



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
VILLA MARIA

Biblioteca Central "Vicerrector Ricardo A. Podestá"
Repositorio Institucional

El Taller de montaje como ambiente de investigación. Aplicación Educomunicativa Videominuto ¿Quién soy yo?

Año
2018

Autor
Diaz, Enrique Javier

Este documento está disponible para su consulta y descarga en el portal on line de la Biblioteca Central "Vicerrector Ricardo Alberto Podestá", en el Repositorio Institucional de la **Universidad Nacional de Villa María**.

CITA SUGERIDA

Diaz, E. J. (2018). *El Taller de montaje como ambiente de investigación. Aplicación Educomunicativa Videominuto ¿Quién soy yo?.* 20vo Congreso REDCOM. Primer congreso latinoamericano de comunicación de la UNVM. Comunicaciones, poderes y tecnologías: de territorios locales a territorios globales. Villa María: Universidad Nacional de Villa María



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional

El Taller de montaje como ambiente de investigación. Aplicación Educomunicativa Videominuto ¿Quién soy yo?

Mgter. Enrique Javier Díaz - Universidad Nacional de Chilecito - Área de Innovación Desarrollo y Convergencia - Centro de Medios -

RESUMEN

Imaginemos una sociedad inequitativa, riesgosa y tóxica (BECK, 1998); de múltiples pantallas estadísticas que sobreimprimen el cuerpo, la cara, los ojos (NOSEDIVE,2016) Ahora imaginemos un Universo de las producciones digitales (SCHULTZ,2011), complejo y multidimensional (MORIN,1999), donde los contenidos son distribuidos en vivo y en directo. ¿Interactuamos o participamos?. Nuestra caja de herramientas articula teorías, metodologías y técnicas alrededor de ARTE, EDUCACIÓN (CAMNITZER) y COMUNICACIÓN en un contexto de convergencia (JENKINS,2008) del conocimiento (PRADA, 2008) . Nuestro trabajo en campo hace foco alrededor de las alfabetizaciones (AMI) atravesando lo transmedial como metáfora metodológica. Nos preguntamos ¿Qué capacidades y destrezas necesitamos desarrollar frente a los riesgos que implica la vulnerabilidad cultural (IGARZA, 2014)? ¿Cómo medir la participación expresiva de los jóvenes en la red?; ¿Qué contenidos producimos en la red? ¿Espectador, Prosumidor, Usuario, Fan, Artivista, Hacker, Troll, Spoiler o Zapeador? Nuestro ambiente de acción: Talleres de montaje y post producción digital donde aplicamos el prototipo **videominuto: ¿Quién soy Yo?**. Una idea de algunos bytes se transforma en un proyecto. La construcción es libre y las correcciones están pautadas en relación al nivel de exploración del alumno en el software de edición. De este proceso surgen algunas “piezas de video” y otras nuevas preguntas ¿Cómo podemos favorecer trayectos pedagógicos instrumentando la post producción digital (montaje) como herramienta de diseño? ¿Cómo instrumentamos la figura de raccord, enlace y metáfora en la construcción narrativa? ¿Cómo trabajamos y problematizamos la relación entre tiempo y espacio en el diseño de producción? ¿Cómo nos “reapropiamos” del archivo aplicando efectos? ; ¿Cómo interpretamos los materiales en términos de redundancia y entropía -interframe e intraframe- de la información? ¿Cómo (nos) exponemos los videominutos en términos de expresión y cultura participativa?

Marco: Sociedad tóxica / Ambiente de investigación

Los usuarios transitamos entre imágenes mirando el smart phone; chequeamos animaciones / ofertas en un contexto hipertextual donde la atención se disipa entre el flujo de píxeles. La convergencia de conocimiento (PRADA, 2008) fluye en espiral incrementando el caudal simbólico/económico de las gigantes transnacionales. Cornella en su libro “infoxicación menciona... *“Hay una ley de Pareto extendida, ... donde se dice (frecuentemente) que el 80% de las reparaciones de una máquina proceden de un 20% de las piezas”* (CORNELLA:2004), así podríamos enunciar que dos jugadores y medio son los determinantes en un equipo de fútbol, o que **una reducida cantidad de artistas son los que acaparan la atención del resto de los mortales**. Estamos en movimiento... una narrativa transmedia del Banco Galici* reelabora su plan estratégico a partir de la renuncia de su protagonista; “diversas temáticas y estéticas” se juegan alrededor del crimen de Nahir Galarza; incrustaciones de video, marquesinas y aplicaciones interactivas, venden y compran dólares; el “scrolling“, indomable, a través de los tweets defendiendo /denunciando a Baby Etchecopar; las dosificaciones de clarín, perfil, la nación, página 12; C5N, TN, Mariana, Infobae, Cadena 3, facebook y google. La realidad virtual, el “valor expresivo ” (THROSBY,), la posverdad y la Economía Naranja () Los vínculos entre marketing y arte (). La convergencia de múltiples pantallas, sonidos, textos, dilemas, slogans, micro historias, épicas... Imaginemos un *universo de las producciones digitales* (SCHULTZ,2011). ¿Cómo hacer para que la creación de una experiencia genere valor económico (GARCIA,)? ¿Por qué Google y Facebook son un duopolio)? ¿Cómo nos preparamos para el inminente apagón analógico? ¿Implica la fusión¹ CABLEVISIÓN/TELECOM una amenaza a la ecología de medios en argentina? ¿[Es la propiedad intelectual](#) (PI) un activo cultural en el futuro laboral? ¿Qué impacto provocará el fin de la neutralidad en INTERNET en los EE.UU.? ¿Conocemos la leyes que regulan la neutralidad en nuestro territorio? Las hibridaciones, los *descoleccionamientos* (CANCLINI,), los fanwork, el remix, la mixtura, el mashup, “la reappropriación” (). Desde la subcultura (HEBDIGE,) y sus estudios de caso; hasta las actuaciones de los fans (JENKINS,) ; *“Hemos pasado*

¹ BECERRA, MARTÍN “Sobre la Fusión de Cablevisión y Telecom en la Argentina” “en lo que refiere a la concentración de la palabra. Una fusión de esta envergadura nuclea en una misma compañía, en un mismo grupo empresarial, todas las actividades de producción, de circulación social, de distribución y comercialización de noticias, entretenimientos, comunicaciones personales y datos a niveles que son inéditos en la historia del país.

de un núcleo familiar pequeño y “fuerte”, a una red extensa de enlaces “débiles” (CORNELLA,2004) Entre el flujo de la convergencia, 6000 horas de video se suben por hora, miles de niños miran los polinesios² y eventualmente algún “espectador” seca una lágrima viendo al [pescador del bermejo](#). Las corporaciones han refuncionalizado sus estructuras de producción atendiendo a la innovación en medios periodísticos³. Múltiples pantallas sincronizadas a partir de un tweet, un like o un post, orquesta desafinada de diatribas donde el otro es objeto de discriminación: ¿sos gorila o narcotraficante? ¿sos del gato o de la yegua? “Aborto legal para no Morir” o “Si a las dos vidas” Las tecnologías del aprendizaje ubicuo” (ARTOPOULOS:) ⁴ abren un Portal frente al tejido digital, un short cut () a los mundos diversos: desde plataformas de producción creativa hasta soldados por control remoto; desde repositorios gratuitos de materiales artísticos hasta servidores de pornografía. *La cultura se volverá una pieza esencial en la lógica que los sociólogos llaman “la lucha entre el mantener y reducir distancias”.* (Tolila, 2010) El consumo masivo de ciertos productos no impide la generación de experiencias disruptivas. ¿Cómo generar contenidos seductores? ¿Cómo dar la bienvenida a múltiples enlaces garantizando experiencia, emoción y participación ? ¿Es la cantidad de enlaces hacia nosotros lo que incrementa nuestro crecimiento (growth)? ¿Qué lugar ocupamos en ese [esquema econométrico](#)⁵ de nudos y rayas?

“Hay un problema pedagógico escolar en donde se le da prioridad a la alfabetización y a la numerización y se deja de lado totalmente la imaginación... y un poco en un socialismo de la creatividad eso estaría al mismo nivel, aprender a escribir, aprender a leer, aprender a contar; asumir la posibilidad de imaginar y desarrollarlo...”[Luis Camnitzer \(Entrevista: Facultad de Artes y Universidades Uniandes.](#)



² La TDA como sistema de distribución de contenidos pierde terreno ante los dispositivos móviles, smartphones y tablets (SINCA,2018)

³ [Así es el Nuevo Centro de Contenidos Multiplataforma de Artear](#)

⁴ ARTOPOULOS Alejandro y Otros.”Las tecnologías del aprendizaje ubicuo se basan en pedagogías que complementan el espacio físico y temporalmente acotado del aula con espacios fuera de ella soportados por medios electrónicos móviles. En este sentido, podemos asignar a las tecnologías digitales una contribución al aprendizaje mediante su capacidad de compartir información y producir conocimiento entre personas

⁵ Las funciones básicas de un indicador son: simplificación, cuantificación y comunicación. Los indicadores deben reducir la dimensionalidad observada, medir cuantitativamente el fenómeno observado y por último, han de transmitir la información referente al objeto de estudio. (OCDE, 1997)

“Las cifras se convierten en realidad sustitutiva de una realidad social que no se conoce a sí misma. Son la «cáscara de clase» que queda, que se contrae en lo abstracto de la estadística.” Beck, “La Sociedad del Riesgo”, pág. 122



¿Cómo se distribuyen los riesgos en el sistema universitario nacional? ¿Cuáles son las decisiones que emanan de la subpolítica (BECK, 1999) en materia de alfabetizaciones? ¿Qué herramientas se consideran en el desarrollo de las competencias digitales? ¿Estamos los Universitarios alfabetizados? ¿Cómo será el rol de los docentes en el futuro? *“Será necesario dedicar más y más tiempo al entrenamiento y la educación; los modelos de alternancia entre trabajo, aprendizaje y ocio también serán cambiantes a lo largo de la existencia de un individuo; el aprendizaje tendrá lugar, crecientemente, fuera de las instituciones de educación formal.”* (BAUM:4P) Mientras tanto... ; ¿Cómo formamos las competencias digitales hacia el 2030? ¿Cómo enganchamos a nuestros alumnos entre la infoxicación? ¿Qué consumen en la red? ¿Qué producen para la misma? ¿Cómo manifestarse en un posible mapa de representaciones de la vulnerabilidad cultural-mediática de las poblaciones de universitarios entre 18 y 25 años (IGARZA,2014)?

“la vida ciudadana discurre entre escenarios de multiplicidad cultural donde las tradiciones y significados se cruzan, se entretajan, se mixturan, dando como resultado un todo heterogéneo no siempre bien integrado, del que los sujetos participan de manera desigual y al que acceden también en condiciones de desigualdad (IGARZA,2015).



¿Son las competencias culturales una herramienta de participación ciudadana? ¿Un *“estatus que se consigue mediante la adquisición de conocimiento y experiencias (vivencias), la potenciación de capacidades y el desarrollo de destrezas.”* (MORALES SANCHÉZ,2011)? Deben esos contenidos producidos compartirse libremente en un contexto educativo ¿Cómo se articulan los activos -materiales e

inmateriales- en materia de derechos ¿Copy left o copy right? Espectador. Televidente. Interactor. Prosumidor. Fan, Artivista, Hacker. Fiel. Spoiler o Inconcluso. ¿Cómo atraviesa el video / la cultura? Películas VR estereofónicas, películas POV, videominuto, [video vertical](#). ¿Cómo nos imaginamos la piel digital⁶ (CANTERO, 2014) de la ciudad transitable (IGARZA, 2013)? ¿Son las interfaces de post producción digital un ambiente probable para la medición de competencias culturales?

“Si esperamos que los sistemas informáticos dirijan coches y hagan funcionar fábricas, el empleo que queda debe ser creativo, de expresión, intelectual... Pero si lo socavamos, estamos generando una crisis de empleo de enormes proporciones.” **Entrevista a Jared Lanier** (Revista N.2 OMPI “sobre la cultura de la gratuidad)



“Algunas personas quieren encontrar vías alternativas para regular la creatividad, y no creen que una aplicación estricta y rígida en la era digital tenga sentido, en especial en lo tocante a la educación, la investigación científica y las obras de aficionados. Pero existen también importantes razones prácticas. En las universidades, por ejemplo, los estudiantes necesitan aprender a utilizar medios digitales para ver videos, registrarlos o mezclar música tanto como a escribir. La alfabetización, en el siglo XXI, es eso.” **Entrevista a Lawrence Lessig** ([Revista de la Ompi, febrero 2011](#))



Capacidades y destrezas en post producción digital

¿Cómo estimular procesos creativos que ⁷inyecten horas prácticas reloj frente a plataformas de post produccción? ¿Cómo podemos transformar un taller de montaje con plataformas de edición profesional⁸ en un trayecto especializado en post producción digital? ¿Qué tienen para aportar los estudios de “software de medios” (MANOVICH,2014), al fortalecimiento de las capacidades y destrezas de expresión cultural?. *Todavía son escasas las reflexiones metodológicas específicas sobre el*

⁶ “El acceso ubicuo y el Internet de las cosas producen el encuentro de Internet con el mundo físico en el que lo digital es una piel que cubre el espacio público, transformándolo a nivel físico, simbólico, relacional y político” (CANTERO, 2014);

⁷ “La Alfabetización Mediática puede ser definida como la habilidad de acceder, analizar y evaluar el poder de las imágenes, sonidos y mensajes, a los que nos enfrentamos actualmente en nuestra actividad cotidiana, y que son una parte importante de nuestra cultura contemporánea, así como la habilidad de comunicar de un modo competente mediante los medios disponibles a nuestro alcance. La Alfabetización Mediática tiene que ver con todos los soportes mediáticos, incluyendo televisión y películas, así como radio, música, medios de prensa, internet y cualquier otro tipo de tecnologías digitales diseñadas para la comunicación” (EAVI. European Association for Viewers’ Interests). 42

⁸ Trayectos formativos en Adobe Premiere y Adobe After Fx. Montaje. Herramientas Post producción en video.

empleo del vídeo como herramienta en la investigación social cualitativa...(BAER,200x), la sofisticada práctica del vídeo-análisis etnometodológico , la videografía; el análisis de géneros comunicativos ; desde la fotografía hacia el montaje, desde el net art al bio art; desde la experiencia interactiva hasta el teatro para ciegos, desde la realidad virtual a los simuladores de dolor. ¿Cómo integramos metodología cualitativa audiovisual (BERNT, 200X); teoría del software ; Convergencia y participación ciudadana ?. La Transmedia abre caminos metodológicos en la expansión y redefinición de los límites entre ficción y ciencia aplicada (). “El proceso creativo sigue siendo un misterio (GRAY, 1993), la ‘metodología’ artística sigue sin estar articulada. El objetivo de la investigación basada en el arte debería hacer más explícito este proceso, aprovechando la tecnología contemporánea.” ¿Cómo integrar el montaje performativo (Eisenstein, 1934) con la etnografía enfocada (KNOBLAUCH, 2005)?; ¿Cómo vincular la distribución de riesgos (vulnerabilidad) culturales, con las competencias en POST PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL? ¿Cómo entrecruzar piezas de video ; metodologías de edición y composición en plataformas broadcast ; consola de manipulación digital (APARICI, 2013); ¿Cómo entretelar **Educación, Comunicación y Arte** en ambiente teórico/práctico para la producción de papers, (video) instalaciones, intervenciones, videografías, expresiones alrededor de la vulnerabilidad cultural-mediática (IGARZA,2015)?

“Para mi ya no es una separación entre educación y arte, si no que, la autodestrucción es integrada y me veo como que todo lo hago es educativo y todo lo que hago en el campo de educación es artístico; la educación que no es creativa es mala educación, la creación que no es educativa es mala creación.” [Escuela Disruptiva](#)
[Sesión II: Luis Camnitzer](#)



Capacidades y destrezas en post producción digital

Aplicación

¿Cómo definimos el uso eficiente, creativo y sostenible de las herramientas de la post- producción digital? Nuestro ambiente de acción: Talleres de montaje y post producción digital. Los mismos los desarrollamos (ver anexos) en diversos grupos de alumnos de: a) 2, 3 y 4 año de la licenciatura de Comunicación de la Universidad Nacional de Chilecito y b) alumnos de la escuela de producción en Cine y fotografía “La lumiere” en Córdoba. Todos entre los 18 y 25 años. Desarrollamos un trayecto formativo en dos niveles alrededor de la plataforma Adobe Premiere y Adobe After Fx. Durante el transcurso del mismo reconocemos e instrumentamos herramientas del mundo del montaje audiovisual, el diseño y la animación. A continuación un extracto del programa de estudio

“Devenida de su abuelo el montaje la edición digital implica un oficio profesional y una herramienta de expresión. Gracias a materiales específicos, el Editor logra transmitir ideas, conceptos, productos, obras. Como toda profesión (vocación) implica la continua actualización (formación continua) de conocimientos, herramientas y estrategias. Las herramientas de software utilizadas son muchísimas; todas se articulan de manera convergente intercambiando materiales digitales. Los programas tienen diversas funciones y generalmente son específicos a tareas puntuales: editores de fotografía, masterizadores de audio, editores de video, programas de animación 2D y 3D, dosificadores de imagen, modeladores 3D, motores de renderización, compresores de imagen, transcodificadores, paquetes de compresión, plug in, paquetes de efectos y algunos más... Con esta herramienta lograrán producir videos para todo tipo de plataformas/dispositivos.

¿Para qué utilizamos la ventana proyecto? ¿Qué son los key frames o fotogramas clave? ¿Cómo se modifican las curvas de velocidad, aceleración y desaceleración? ¿Cómo hacemos uso de la herramienta pluma? ¿Para qué sirve un Canal Alfa?. ¿Cómo trabajamos la noción de tiempo y espacio en las herramientas “time line” o “composición”? Composición Gráfica y Titulación (subtítulos, títulos animados, con efectos, de arrastre, títulos de presentación) versus Ritmo interno y externo. ¿Qué es el montaje? ¿Para qué sirve? ¿Qué es un motor de render? ¿Por que a mayor entropía, menor comprensión, mayor calidad?

Algunos Objetivos

- ☐ Reconocer los materiales del editor de video.
- ☐ Reconocer las herramientas del editor de video.
- ☐ Reconocer la VENTANA NUEVO PROYECTO Y NUEVA SECUENCIA.
- ☐ Reconocer las características de un archivo de video.
- ☐ Reconocer múltiples pantallas a través de las potenciales múltiples secuencias.
- ☐ Implementar el proyecto como herramienta de diseño
- ☐ Asimilar herramientas de precorte. Asimilar herramientas del timeline. Asimilar noción de tiempo.
- ☐ Profundizar nociones sobre tiempo y espacio. (ritmo interno & ritmo externo)
- ☐ Aprender el concepto de transición. Aplicar transiciones.
- ☐ Asimilar nociones sobre animación; composición inicial y composición final (in/out); curvas de animación.
- ☐ Crear elementos gráficos y tipográficos con la herramienta títulos (o titulador).
- ☐ Aprender el concepto de anidamiento o pre composición. Aplicar secuencias anidadas.

Algunos Problemas

- ☐ Poco compromiso con la práctica diaria no se familiarizan con la plataforma.
- ☐ Alumnos dispersos en la estación de trabajo (infoxicación).
- ☐ Capacidad lecto comprensiva pobre frente a los video propuestos (montaje).
- ☐ Poca destrezas informáticas: Falta de práctica cotidiana en aplicaciones básicas
- ☐ Intermitente aplicación de short cuts de teclado. Problemas al resolver problemas.
- ☐ Navegantes mareados desaprovechan la infraestructura disponible del laboratorio de medios, la falta de interés no estimula el mantenimiento y actualización de las herramientas.
- ☐ Algunos recusan y otros desertan.

“Paradójicamente, mientras sociólogos, filósofos, críticos culturales y teóricos de los medios y de los nuevos medios parece que ya han cubierto todos los aspectos de la revolución de las TIC, incluso creando nuevas disciplinas como la cibercultura, los estudios de Internet, los estudios de videojuegos, las teorías de los nuevos medios, la cultura digital y las humanidades digitales, el motor que mantiene todo esto, el software, ha recibido comparativamente poca atención.” Lev Manovich “El software toma el mando”



Diagnóstico/Evaluación

A partir de la metodología ¿Quién soy yo? les proponemos a los alumnos la construcción de un video () 60 segundos donde instrumentando las herramientas aprehendidas en el taller deben producir un pieza audiovisual que hable desde su mirada particular y responda a la auto reflexión ¿Quién soy yo?. Autorretrato, selfie, autoreflexión, videoarte. “Libre y Ambiguo”, poniendo en juego la mayor cantidad de recursos de las plataforma de edición.

Evaluación final taller

1. Organizar en un fichero específico la cantidad de archivos seleccionados para el VIDEOMINUTO.
2. Los archivos pueden ser imágenes fijas, fotografías, videos, música, sonidos varios seleccionados específicamente para vuestro proyecto. El origen de los mismos es libre: generación propia, youtube, bases de datos, etc.
3. Generar un videominuto alrededor del disparador ¿Quién soy yo? Poniendo en acción todas las herramientas aprehendidas durante el taller.
4. Trabajar las nociones de ESPACIO/TIEMPO; COLLAGE/CORTE LINEAL; RITMO INTERNO/RITMO EXTERNO/ ENLACES/RACCORD.
5. Trabajar las nociones de DOSIFICACIÓN/REINVENCIÓN. VIDEOGRÁFICA.
6. El vídeo debe tener una duración exacta de 1 minuto.

Resultados y Prospectiva.

Musas del Cine y la Televisión, **las ideas** determinan el puntapié inicial de un guión. Al mismo tiempo inscriptas en el derecho de autor son propiedad intelectual (PI) en un contexto de producción de contenidos multiplataforma. Una [idea](#) de algunos kilobytes se transforma en un [proyecto](#) de algunos teras bytes. Una multitud de datos y extensiones⁹ se entretejen en nuevas formas de expresión. Esa idea traducida en una carpeta de archivo individual, donde cada uno de los participantes del taller (2014/2017). define alguno de los aspectos cotidianos, estéticos, ideológicos, religiosos, militantes, artísticos, rítmicos y particulares, combinando fotos, videos, música, sonidos, efectos, equalizaciones, animaciones, tipográficas. Su aprehensión de las herramientas sería correlativa a la calidad técnica de sus montajes. Ritmos diversos, mayor profundidad de capa, utilización de más o menos

⁹ (.exe, .hevc, .raw, .wav, .aef, .png)

recursos tipográficos y animados. Algunos auto referenciales, otros experimentales, otros militantes.

“Esas obras no tienen una sola fisonomía, la inestabilidad en lugar de ser algo que uno quiere eliminar, que uno quisiera borrar, sacar, mejorar, sucede aquí todo lo contrario, la inestabilidad es una virtud de estas obras, la inestabilidad es una cualidad positiva de las obras, y forma parte de la entraña misma de ellas. Se quiere la inestabilidad y cuanto más inestable sea una obra esto habla más que la obra tuvo éxito con el público. Por que la obra se modificó, la obra se transformó. [Margarita Schultz](#) ([Ideas y Obras - Arte Interactivo](#))”



Algunas piezas únicas que promueven a futuro algunas certezas alrededor de las capacidades técnicas en materia de post producción, al mismo tiempo un coral de “latencias” inmanentes... listas para ser descifradas desde una perspectiva socioantropológica/videográfica/cualitativa alrededor de las producciones expresivas de los estudiantes universitarios, las competencias culturales y la distribución de nuevos riesgos. A continuación extractos de los videominutos.

luz



nacho



renata



germán



tamara



Proyecciones

¿Cómo construir el marco complejo (MORIN, 1999) para la planificación de **un ensamble de indicadores alrededor de las** competencias en postproducción digital?

Nuevas Preguntas

¿Cómo construimos un proyecto de edición¹⁰ *.prjt (adobe premiere)?; ¿Cómo buscamos en internet la materia prima? ¿Cuáles son los detonadores del usuario para la investigación multimedia? ¿Cómo organizamos el archivo digital? ¿Cuanta es la riqueza de nuestro **archivo multimedia**? **¿Qué es una secuencia/composición de video?** ¿Cómo interpretamos los formatos, codecs y herramientas de codificación de los videos? ¿Cómo interpretamos los materiales en términos de redundancia y entropía -interframe e intraframe-? ¿Cómo instrumentamos el uso del raccord, enlaces y metáforas¹¹? ¿Cómo cualificamos las producciones audiovisuales desde una perspectiva de EXPRESIÓN y participación?; ¿Qué indicadores construimos alrededor de las capacidades de PRECORTE del VIDEO? ¿Cómo aplicamos el **concepto de reapropiación** del **archivo digital** a partir de la intervención de **efectos de video**? ¿Cómo medimos capacidades rítmicas desde la perspectiva teórica del montaje? ¿Cómo evaluamos la utilización del multipista (línea de tiempo) en términos de espacio y composición?; ¿Qué tipo o tipos de diseño pueden reflejar los procesos cualitativos generados durante el proyecto y su representación física en la línea de tiempo? ¿Cómo construimos un DISEÑO que refleje desde una mirada cualitativa y etnográfica al **ensamble de indicadores** en términos de riesgos y activos culturales, desde la perspectiva de la Educomunicación; a la vez que potencie la experticia en herramientas de producción y post producción digital?

¹⁰ Adobe Cloud y sus múltiples herramientas: la herramienta proyecto, los enlaces dinámicos, las necesidades específicas sobre valores físicos del video y el sonido.

¹¹ Historia del arte. Historia del Cine. Meta discursos: net art, piel digital, inmersión, realidad virtual.

TALLER DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL: Postproducción de Video.
06 CLASES PRESENCIALES - QUINCENAL – 4 hs por clase.
MIÉRCOLES 15:00 a 19:00
APERTURA: 11/04/2018
CIERRE: 04/07/2018

PROGRAMA DE ESTUDIO

El siguiente pdf les fue enviado con un fin: introducirnos en el mundo de la PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL a través de la herramienta de Edición de Video. Está organizado a partir de 6 Tramos siendo imprescindible para el proceso de aprendizaje utilizarlo como herramienta didáctica.

MI COMPUTADORA

La herramienta incondicional del *editor de video* es la computadora. Como cualquier instrumento musical requiere constante atención para dominar sus posibilidades y amplificarlas. Mi computadora debe estar preparada para procesar video, lo que implica: saludable, organizada y limpia.

TRAYECTO PRÁCTICO

El Trayecto implica 24 hs de producción **PRÁCTICA INTENSIVA PRESENCIAL** ejecutadas quincenalmente en seis **Tramos**. Cada Tramo es imprescindible en el proceso práctico del Taller. Cada Tramo implica una instancia de **Evaluación Obligatoria** denominada **Actividad de Tramo**.

CRONOGRAMA

TRAMO 01	TRAMO 02	TRAMO 03	TRAMO 04	TRAMO 05	TRAMO 06
11/04	25/04	23/05	06/06	MARTES 19/06 EXCEPCIÓN	04/07

anexos

TALLER DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL: Postproducción de Video.
06 CLASES PRESENCIALES - QUINCENAL – 4 hs por clase.
MIÉRCOLES 15:00 a 19:00
APERTURA: 11/04/2018
CIERRE: 04/07/2018

TRAMO 01: EDICIÓN & MONTAJE.

#HORACINECLUB: [ENTREACTO](#) / [COME PLAY WITH US - THE SHINING](#) / [2001 ODISEA DEL ESPACIO](#) / TIBURÓN /

A/CONTENIDOS

1. Definición de Montaje. Principios del montaje. Funciones del montaje: Sintácticas, Semánticas y Rítmicas.
2. Criterios de Elección de la TOMA (Clip) Visual y Sonora. Construcción de la ESCENA. La herramienta SECUENCIA como síntesis de un VIDEO TERMINADO.
3. ¿Qué son las transiciones? Yuxtaposición por corte directo: RACCORD. ENLACES Y METÁFORAS: A: ENLACES DE ORDEN PLÁSTICO/B: ENLACES DE ORDEN PSICOLÓGICO: [METÁFORAS](#): PLÁSTICAS e IDEOLÓGICAS.
4. Tipologías del montaje: paralelo, alterno, contraste, analógico, lineal, quebrado, Condensado. Criterios de Elección y combinación de la toma visual y sonora.
5. *SINTAXIS/ SEMÁNTICA/ RÍTMICAS* & [RACCORD](#) / [ENLACES](#) / [METÁFORAS](#)

B/TRABAJO PRÁCTICO

1. El profesor distribuye entre los alumnos una selección de múltiples **FRAMES IMPRESOS**, extraídos de los diversos referentes audiovisuales utilizados en la clase.
2. Cada alumno debe construir raccord, enlaces y metáforas **COMBINANDO DOS FRAMES IMPRESOS (A y B)** pensando en una argumentación oral que justifique su combinación.
3. El profesor modera la presentación particular de cada alumno cuantificando la cantidad de combinaciones presentadas y evaluando la interpretación de los contenidos a través de la producción cualitativa del alumno.
4. **Actividad de Tramo 01: Imaginar el Título de un supuesto video documental que narre entre 3 y 5 minutos SU QUEHACER COTIDIANO. Utilizando herramientas gráficas analógicas (tijeras, papeles, recortes, dibujos, objetos varios) o digitales (photoshop, illustrator) construir una PIEZA PUBLICITARIA con el TÍTULO DEL PROYECTO. (LA MARCA). Entrega clase que viene¹.**

C/OBJETIVOS

- ✓ Reconocer los conceptos de Edición Digital y Montaje.
- ✓ Reconocer la función SINTÁCTICA, SEMÁNTICA y RÍTMICA del MONTAJE.
- ✓ Profundizar los conceptos de TOMA, ESCENA y SECUENCIA.
- ✓ Reconocer el concepto de transición y sus diversas variantes, a partir de la construcción práctica individual.
- ✓ Reconocer diversas categorías, estilos y rítmicas de MONTAJE.

¹ Al finalizar el tramo presencial el profesor explica la ACTIVIDAD DE TRAMO. La misma es obligatoria e indispensable para dinámica de trabajo del tramo siguiente.

TEMA 6: DOSIFICACIÓN DE IMAGEN Y SONIDO

#HORACINECLUB: [AN OPTICAL POEM](#)

A/CONTENIDOS

1. ¿Que son los efectos especiales? Carga de efectos sobre un CLIP. Utilización de la consola CONTROLES DE EFECTOS. ¿Qué implica cada subcarpeta en los efectos de video?.
2. EL MODELO RGB. Sistema Aditivo: ROJO + VERDE + AZUL. Aplicación de efectos de Video: NIVELES, EQUILIBRIO DE COLOR.
3. ¿Qué son los key Frames o fotogramas clave? Animación con key frames. Lineal. Curvas de velocidad, aceleración y desaceleración. Uso de las curvas de animación aplicadas al sonido. Fundidos encadenados. Paneos Sonoros.
4. Utilización de los fotogramas clave sobre el Clip: Uso de la herramienta pluma y la línea de efectos.
5. **Títulos: EDITOR DE TÍTULOS.** Canal Alfa. Composición Gráfica y Titulación (subtítulos, títulos animados, con efectos, de arrastre, títulos de presentación). Animaciones gráficas básicas.
6. ¿Qué es el tratamiento estético? Tratamiento Sonoro, Visual

B/TRABAJO PRÁCTICO

1. Trabajar sobre SECUENCIA D alrededor **del sentido narrativo**, afinando ajustes de imagen y sonido, atendiendo pausas, silencios, discursos.
2. Trabajar sobre SECUENCIA D alrededor **del sentido rítmico**, afinando duraciones en función del ritmo externo e interno
3. Trabajar sobre SECUENCIA D alrededor **del sentido estético**, modificando imagen y sonido a través de la implementación de efectos.
4. Trabajar sobre SECUENCIA D en función de los **estándares técnicos**, corrigiendo imagen y sonido atendiendo WORKFLOW y CANALES DE DISTRIBUCIÓN.
5. **Actividad de Tramo 06: Duplicar SECUENCIA D y renombrar como SECUENCIA FINAL. Editar un VIDEO DOCUMENTAL de hasta 5 minutos que logre narrar de forma fluida y rítmica “SU QUEHACER COTIDIANO”. Enriquecer el material aportando nuevas TOMAS (CLIPS) que favorezcan la pieza. Entrega Final⁷.**

C/OBJETIVOS

- ✓ Utilizar las herramientas ETIQUETAS y MARCADORES fortaleciendo el sentido narrativo.
- ✓ Ajustar cuadro a cuadro los conceptos de CABEZA y COLA fortaleciendo el sentido rítmico.
- ✓ Utilizar la ventana CONTROLES DE EFECTOS como consola de creación del sentido estético.
- ✓ Utilizar las herramientas de previsualización y renderizado como indicadores de control respecto a los estándares técnicos.
- ✓ Definir la SECUENCIA FINAL como herramienta de EVALUACIÓN PRÁCTICA FINAL de la asignatura ponderando las instancias de evaluación previas (5 ACTIVIDADES)

⁷ La ACTIVIDAD DE TRAMO 06 o PRÁCTICA FINAL es obligatoria para la condición REGULAR. El proceso de ajuste de la misma SUMA PUNTAJE para los exámenes finales.

Bibliografía

- ★ PRADA, Ennio (2008) “Los Insumos Invisibles De Decisión: Datos, Información Y Conocimiento. Anales De Documentación, No 11,
- ★ CARRASCO ARROYO, Salvador () “Medir la cultura: Una tarea inacabada.”(artículo). Unidad de Investigación de Economía de la Cultura. Universidad de Valencia
- ★ ABADIA, José Martínez (2014) “Directrices generales para la creación de proyectos edu-comunicativos”. Gabinete de Comunicación y Educación. Universidad Autónoma de Barcelona.
- ★ ARTOPOULOS, Alejandro y Otros () “La Sociedad de LaS cuatro PantaLLaS. Una mirada Latinoamericana”. Colección Fundación Telefónica.
- ★ GARCÍA CANCLINI, Néstor. Culturas Híbridas, Estrategias para entrar y salir de la Modernidad, México D.F., Grijalbo, 1989.
- ★ GRAY, Carol y Julián MALINS (2013) “Procedimientos / Metodología de Investigación para Artistas y Diseñadores” © Gray & Malins, 1993.
- ★ APARICI, Roberto y Otros (2006) “La Imagen: Análisis y Representación de la realidad”
- ★ KNOBLAUCH, Hubert (2008), The Performance of Knowledge: Pointing and Knowlegde in Powerpoint Presentations Cultural Sociology 2: 1, 75–97
- ★ BECK, Ulrich (1998) “La Sociedad del Riesgo: hacia una nueva modernidad”. Barcelona. Paidós Ed.
- ★ CORNELLA, Alfons (2010) “Infoxicación: buscando un orden en la información” Barcelona. Infonomia Ed.
- ★ CASACUBERTA , David (2003) “Creación Colectiva: en Internet el creador es el público”. Barcelona. Ed. Educación. U.A.B.
- ★ CANTERO, Jaime (2014) “Cíborg-espacio: el espacio público e Internet ubicuo La transformación física, simbólica, relacional y política de la ciudad”. Revista Telos.
- ★ MANOVICH, Lev (2013) “El software toma el mando”. Barcelona. UOC Ed.
- ★ MORALES SANCHÉZ (2011) “Dossier de trabajo: Competencias culturales de los Universitarios”. Observatorio Cultural del Proyecto Atalaya Quinta Fase . Ed.
- ★ SCHULTZ, Margarita (2009) “El Factor Humano en la Cibercultura”. Centro de

Estudios Visuales de Chile.

- ★ JENKINS, Henry (2008) “La Cultura de la Convergencia de los medios de Comunicación”
- ★ BAER, Alejandro y Bernt Schnettler (200x) “Hacia una metodología cualitativa audiovisual. El vídeo como instrumento de investigación social” Capítulo para: Aldo Merlino (ed.), Investigación Cualitativa en las Ciencias Sociales: Temas y problemas, Buenos Aires (en prensa) MORIN, Edgar (1999) Los Siete saberes necesarios a la educación del futuro. París. Unesco Ed.
- ★ ISLAS O. (Diciembre de 2015). La ecología de los medios: metadisciplina compleja y sistémica. Palabra Clave, 18(4), 1057-1083. DOI: 10.5294/pacla.2015.18.4.5
- ★ WILSON, Carolyn y Otros (2011) “ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA E INFORMACIONAL. CURRÍCULUM PARA PROFESORES”. Publicado por O.N.U. para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Ed. UNESCO

Referencias

- ★ **Repensar el vínculo entre CIENCIA TECNOLOGÍA Y EDUCACIÓN. “Las personas solapan consumos y apilan medios”.**
- ★ [Algunas consideraciones sobre el triple play en Argentina y América Latina](#)
- ★ [RSA ANIMATE: The Internet in Society: Empowering or Censoring Citizens?](#)
- ★ [La fábrica de seguidores. Todos quieren ser populares en internet. Algunos incluso pagan por ello. Descubre el mercado negro de las redes sociales.](#)
- ★ [La brecha digital: la realidad de los millennials de los sectores más vulnerables.](#) Más del 50 % de individuos clase alta usa poco o no usa
- ★ [El Ocaso de la TV digital terrestre en Argentina.](#) la [política pública ha sido encomendado a la consultora internacional McKinsey](#) que, entre otras cosas, elaboró un “Plan Estratégico de Negocios” para la empresa estatal ARSAT, encargada de la construcción de satélites y de la plataforma de distribución de la TV digital. da cuenta de una penetración, para fines del 2012, del 5% del total de los televidentes. Otros informes realizados por Sistema de Información Cultural de la Argentina (SinCA) y ARSAT, ambos de 2014, refieren a una penetración de TDA del

7%.

- ★ [Martín Becerra, sobre la fusión Cablevisión-Telecom: “Preocupa la concentración de la palabra”](#)
- ★ [La generación Y](#) (Millennials)
- ★ ¿Qué se modifica de la ley de servicios de comunicación audiovisual 26522?
- ★ [Se suben a youtube más de 100 horas de video por minuto](#)
- ★ Declaración de Buenos aires.
- ★ Los juegos electrónicos desarrollan competencias que no estimulan, por ejemplo, la lectura de libros: motivan la percepción de relaciones a distancia, la apertura del diafragma visual de campo, la toma rápida de decisiones, incita a la participación. Los estímulos auditivos, visuales y aun kinésicos de lo electrónico cada día nos rodean más y se instauran como los imanes de la atención hacia sus objetos. [\(BARCIA, Pedro Luis publicado en “El Argentino”\)](#)
- ★ De aquí a 2030, asegurar el acceso en condiciones de igualdad para todos los hombres y las mujeres a una [formación técnica, profesional y superior](#)
- ★ y la valoración de la diversidad cultural y de [la contribución de la cultura al desarrollo sostenible](#), entre otros medios
- ★ La ansiedad, [el trastorno mental](#) más frecuente entre los argentinos
- ★ Resiliencia. [Wiki](#)
- ★ [Habilidades de información, tecnología y medios:](#) Competencia informática/Competencia mediática/Competencias tecnológicas de la información.
- ★ [ENACOM](#)
- ★ LEAGUE OF LEGENDS.
- ★ OMPI. Revista N° 2. Entrevista a Jarol Lanier Pionero digital, Jaron Lanier nos advierte de los peligros de la cultura de la «gratuidad» de los contenidos en Internet (innovación educ 2018).
- ★ La reelaboración del texto por parte del lector es uno de los ejes de la teoría de Paul [Ricoeur](#).
- ★ [Este es el hombre que quiere vendernos auriculares por 2000 dólares.](#)
- ★ [Una semana en la Deep Web. Tres años después.](#)
- ★ [Diseñar herramientas pedagógicas que entrenen la transversalización de herramientas TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje de las materias de producción](#)