

Taller

Todos somos una obra de arte

Nuevas formas de producir y re-producir el mundo audiovisual

Profesor a cargo Juan Manuel Rada

Nivel Sexto año

Área Estética y Comunicación

Banda Horaria Martes 10:35 a 12:40 hs y Jueves 10:35 a 11:55 hs

“Hoy en día mantenemos un diálogo con el mundo fundamentalmente a través de Internet. Si queremos preguntarle algo al mundo actuamos como usuarios de Internet. Y si queremos contestar las preguntas que el mundo nos hace, actuamos como proveedores de contenidos. En ambos casos, nuestra conducta dialógica se define por reglas específicas y por los modos en que las preguntas se formulan y se responden en el marco de Internet. Bajo el régimen actual de funcionamiento de la web, estas reglas y modos las define Google. Así, Google desempeña el papel que tradicionalmente tenía la filosofía y la religión”

Boris Groys, *Volverse Público*

Fundamentación

Durante el Siglo XX, el mundo y la vida en él fueron narrados a través del lenguaje audiovisual. Hoy, el mundo es audiovisual. Nuestra cotidianeidad está mediada, pero también edificada por objetos tecnológicos, que utilizan el lenguaje binario en su interior y que al mundo se muestran con imágenes y sonidos: computadoras, celulares, televisores inteligentes.

Esos *aparatos* están en nuestros trabajos, con ellos nos comunicamos, los usamos asimismo para el entretenimiento. No sirven *para algo*, sino que *son ese algo* con el que realizamos las actividades de todos los días. Así, los sucesos cotidianos; ordinarios y extraordinarios, se narran a través de estos dispositivos, y el principal lenguaje que vehiculiza estos productos es el audiovisual.

En ese nuevo paradigma de lo real, los medios de re-producción de contenidos audiovisuales han tomado un valor incalculable en la constitución de nuestras identidades estéticas y artísticas: si Google es la Biblia de nuestros días, You Tube es el Renacimiento, el lugar en donde un nuevo modo de construir el mundo a partir de las imágenes se hizo posible.

Netflix, Qubit, Crackle, y los sitios de descarga de contenidos, ya sea de modo directo o través del sistema *torrent*, se vuelven de a poco los modos predilectos de los usuarios para *ver cine*. Por supuesto, los dispositivos varían: estos sitios o *apps* pueden verse tanto en un televisor como en una Tablet. Lo mismo con los lugares: el living puede ser el asiento de un colectivo. Tampoco es necesario que los contenidos sean productos de la industria audiovisual: un video enviado por un amigo/a a través de You Tube o un videoclip de una banda independiente *publicado* en Vimeo son suficientes para constituir y explicar la experiencia audiovisual del presente.

¿Qué implican estos nuevos modos? ¿Se transforman los relatos a la luz de estos cambios? ¿Ese cambio en la manera de mirar, de re-producir, significa un cambio en el modo de narrar? ¿Es posible que los y las jóvenes utilicen estos medios de re-producción audiovisual para discutir las problemáticas de su tiempo?

Este taller propone abordar esas preguntas a partir de la realización de un cortometraje y el desarrollo de un plan de difusión del mismo, en donde los estudiantes puedan problematizar sobre alguna cuestión que les interese de su comunidad y ponerla en discusión con otros actores de la misma.

El objetivo principal es desnaturalizar aquellos objetos y narrativas que constituyen el cotidiano de los jóvenes y poder analizarlos críticamente, y de ese modo que ellos mismos puedan arriesgar ideas y reflexiones acerca de los nuevos paradigmas comunicacionales, que son aquellos con los que viven y se relacionan día a día, y a partir de allí producir contenidos que sean un aporte a la comunidad en la que viven.

Objetivos

- Interpelar a los jóvenes en su relación con el universo de la tecnología y las narrativas audiovisuales imperantes.
- Profundizar junto a los estudiantes el conocimiento acerca de los nuevos modos de producción de sentido en las narrativas audiovisuales imperantes.
- Que los jóvenes puedan reflexionar críticamente sobre los nuevos medios de reproducción de contenidos audiovisuales y sus relatos.
- Que adquieran la capacidad de observar en su cotidiano los conceptos trabajados y discutidos en las clases.
- Que puedan llevar a cabo instancias de producción original para desarrollar ideas propias sobre los conceptos trabajados y discutidos en las clases.
- Que el conocimiento de estas herramientas les sirva para discutir problemáticas sociales de la comunidad a la que pertenecen.

Contenido

Módulo I. Dispositivos digitales, nuevos medios de reproducción y productos audiovisuales de la Era Online

Nuevas tecnologías al servicio del entretenimiento y la comunicación. Smartphones. Smart TV. Tablets. Netbooks. La relación entre los *aparatos* y el cuerpo. Caminar y Mirar. Modos de mirar: *ya no necesitamos la oscuridad y el silencio*. La TV ya no es la caja boba. Teléfonos Celulares: la fantasía audiovisual universal, con solo tocar un botón. El Hogar Audiovisual: todas las habitaciones de la casa son una sala de cine. Incidencias de la utilización de los dispositivos digitales en el aula. El Plan Conectar Igualdad.

El mundo de las *apps*. You Tube. Vimeo. El *torrent*, la *descarga directa*: “hoy se estrena, mañana me lo bajo”. Netflix: Sistemas de reproducción de contenidos audiovisuales pagos por streaming. Las apuestas nacionales: ODEON, Comunidad Zoom, Cinema Argentino, Qubit. La Televisión Digital Abierta. CDA (Contenidos Digitales Abiertos). Bacua (Banco audiovisual de contenidos universales argentinos).

La web como plataforma de estreno. Canales de TV online. Series Web. Los Canales de You Tube. *Youtubers*. Videoclips. Recitales en vivo por internet. La vida privada convertida en una producción audiovisual: Snapchat, Vine, Periscope. Todo puede ser contado con un video. Experiencias de Realidad Virtual y videos 360°.

El impacto social de los nuevos medios. Posibilidades sociales del nuevo paradigma audiovisual.

Módulo II. Producción de un cortometraje y desarrollo de una estrategia de difusión

Mirar nuestra comunidad. Definir una temática, un problema, un objeto de estudio. Hipótesis. Historia, Relato. Conflicto y Personajes. Narrativa. Guión Literario.

Preproducción: Actores. Locaciones. Roles de trabajo. Guión Técnico y Storyboard. Fotografía: los colores y la luz. Cámara. Escenografía. Vestuario. La banda de sonido: diálogos, efectos, música. Puesta en escena. Diseño de producción: cantidad de recursos y de tiempo. Plan de Rodaje. Consideraciones técnicas.

Producción: Rodaje del Cortometraje.

Postproducción: Visionado del material. Edición de imagen. Edición de sonido. Efectos de imagen y sonido. Corrección de imagen. Música. Títulos. Corte Final.

Desarrollo de la estrategia de difusión: Construcción del mensaje comunicacional. El público. Los medios digitales. El diseño gráfico. Herramientas web para acompañar el lanzamiento. Redes Sociales. Fotografías. Tiempos y Costos. Impacto en la Comunidad. Estreno en comunidad.

Bibliografía y recursos didácticos

El efecto Abu Ghraib (Stephen Eisenman)

Digitalizar las noticias (Pablo J. Boczkowski)

Inteligencias en conexión: hacia una sociedad de la web (Derrick de Kerckhove)

El Cine después del Cine (J. Hoberman)

Mediamorfosis (Roger Fidler)

50 cosas que hay que saber sobre el mundo digital (Tom Chatfield)

El fin de los medios masivos. El comienzo de un debate (Mario Carlón, Carlos Scolari)

Volverse Público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea (Boris Groys)

Aprender Comunicación Digital (Neus Arqués)

Convergencia y Divergencia de los Medios (Arlindo Machado)

La cultura de la convergencia de en los medios de comunicación (Henry Jenkins)

Narrativas mediáticas. O cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento (Zeyda Rodríguez Morales)

Serie *House of Cards* (Netflix)

Serie *Eléctrica* (UN3. TV)

Serie *Tiempo Libre* (UN3.TV)

Charla en el aula con algún representante de un canal de la plataforma de la TDA.

Se visualizarán en clase contenidos programados por la Televisión Digital y por los Sitios Online.

Charla en clase con algún director de serie o película producido para la web.