| FACULTAD | ARTES VISUALES Y APLICADAS |
| --- | --- |
| PROGRAMA | ARTES PLÁSTICAS |
| SEMESTRE | 2022-1 |
| ASIGNATURA | EDICIÓN DE VIDEO |
| CÓDIGO | (código en SIGA) EDVID |
| INTENSIDAD HORAS SEMANA | 3 Horas |
| CRÉDITOS | 3 |
| (PRE) REQUISITOS |  |
| CORREO ELECTRÓNICO | jhernan@bellasartes.edu.co |
| DOCENTE(S) | Jairo Hernán Caicedo Atehortúa |

**PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA**

La presentación se redacta a partir de la relación o articulación de su asignatura con los siguientes aspectos del Plan de Estudios (PE):

* Relación con el Área: Área de Expresión
* Relación con el Ciclo: Ciclo de creación y producción
* Relación con las demás asignaturas del programa: asignaturas relacionadas con lo audiovisual.
* Relación con la investigación-creación en la FAVA: Las nuevas Tecnologías de la información y las comunicaciones ofrecen nuevas posibilidades aún por explorar en el campo de las artes.

**OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA**

* Objetivo General: Comprender la historia y la teoría de la narrativa audiovisual, a través de las diferentes técnicas que intervienen en el montaje cinematográfico en los procesos de edición.
* Objetivos Específicos: Realizar ejercicios y prácticas audiovisuales que nos permitan comprender y aplicar el lenguaje y el montaje audiovisual.

**MICRODESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA**

En el plan de Artes se define: “La edición o montaje, se convierte en el momento vital de la obra audiovisual; en el que al registro planeado en la preproducción y grabado en la producción, se le da forma de discurso coherente y ajustado a la intención del artista. Ya como registro, ya como producto; el video se torna en herramienta y campo de exploración de posibilidades mayúsculas, en el que el dominio de la técnica se vuelve imperativo para dominar la pantalla y convertirla en materia expresiva”. La edición y el montaje cinematográfico, son procesos técnicos, discursivos e intelectuales, en los que se busca crear relatos y expresar ideas claras a partir del uso de imágenes y sonido, valiéndose de diferentes herramientas que surgen a partir del conocimiento de las narrativas audiovisuales, y de los efectos que puede producir en el espectador la yuxtaposición de tomas, planos y escenas.

**DESARROLLO DE LA ASIGNATURA**

Historia del cine y la animación.

Introducción al lenguaje cinematográfico.

Grabación de un ejercicio usando la técnica “paper moMon”

El montaje audiovisual.

Guión Narrativo.

Edición en Final Cut Pro

Postproducción en After Fx

Presentación.

La edición es un proceso técnico e intelectual que hace parte fundamental del lenguaje y la narrativa audiovisual, pues por medio de este proceso se construye el relato, que llega al espectador, quien interpreta y yuxtapone planos y escenas dotándolos de sentido. Según lo define Konisberg, el montaje audiovisual es comprendido como la unión de distintos trozos de película para crear una cinta final.

Para comprender los procesos de edición y montaje es necesario estudiar la historia del cine, que en sus primeras etapas se limitaba a capturar los movimientos y la cotidianidad de lo real. Con la aparición de Edwin S. Porter y sus primeros experimentos con el montaje de secuencias y planos fragmentados se pudo comprobar que el espectador podía crear y completar la narración en su mente. Así mismo los experimentos del Director Lev Kuleshov convirtieron la fragmentación de escenas en planos en parte de un lenguaje que sigue evolucionando hasta nuestros días.

La edición y el montaje son entonces, mucho más que conceptos técnicos, pues tienen también un carácter dialéctico, en el que el espectador percibe una toma y espera encontrar una respuesta, una continuidad en la toma siguiente que le permita construir el relato completo en su mente.

La creación de un proyecto audiovisual se puede dividir en tres momentos, la pre-producción, la producción y la post- producción. Es en este último momento cuando interviene la edición. El editor recibe el material filmado y lo organiza secuencialmente hasta que se termina el rodaje; luego interviene el Director que junto al editor le imprime ritmo al relato, añadiendo o removiendo planos y escenas hasta llegar al corte final de la película, por lo general en consenso con los productores.

La teoría del montaje nos permite enfocarnos en diferentes aspectos de la edición, como son: El montaje según la totalidad del relato cinematográfico que incluye al Montaje narrativo o clásico, Montaje ideológico, Montaje creativo o abstracto, Montaje expresivo, Montaje rítmico.

También se puede hablar de diferentes Mpos de montaje según los planos utilizados como es el caso del Montaje analítico o externo y montaje sintético o interno. André Bazin nos habla también de El montaje imperceptible en el que el espectador se sumerge en el relato y fluye a través de él.

Por último podemos hablar del montaje sonoro, que la da cohesión al conjunto de imágenes que conforman la narrativa audiovisual.

Competencias conceptuales

1. Conocimiento de la teoría y del discurso actual del arte.

4.4.2 . Competencias comunicativas

1. Capacidad para exponer con claridad verbalmente y por escrito, problemas complejos y proyectos en su campo de estudio.

2. Trabajo interdisciplinario y trabajo en equipo.

3. Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos artíticos.

4.4.3. Competencias creativas

Habilidades para la configuración y desarrollo de propuestas plásticas y estéticas con carácter autónomo para el diálogo inter y transdisciplinar.

1. Conocimiento profundo de los materiales (del que se derivan procesos de transformación y creación).

2. Conocimiento de métodos de producción y técnicas artísticas.

3. Capacidad de innovación, aprendizaje y trabajo autónomo.

4. Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías específicas.

4.4.4. Competencias investigativas

Destrezas para formular problemas inherentes al ámbito de las artes visuales y diseñar las estrategias metodológicas correspondientes, relativas a su quehacer. El alumno podrá comprender los aspectos teóricos del montaje, el ritmo, la selección y duración de cada plano y su uso para conseguir diferentes matices dialécticos y psicológicos de la narrativa audiovisual.

1. Conocimiento básico de métodos de investigación en artes.

2. Capacidad heurística para la resolución de problemas, la realización de nuevos proyectos y estrategias de acción.

Por otra parte se abordará el uso de software y herramientas tecnológicas que intervienen en la etapa de postproducción de un producto audiovisual.

Semana 1: Uso correcto de los equipos y espacios de trabajo.

Semana 2: Historia del Cine.

Semana 3: Lenguaje Audiovisual.

Semana 4: Teoría del Montaje.

Semana 5: Relaciones con el espacio.

Semana 6: Primer Parcial, ejercicio de corte y edición.

Semana 7: Primer Parcial 2.

Semana 8: Escala de planos.

Semana 9: La ley de los ejes.

Semana 10: Story Board aplicado en el montaje audiovisual.

Semana 11: El video arte y el video experimental.

Semana 12: Presentación de propuestas de los estudiantes

Semana 13: Asesoría de proyectos de grabación

Semana 14: Asesoría de proyectos de grabación en torno al Tiempo

Semana 15: Edición y Montaje de Proyectos

Semana 16: Edición y Montaje de Proyectos

Semana 17: Edición y Montaje de Proyectos

Semana 18: Entrega de trabajos.

**MÉTODO**

Se presentará a los estudiantes una serie de conceptos y teorías sobre el lenguaje audiovisual, su historia y evolución técnica. A a partir de ejemplos se introduce a los estudiantes en la teoría discursiva del montaje y en forma paralela se realizan ejercicios prácticos que permiten a los estudiantes aplicar la teoría en forma práctica a través de la edición de video en diferentes formatos. A pesar de que la edición requiere conocimientos técnicos de software y producción audiovisual, la asignatura se enfoca en el lenguaje audiovisual como una fuente de expresión que se vale de la forma y de la estética para transmitir mensajes y significados.

**EVALUACIÓN**

El estudiante en el transcurso del semestre realizará ejercicios en clase con asesoría del profesor, que serán entregados en su totalidad en las fechas de parciales.

• Se tendrá en cuenta el proceso del estudiante en cada clase, pues los equipos con los que trabajamos están disponibles en las aulas. Así el resultado que entrega el estudiante en cada parcial, es fruto de cada jornada de trabajo en clase, aplicando conocimientos y herramientas para la creación.

• Describa los momentos establecidos para la evaluación del proceso y de los resultados de la asignatura, Ejemplo:

o 1ra UNIDAD: Sesiones 2 a la 6 (33%)

o 2da UNIDAD: Sesiones 7 a la 11 (33%)

o 3ra UNIDAD: Sesiones 12 a la 15 (33%)

**BIBLIOGRAFÍA BÁSICA (Obligatoria)**

The human figure in moMon. An electro Photographic Investigation of consecutive phases of muscular actions. Eadweard Muybridge. Londres 1885.

Dancyger, Ken (1993): The Technique of Film and Video EdiMng: Buwerwood-Heineman, a division or Reed Publishing (USA) ISBN 84-7432-701-6

Bordwell David, Thompson Kristin: El arte cinematográfico: Paidós Comunicación 68 Cine

EL MANUAL DEL GUIONISTA: EJERCICIOS E INSTRUCCIONES PARA ESCRIBIR UN BUEN GUIÓN PASO A PASO (EN PAPEL)

SYD FIELD , 1996, No de páginas: 220 págs. Editorial: PLOT EDICIONES

Lengua: CASTELLANO. ISBN: 9788486702281

Manual de Usuario Final Cut Pro X

Scolari Capitulo-Narrativas-Transmedia.pdf

**BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

Konigsberg, Ira (2004). Diccionario técnico Akal de cine. Madrid: Akal. ISBN 9788446019022.

Martin, Marcel (2008). El lenguaje del cine. Barcelona: Gedisa. ISBN 9788474323818.

Wacom\_B2B\_Uberflip\_Real-WorldFocus\_ES.pdf

**PERFIL DEL DOCENTE**

Jairo Hernán Caicedo Atehortúa, Comunicador Social - Periodista de la Universidad del Valle, Máster en Dirección Cinematográfica con especialidad en Medio Ambiente y Responsabilidad Social Corporativa del Campus Universitario Europeo en Málaga, España, con habilidades y experiencia en montaje, animación y postproducción de cine y televisión, Docente e Investigador en el Instituto Departamental de Bellas Artes: Animador de la serie infantil ZONA FANTASMAL (Telepacífico 2019); Docente fundador e investigador del Semillero de Animación e interactividad de Bellas Artes - Cali, (Colciencias - Bellas Artes, desde el 2017 hasta la fecha); Editor y músico del cortometraje “CARLITOS ¿Y AHORA QUÉ?” (2017) y ganador del premio del público en el Festival de cine de Cali y ganador de una beca en los PREMIOS LATINO en Marbella, España;. Animador de la serie infantil MINÚSCULOS IMPOSIBLES (Telepacífico 2017); Director cortometraje animado independiente “COMO EN CASA” (2013); Director del corto animado en 3d ACROPHOBIA (Escuela Nacional de Cine, Bogotá 2013); Animador de la serie infantil LOS IMPOSIBLES (Tsunami Audiovisual 2011); Postproductor In House Telepacífico, animador de la franja infantil (2006 - 2008); Editor Telepacífico (2004 - 2006); Editor Univalle (2004); Editor No lineal (Corte 1) Largometraje “EL REY” dirigida por Antonio Dorado; Director del cortometraje animado “DE PLUMAS Y PEZUÑAS”, ganador del Premio Audiovisual “SIN FORMATO”, modalidad Cine y Video 2003; Animador independiente en diversos proyectos audiovisuales con varios diplomados en temas relacionados con las TIC, animación, videojuegos, y desarrollo de proyectos para la Economía Naranja de Min Cultura.