



RES - 2025 - 300 - CD-ART # UNNE

VISTO:

El EXP - 2025 - 13664 # UNNE, por el cual se eleva el programa de la asignatura “Tecnologías aplicadas al arte I: edición de imagen y sonido”; y

CONSIDERANDO:

Que la asignatura “Tecnologías aplicadas al arte I: edición de imagen y sonido”, es una asignatura del segundo año, primer cuatrimestre, de las carreras, Licenciatura en Artes Combinadas y la Tecnicatura en Diseño de Imagen, Sonido y Multimedia;

Que es necesario aprobar el programa presentado por el Prof. Mario A. Muñoz, Profesor a cargo de la asignatura;

Que el programa propuesto cuenta con informe favorable del Gabinete de Asesoría Pedagógica de la Facultad;

Que el Régimen Pedagógico de la Facultad, establece en su Artículo 14, que los programas tendrán una vigencia de tres años, a partir de la fecha de su aprobación;

Que la Comisión de Enseñanza, Investigación, Posgrado y Designaciones aconseja aprobar dicho programa;

Que dicho despacho fue aprobado en Sesión Ordinaria del Consejo Directivo del día 19 de agosto de 2025;

Que la presente medida se toma en virtud de las atribuciones conferidas al Consejo Directivo por el Art. 32º del Estatuto de la Universidad Nacional del Nordeste.

EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA  
FACULTAD DE ARTES, DISEÑO Y CIENCIAS DE LA CULTURA  
RESUELVE:

**ART. 1º - APROBAR** el Programa de la asignatura “Tecnologías aplicadas al arte I: edición de imagen y sonido”, asignatura del segundo año, primer cuatrimestre de las carreras, Licenciatura en Artes Combinadas y Tecnicatura en Diseño de Imagen, Sonido y Multimedia, cuyo texto ordenado figura como ANEXO de la presente Resolución, tal



lo tramitado por EXP - 2025 - 13664 # UNNE, el que tendrá vigencia a partir de la fecha y por el término de tres años, período que establece el Régimen Pedagógico de la Facultad.

**ART. 2º - REGISTRAR**, comunicar y cumplido, archivar.-

LIC. ROBERTO JAVIER BEZOS  
SECRETARIO ACADÉMICO

MGTER. ARQ. JOSÉ GABRIEL ROMERO  
DECANO

## ANEXO

### PROGRAMA

### TECNOLOGÍAS APLICADAS AL ARTE I: EDICIÓN DE IMAGEN Y SONIDO

Área Disciplinar: Tecnologías Aplicadas al Arte, al Diseño y al Turismo.

Carreras: Licenciatura en Artes Combinadas y Tecnicatura en Diseño de Imagen Sonido y Multimedia.

Asignatura: Tecnologías aplicadas al arte I: edición de imagen y Sonido

Código:

Año: 2025

Equipo docente:

Mario Muñoz (Titular)

Matías Esmay (Jefe de Trabajos Prácticos)

Alejandra Muñoz (Auxiliar Docente de Primera Categoría)

### **Fundamentación:**

La cátedra "Tecnologías aplicadas al arte I: Edición de imagen y sonido" corresponde al primer cuatrimestre de segundo año de la Licenciatura en Artes Combinadas y de la Tecnicatura en Diseño de Imagen, Sonido y Multimedia. Se ofrece el cursado con régimen promocional sin examen final, al que se accede con todas las instancias evaluativas aprobadas y un 80% de asistencia.

La materia tiene como fin incorporar al estudiante conocimientos sobre los procesos de edición analógica y digital de imagen y sonido. Esta cátedra busca articular teoría y práctica artística en el campo de producción audiovisual para que el estudiante aplique los elementos técnicos y el conocimiento audiovisual en la creación de una pieza artística.

Esta materia permite que el/la alumno/a, futuros profesionales, puedan contar con el *know-how* adecuado en las distintas teorías y formas de montaje audiovisual.

El objetivo principal de la cátedra es poner en conocimiento las nuevas herramientas tecnológicas y los sistemas digitales para la búsqueda, desarrollo y perfeccionamiento de la calidad artística. Se incorpora una aproximación a las producciones audiovisuales tradicionales y también un acercamiento más reflexivo a la producción de los formatos de todo tipo de pantallas, cine, televisión e internet; streaming, redes sociales y las nuevas tecnologías.

La obra audiovisual es un proceso creativo que en cualquiera de sus formatos tiene un objetivo y una intencionalidad. Por ello, esta cátedra ofrece conocimientos sobre las distintas creaciones que se pueden lograr por medio de la fusión entre la imagen y el sonido, para que el estudiante pueda articular y combinar, de manera coherente e intencional, estos conocimientos en el proceso de creación de su pieza audiovisual artística, a fin de combinar y complementar el conocimiento teórico y práctico audiovisual.

Se prioriza el aprendizaje basado en software profesional que utiliza el mercado internacional, y también los de licencia libre y otras herramientas accesibles y en tendencia, asegurando que los estudiantes puedan desarrollar habilidades aplicables en diversos entornos de producción. Para la edición de video, se trabajará principalmente con **Adobe Premiere Pro Creative Cloud**, eventualmente y como alternativa posible el uso de **DaVinci Resolve** y **CapCut** o **VN**; todos ellos programas de escritorio y en algunos casos con versiones adaptadas al uso directamente desde dispositivos móviles. En cuanto a **Inteligencia Artificial Generativa** en edición de video introduciremos el uso de **Descript**, **Runway** y **RunWay Gen2**, y otras herramientas muy interesantes como **Ai Studios**, **Synthesys**, **InVideo** y **Synthesia**, entre muchos otros.

Por otro lado, para el sonido se utilizarán programas como **Adobe Audition CC**, y como alternativas **Audacity** y **Reaper**, todos programas de escritorio. Como opción de soportes móviles los editores **BandLab** y **EzAudio**. Y nuevas tecnologías como **Auphonic**, **Vocal Remover como masterizadores** y **Fliki con Suno** como **Inteligencia Artificial Generativa** en contenido sonoro de música y locutivo.

El tanto que el objetivo principal de la cátedra es proporcionar un marco de referencia técnico y conceptual para el desarrollo de productos audiovisuales de calidad artística, se incluyen el análisis de los fundamentos del montaje, los formatos y códecs audiovisuales, y la postproducción de imagen y sonido. Además, se fomentará un enfoque reflexivo sobre la producción digital contemporánea y su relación con las otras artes.

El contenido principal de la Cátedra estará desarrollado a lo largo de tres unidades. En la **primera unidad** se abordará la evolución de la edición audiovisual desde sus inicios analógicos hasta la era digital. Se analizarán los primeros métodos de edición de imagen y sonido, como el montaje físico en celuloide y la edición en cinta magnética, hasta la llegada de los sistemas digitales no lineales. Se estudiará la transición tecnológica y su impacto en los procesos creativos, permitiendo comprender cómo las herramientas digitales y las nuevas tecnologías con Inteligencia Artificial proponen transformar la forma de crear la narrativa audiovisual. La **segunda unidad** se centrará en los estándares técnicos esenciales para la producción audiovisual, incluyendo normas de video, formatos de archivo y códecs utilizados en la industria. Se analizarán las configuraciones óptimas para distintos proyectos, considerando plataformas de distribución, calidad de imagen y compatibilidad. Se estudiarán los principios de la edición de video no lineal y se introducirán el software más utilizado en la actualidad, tanto en computadoras como en dispositivos móviles. Se trabajará en la aplicación de distintos tipos de montaje, explorando su influencia en la narrativa audiovisual y en la expresión artística. Por último, en la **unidad tres** se estudiarán los procesos de postproducción audiovisual, abarcando la corrección de color, efectos visuales, composición y optimización del sonido en video digital. Se explorarán herramientas y flujos de trabajo en software especializado, tanto para computadoras como para dispositivos móviles. Además, se analizará el impacto de la Inteligencia Artificial en la postproducción audiovisual, con énfasis en su uso para tareas como la mejora de resolución, la automatización de edición y la generación de efectos especiales. Se fomentará el desarrollo de criterios estéticos y técnicos para la aplicación de estas herramientas en proyectos creativos y artísticos.

El objetivo de estas unidades y de su aplicación práctica es poder transmitir un conocimiento amplio y diverso sobre la construcción del proceso audiovisual para que el/la estudiante pueda resolver, en la práctica, una multiplicidad de problemas que se puedan presentar en el desarrollo de la obra,

dejando de lado las recetas y posibilitando el máximo desarrollo y aplicación creativa en la construcción de su producción.

Desde esta cátedra se pretende dar a conocer los recursos tecnológicos existentes y motivar a las y los estudiantes a conocer y utilizar dichas herramientas en la aplicación de su trabajo. El objetivo fundamental es despertar en ellos las capacidades creativas y de exploración para fusionar y utilizar los distintos recursos que la tecnología ofrece en pos del desarrollo y realización de la obra.

## **Objetivos**

Que el/la alumno/a logre:

1. Introducirse en los desafíos técnicos del desarrollo audiovisual, comprendiendo su evolución histórica y su impacto en las prácticas creativas actuales.
2. Dominar las herramientas de preproducción, producción y postproducción en imagen y sonido, aplicando técnicas adecuadas a cada fase del proceso creativo con enfoque en la edición digital.
3. Desarrollar y producir proyectos que integren de manera coherente imagen y sonido, adaptándose a diferentes contextos y formatos, tanto tradicionales como digitales, incluyendo plataformas de redes sociales y dispositivos móviles.
4. Adoptar una postura crítica frente a los medios audiovisuales contemporáneos, explorando sus posibilidades de expresión artística y las dinámicas comerciales mediante el uso de herramientas técnicas especializadas.
5. Analizar y reconocer los procesos técnicos y creativos involucrados en la realización de una pieza audiovisual, considerando los estándares técnicos, la calidad artística y el impacto de las herramientas digitales en la narrativa.

## **Contenidos:**

### Unidad 1: Historia y fundamentos de la edición de imagen y sonido

- Evolución de la edición audiovisual: de lo analógico a lo digital.
- Principales hitos en la historia de la edición cinematográfica.
- Elementos y principios básicos de la edición audiovisual.
- Introducción al montaje: escuelas, teorías y estilos.

### Unidad 2: Formatos, códecs y edición de video digital

- Normas y estándares de formatos audiovisuales.
- Codecs y compresión: fundamentos y aplicaciones.
- Definición de formatos y codecs: ¿Qué son y por qué son importantes?
- Diferencias clave entre un formato de contenedor (MP4, AVI, MKV, etc.) y un codec (H.264, H.265, VP9, etc.).
- Relación entre formatos, calidad y compatibilidad en distintas plataformas. Formatos más comunes para video: MP4, AVI, MOV, MKV. Codecs de video más utilizados: H.264, HEVC / H.265. Formatos y codecs de audio más usados: MP3, AAC, WAV, FLAC, OOG, AIFF, M4A y otros.
- Resolución (HD, 4K, 6K, 8K, 12K) y relación de aspecto broadcasting (4:3; 16:9), Cine (1,35:1; 2,35:1, 1,90:1 IMAX), Redes 9:16; 1:1; 4:5; 5:4). Adaptaciones: Paneos y Recortes.
- Introducción a la edición no lineal de video. Cómo configurar correctamente un proyecto.
- Software de edición de video para computadoras Adobe Premiere Pro.

- Aplicaciones de edición en dispositivos móviles CapCut..
- Principios del montaje audiovisual: continuidad, ritmo, narrativa.
- Exportación y configuración para diferentes plataformas y medios. Distintas configuraciones de video para redes sociales y streaming.

### Unidad 3: Postproducción en video digital y nuevas tecnologías

- Flujos de trabajo en postproducción para cine, televisión y redes sociales.
- EDL y formatos colaborativos. XML.
- Corrección de color. *Coloring*. Primaria y Secundaria.
- Efectos visuales. *Chroma key*. Máscaras de recorte. *Overlays*.
- Optimización del sonido en la postproducción audiovisual.
- Inteligencia artificial en la postproducción: herramientas y aplicaciones como Auphonic. Vocal Remover. Fliki. Suno. Librerías de Herramientas de edición y generación de audio y video, sean freemium, trial, o paid. Ej. Synthesys Ai, Elevenlabs, Descript y el futuro de la edición desde el texto en una pista de video, la generación de video y los bancos de imágenes y videos automáticos con IA.

### Metodología de Enseñanza (Bimodal)

La cátedra se dictará en formato de taller, con una modalidad bimodal que combina clases presenciales y virtuales, con un enfoque práctico orientado al trabajo en proyectos. El objetivo es fomentar la integración de los contenidos teóricos y prácticos, facilitando que los estudiantes desarrollen proyectos audiovisuales completos en un entorno flexible.

**1. Trabajo en Proyectos y Colaborativo:** Las y los estudiantes trabajarán en grupos, tanto en formato presencial como virtual, desarrollando competencias clave en la planificación, distribución de roles, responsabilidades y autogestión en proyectos audiovisuales. En ambas modalidades, se buscará que cada miembro del grupo se involucre activamente en las diferentes fases de producción y postproducción.

**2. Proceso de Aprendizaje Activo:** Se promoverá la retroalimentación continua a través de correcciones de trabajos en proceso, tanto en clases presenciales como en tutorías virtuales. Estas correcciones ayudarán a visibilizar y aplicar los contenidos teóricos, asegurando que los conocimientos se internalicen de manera profunda y práctica. Las obras audiovisuales creadas por los estudiantes serán el principal reflejo de estos aprendizajes.

**3. Métodos Participativos y Comunicación:** Las clases incluirán instancias participativas en las que los estudiantes compartirán sus opiniones y argumentaciones sobre los textos teóricos y audiovisuales trabajados. Estas actividades se realizarán tanto en el aula como en foros virtuales, fomentando la interacción crítica entre los estudiantes y el intercambio de ideas en ambas modalidades. Además, se incentivará el desarrollo de habilidades de comunicación, tanto en presentaciones orales como escritas.

**4. Análisis y Reflexión Crítica:** A lo largo del cuatrimestre, las y los estudiantes deberán leer y analizar previamente textos teóricos sobre estética visual, historia de las artes electrónicas y postproducción. Se utilizarán plataformas virtuales para la entrega y discusión de estos textos, complementando las clases presenciales con debates y foros críticos. Se buscará que los estudiantes argumenten de manera sólida sobre los contenidos de manera reflexiva y crítica.

**5. Observación y Análisis de Material Audiovisual:** Cada clase, tanto presencial como virtual, incluirá la observación de material audiovisual relevante (videoclips, videoarte, cine experimental,

animación de vanguardia, cine documental, etc.). Estas sesiones permitirán generar un diálogo crítico en el que se analizarán las innovaciones estéticas y técnicas presentes en las piezas audiovisuales. Las discusiones serán enriquecidas tanto en debates grupales presenciales como en discusiones virtuales mediante herramientas colaborativas.

**6. Diversidad de Materiales y Contextos:** Se trabajará con una variedad de materiales breves y diversos, incorporando obras de distintos géneros y contextos, con un enfoque especial en Argentina y Latinoamérica.

Se utilizarán **recursos accesibles online** para garantizar que todos los estudiantes puedan acceder al material de manera flexible como **Freepik** y **Pexels**. Además, se promoverá que los estudiantes incorporen influencias de distintas tradiciones cinematográficas y estéticas en sus propios proyectos.

La **metodología** está diseñada para adaptar el proceso de enseñanza a las posibilidades de las y los estudiantes en ambas modalidades, utilizando herramientas online como **Kahoot!**, **Trello** y **Frame.io**, garantizando la flexibilidad y la interacción continua entre los contenidos técnicos y creativos. La integración de la teoría y la práctica se realizará de manera dinámica y accesible, tanto en el aula como en el entorno virtual.

### Trabajo Final de Cátedra

La cátedra culminará con un trabajo integrador en el que las y los estudiantes deberán realizar una obra audiovisual completa. Este trabajo será acompañado por una carpeta de proyecto y una memoria conceptual que detallará el proceso creativo y técnico detrás de la pieza. A lo largo de la cátedra, los trabajos prácticos se desarrollarán de manera progresiva, siendo presentados y analizados durante las clases para permitir un seguimiento constante del avance de cada proyecto.

Los trabajos finales serán exhibidos en una muestra colectiva al finalizar el ciclo lectivo, brindando a los estudiantes la oportunidad de compartir sus producciones con la comunidad académica y reflexionar sobre el proceso realizado.

Para **garantizar un acompañamiento constante**, se ofrecerán espacios de consulta y resolución de dudas a través de la modalidad virtual. Esto facilitará una comunicación continua entre docentes y estudiantes mediante diversos canales como foros de discusión, materiales adicionales, enlaces a páginas web y otros recursos en el aula virtual. Además, se proporcionará material bibliográfico digitalizado, que complementará el aprendizaje y el desarrollo de los proyectos.

Esta modalidad permitirá que las y los estudiantes cuenten con el soporte necesario para llevar a cabo sus proyectos de manera autónoma, promoviendo la interacción entre teoría y práctica a lo largo del proceso de creación audiovisual.

### Recursos didácticos

- Aula 1: Pizarrón, Proyector, PC, Micrófono, Internet, Aula Virtual y material bibliográfico que proveerá la cátedra.
- Laboratorio de Informática: con software de edición de video instalado en todas las PC.
- Aula de Zoom.
- Cámaras de video HD. Tarjetas de almacenamiento de datos.

- Cámaras fotográficas.
- Zoom.
- Micrófonos de mano.
- Micrófono corbateros.
- Placa de audio para la computadora del docente.
- Material digital realizado por la cátedra.

## Criterios de Evaluación

La evaluación de la cátedra se llevará a cabo bajo el régimen pedagógico de la Facultad de Artes, Diseño y Ciencia de la Cultura, en modalidad de **promoción directa**, sin examen final. Se valorará el desempeño a lo largo del cuatrimestre mediante evaluaciones parciales, de acuerdo con los siguientes criterios:

- 1. Evaluación Continua:** La evaluación será continua y formativa, valorando la participación activa en las actividades grupales e individuales, tanto en las clases presenciales como virtuales. Se considerará la asistencia, la calidad de las intervenciones en debates y discusiones, y el progreso individual en el desarrollo de los proyectos prácticos.
- 2. Desarrollo de Proyectos:** Los trabajos prácticos, tanto grupales como individuales, serán fundamentales en la evaluación. Se valorará la capacidad de los estudiantes para integrar y aplicar los conocimientos teóricos y técnicos en sus producciones audiovisuales, destacando la creatividad, la originalidad y la coherencia en la fusión de imagen y sonido. El trabajo en equipo será evaluado especialmente en los proyectos colaborativos, fomentando una actitud solidaria y de cooperación.
- 3. Trabajo Final Integrador:** El trabajo final será un componente clave de la evaluación. Este incluirá la entrega de una obra audiovisual, acompañada de una carpeta de proyecto y una memoria conceptual. Se evaluará la calidad artística y técnica de la obra, así como la capacidad del estudiante para explicar y justificar las decisiones creativas y técnicas adoptadas durante el proceso de producción.
- 4. Desempeño en Laboratorio y Prácticas Técnicas:** Las actividades de laboratorio y prácticas técnicas serán evaluadas en función de la asistencia, el cumplimiento de los objetivos establecidos y la habilidad para aplicar las herramientas tecnológicas en la producción de imagen y sonido. Se valorará la capacidad del estudiante para resolver problemas técnicos y creativos, tanto en el aula como en el entorno virtual.
- 5. Interacción y Aportaciones en Modalidad Virtual:** Se evaluará la participación en actividades virtuales como foros de discusión, entrega de trabajos prácticos y análisis de textos. La interacción en línea será crucial para asegurar que los estudiantes aprovechen las posibilidades del entorno virtual para profundizar en los contenidos y colaborar con sus compañeros y docentes.
- 6. Asistencia y Compromiso:** La asistencia será un criterio importante, ya que se valora el compromiso activo del estudiante con la materia, tanto en las clases presenciales como en las sesiones virtuales. Se espera una participación constante y responsable en las clases, las actividades grupales y las entregas parciales.

Para tener aprobada la materia las y los estudiantes deberán:

- Tener el 80% de asistencias a clases.
- Aprobar las siguientes evaluaciones: 3 parciales y cuatro trabajos prácticos individuales y grupales que serán promediados.

- Los estudiantes contarán con una instancia de recuperatorio.

### **CRONOGRAMA:**

Cronograma de Clases (Marzo - Junio 2025)

Marzo 2025:

- **Viernes 21 de marzo: (Híbrido)**

Unidad I – Presentación

**Introducción a la cátedra**, objetivos, metodología y evaluación. Presentación de contenidos y herramientas.

- **Viernes 28 de marzo: (Virtual)**

**Introducción a la historia de la edición audiovisual:** desde la edición analógica hasta la digital.

Abil 2025:

- **Viernes 4 de abril: (Virtual)**

Primer Parcial por moodle. (Trabajo durante la semana, sólo entrega) Unidad II: Normas y Formatos de Videos en los distintos soportes y pantallas.

- *Viernes 11 de abril: Suspensión por Mesa de Examen*
- *Viernes 18 de abril: Viernes Santo*

- **Viernes 25 de abril: (Virtual)**

### **Primer módulo**

Unidad II - Códexs, funcionamiento y edición de video digital Presentación del 2 Parcial.

### **Segundo módulo**

Aplicación de conceptos de edición y montaje, con trabajo práctico en sus computadoras.

Mayo 2025:

- **Viernes 2 de mayo: (Híbrida)**

Unidad II – Actividad Grupal Teórica. Edición en Laboratorio.

- **Viernes 9 de mayo: (Virtual)**

## Unidad II – Nuevas Herramientas, la valija definitiva. Parte 1.

Entrega segundo parcial (online) Presentación Trabajo Final Integrador.

Formatos, códecs y edición de video digital. Prácticas con **nuevas herramientas de edición de audio y video**. Organización de tareas, gestión de correcciones de video en plataforma.

- **Viernes 16 de mayo: (Híbrido)**

## Unidad III – Postproducción en video digital.

Flujos de trabajo en postproducción para cine, televisión y redes sociales. EDL y formatos colaborativos. XML. Corrección de color.

Consultas y seguimiento del Trabajo Final Integrador.

Clases	Fechas		Unidades temáticas y Evaluaciones
1	21 - 03	Híbrido	Unidad I – Presentación Introducción a la cátedra, objetivos, metodología y evaluación. Presentación de contenidos y herramientas.
2	28 - 03	Virtual	Introducción a la historia de la edición audiovisual: desde la edición analógica hasta la digital.
3	4 - 04	Virtual	Primer Parcial por moodle. (Trabajo durante la semana, sólo entrega) Unidad II: Normas y Formatos de Videos en los distintos soportes y pantallas.
4	11 - 04		Suspensión de clases por Exámenes Finales
5	18 - 04		Feriado
6	25 - 04	Virtual	<b>Primer módulo</b> Unidad II - Códigos, funcionamiento y edición de video digital Presentación del 2 Parcial. <b>Segundo módulo</b> Aplicación de conceptos de edición y montaje, con trabajo práctico en sus computadoras.
7	2 - 05	Híbrida	Unidad II – Actividad Grupal Teórica. Edición en Laboratorio.
8	9 - 05	Virtual	Unidad II Nuevas Herramientas, la valija definitiva. Parte 1. Entrega segundo parcial (online) Presentación Trabajo Final Integrador. Formatos, códecs y edición de video digital. Prácticas con nuevas herramientas de edición de audio y video. Organización de tareas, gestión de correcciones de video en plataforma.
9	16 - 05	Híbrido	Unidad III – Postproducción en video digital. Flujos de trabajo en postproducción para cine, televisión y redes sociales. EDL y formatos colaborativos. XML. Corrección de color. Consultas y seguimiento del Trabajo Final Integrador.
10	23 - 05	Virtual	Unidad III – Teórico. Nuevas Herramientas, la valija definitiva. Parte 2. Prácticas con nuevas herramientas de Inteligencia Artificial Generativa, en imagen, audio y video. Voces, Música libre de derechos, Videos, Mastering de audio.
11	30 - 05	Híbrido	Unidad III - Pre entrega Trabajo Final Integrador con revisión y retroalimentación grupal.

12	06 - 06	Híbrido	Unidad III – Actividad grupal. Entrega del Tercer Parcial. Visionado grupal.
13	13 - 06	Virtual	Unidad III - Recuperatorio y cierre de cuatrimestre

- **Viernes 23 de mayo: (Virtual)**

Unidad III – Teórico. Nuevas Herramientas, la valija definitiva. Parte 2.

Prácticas con nuevas herramientas de **Inteligencia Artificial Generativa**, en imagen, audio y video. Voces, Música libre de derechos, Videos, Mastering de audio.

- **Viernes 30 de mayo: (Híbrido)**

Unidad III - Pre entrega Trabajo Final Integrador con revisión y retroalimentación grupal.

Junio 2025:

- **Viernes 6 de junio: (Híbrido)**

Unidad III – Actividad grupal. Entrega del Tercer Parcial. Visionado grupal

- **Viernes 13 de junio: (Virtual)**

Unidad III - Recuperatorio y cierre de cuatrimestre

- Modalidad bimodal: Las clases que se indicaron como teóricas también tendrán material disponible en el aula virtual para los estudiantes que no puedan asistir presencialmente.
- Las actividades grupales serán evaluadas tanto en clase presencial como en las entregas virtuales.
- Las clases virtuales y el trabajo en el aula virtual estarán centrados en el desarrollo de los proyectos y la retroalimentación constante entre los docentes y estudiantes.

#### **Bibliografía Actualizada:**

1. La Ferla, Jorge (comp.): *Medios Audiovisuales: Ontología, Historia y Praxis* (1999) y *Territorios Audiovisuales. Cine, Video, TV, Documental, Instalación, Nuevas Tecnologías, Paisajes Mediáticos* (2012)
  - Actualización: Mantener ambos libros por su relevancia histórica y su enfoque teórico sobre el medio audiovisual. Se pueden complementar con textos más actuales sobre los avances en plataformas digitales y el impacto de las redes sociales.

2. Aumont, J.; Bergala, A.; Marie, M.; Vernet, M.: *Estética del Cine. Espacio Fílmico, Montaje, Narración, Lenguaje* (1995)
  - Actualización: Añadir la obra *Estética del cine digital* de Jean-Louis Comolli para ampliar el análisis hacia el cine digital y la postproducción con herramientas no lineales.
3. Bourriaud, Nicolas: *Postproducción* (2009)
  - Actualización: Incluir "*Postproducción y la creación digital*", de Alex Galloway, un enfoque contemporáneo sobre el impacto de la postproducción digital en las narrativas y su relación con los medios interactivos.
4. Chion, Michel: *La Audiovisión. Introducción a un Análisis Conjunto de la Imagen y el Sonido* (1993)
  - Actualización: Considerar la obra "*La Técnica Audiovisual en la Era Digital*" de David Green que incluye nuevas aproximaciones al análisis conjunto de imagen y sonido en la era de los medios digitales y la inteligencia artificial.
5. Murch, Walter: *En un Parpadeo* (1995)
  - Actualización: Incluir "*El Arte del Montaje*", de Walter Murch, donde el autor profundiza sobre cómo la edición y el montaje digital han transformado la narrativa audiovisual.
6. Julilier, Laurent: *La Imagen Digital. De la Tecnología a la Estética* (2004)
  - Actualización: Incorporar "*La Revolución Digital en la Producción Audiovisual*" de Gilles Deleuze y Claire Denis, con un análisis sobre cómo la digitalización ha transformado los procesos de producción y edición de la imagen.
7. Labrada, Jerónimo: *El Registro Sonoro* (1995)
  - Actualización: Agregar "*Diseño de Sonido para Cine y Video*" de David Sonnenschein, que ofrece un enfoque práctico de la postproducción de sonido en la era digital.
8. Sánchez, Rafael: *El Montaje Cinematográfico, Arte de Movimiento* (1991)
  - Actualización: Incluir "*Montaje No Lineal: Técnicas y Teoría*" de Steven E. Ascher y Edward Pincus, para un enfoque más contemporáneo y técnico sobre el montaje digital no lineal.
9. Thompson, Roy: *Manual de Montaje. Gramática del Montaje Cinematográfico* (2001)
  - Actualización: Agregar "*Montaje Digital y Cine Contemporáneo*", de Patricia White, con énfasis en la gramática del montaje en la edición digital y las innovaciones tecnológicas.
10. Sánchez-Biosca, Vicente: *Teoría del Montaje Cinematográfico* (1991)
  - Actualización: Incorporar "*La Narrativa Audiovisual y el Montaje*" de Manuel Cuenca Cabeza, que ofrece una visión moderna del montaje audiovisual, con énfasis en el montaje digital y la edición para plataformas emergentes.

### **Complementos Tecnológicos y de Software:**

1. Parker, David: *La Edición de Video Digital* (2012)
  - Texto práctico sobre las herramientas digitales de edición, con énfasis en DaVinci Resolve y otros programas de edición no lineales.
2. Katz, Steven: *El Arte del Sonido en el Cine* (2010)
  - Un enfoque contemporáneo sobre la postproducción de sonido en cine, muy útil para entender la relación entre imagen y sonido.

3. Oliver, Thomas: *Cine Digital: Producción, Edición y Postproducción* (2018)

- Una mirada exhaustiva a las herramientas y tecnologías actuales en cine digital, complementando los enfoques técnicos de la cátedra.

4. Bourbaki, Natalie: *La Estética en la Postproducción Digital* (2020)

- Un análisis sobre las herramientas de edición digital, efectos visuales y la estética de la postproducción en la creación de obras audiovisuales contemporáneas.

## **Hoja de firmas**