



ANEXO: GUIÓN DE AYUDA PARA LA REALIZACIÓN DE GUÍAS DIDÁCTICAS PARA CONTENIDOS OCW-UNIA

Datos identificativos del contenido	
Título del contenido	Patrimonio audiovisual y remezcla en vivo: cuidados y usos creativos del archivo digital (Taller enmarcado en Convocatoria de Creación de Contenidos Digitales PCD-UNIA 2015)
Nombre completo del autor	Pedro Jiménez Álvarez María Yáñez
Número de créditos	1,5 ECTS
Área de conocimiento según codificación UNESCO	Ciencias tecnológicas Contenidos digitales Competencias digitales
Descriptores	Archivo, patrimonio audiovisual, remezcla

Fundamentación/ Contextualización	
<p>¿Por qué esta materia resulta de interés? ¿Qué aplicación tiene? ¿Qué aporta? ¿Qué temas se abordan en esta disciplina relacionados con aplicaciones prácticas?</p>	<p>Conociendo el interés por parte de la Universidad Internacional de Andalucía en asuntos como el dominio público y la remezcla digital, objeto de los proyectos de la última convocatoria de UNIA-Capital Riego (crowdfunding con Goteo.org), queremos desarrollar un taller que una la recuperación y la puesta en valor del archivo como dispositivo de creación cultural y en concreto como un dispositivo de creación y recreación audiovisual. La materia prima de la remezcla es el archivo. Las imágenes, sonidos, textos, fotografías compartidas forman nuestro código fuente audiovisual, que necesitamos alimentar, conservar y reproducir. En la era digital, convertir kilómetros de película en bytes es mucho más que un cambio de formato: supone abrir los archivos y ponerlos a disposición del público, que en muchos casos es también su legítimo propietario.</p> <p>A partir de aquí, hay una serie de cuestiones relacionadas con los nuevos conceptos de propiedad de las imágenes que deben ser abordadas, pero también muchos asuntos técnicos que determinan el modo en que preservamos y divulgamos, la manera en que permitimos y animamos a los ciudadanos no solo a ver como meros espectadores sino a proponer usos de las imágenes para crear nuevos discursos.</p> <p>Internet es un enorme archivo, caótico y a la vez organizado por algoritmos, etiquetas, valoraciones sociales, categorías y modelos de catalogación y búsqueda que se superponen en</p>

el espectro digital según el uso que le damos. Desde Youtube y Vimeo, ingentes almacenes de vídeos que propician modos de compartir y socializar las imágenes, hasta catálogos organizados de imágenes como el gran Archive.org y otras iniciativas públicas para organizar el patrimonio audiovisual como EuScreenXL o Europeana, pasando por pequeñas plataformas independientes que apuestan por cuidar pequeños catálogos audiovisuales y facilitarlos como herramienta para la creación, el activismo o la educación, o iniciativas para recuperar y digitalizar archivos audiovisuales domésticos que conforman un patrimonio audiovisual local vivo y compartido por los ciudadanos, hay todo un mundo por descubrir en lo que se refiere a archivos audiovisuales online.

No nos cabe duda de que en esta década la cuestión de los archivos en internet será un asunto crucial para la cultura. Queda mucha materia cultural por digitalizar, catalogar y poner en valor. La búsqueda y cuidado de un **espacio público digital**, como enuncia Bill Thompson, del departamento de archivo de la BBC, que ofrezca una serie de estándares y herramientas para hacerlo, es una de las claves de iniciativas como Europeana, un proyecto en el que instituciones culturales de toda Europa colaboran para investigar y desarrollar nuevas formas de preservar y reutilizar nuestro patrimonio, también el audiovisual.

El taller que proponemos quiere recorrer el camino que va de este **conocimiento y cuidado de los archivos audiovisuales a convertirlos en materia prima para las más vanguardistas formas de remezclar las imágenes en vivo**. Quiere explorar las nuevas formas narrativas que el medio digital favorece, usando la lógica de la base de datos (Manovich, 2005) y que cuestionan el propio concepto de narrativa aristotélica como ya hacía Vertov en su manifiesto del cine-ojo y otras vanguardias audiovisuales del siglo pasado. **Apuesta por usar lo viejo para convertirlo en nuevo** y demostrar una y otra vez las potencialidades semánticas y emocionales de una misma imagen a través de distintas miradas, y en relación a otras imágenes y a otros elementos semióticos como el ruido, la música, la performance, la luz o la escenografía. Por el vasto legado que tenemos podríamos dedicar horas y horas a ver, rastrear y plantear

	<p>nuevos usos así como a pensar y dejar claro cuáles son modelos a seguir y cuáles son usos que venden lo abierto pero que no lo son tanto, pero la intención del taller es concretar. Por eso, tras una panorámica general focalizaremos las posibilidades de uso de los archivos audiovisuales en un género, el live cinema, que viene definido por esa experiencia audiovisual, que intenta ser narrativa, a su forma, que se ejecuta en vivo mezclando técnicas del documental, con música ejecutada en directo y con múltiples configuraciones y variables técnicas, tanto escénicas como de software. Este género audiovisual es uno de los aliados para la puesta en valor de archivos institucionales (como es el British Film Institute que cede material constantemente para estos fines) y una excelente oportunidad para concretar las limitaciones, complejidades y vericuetos del archivo en relación a su uso creativo.</p>
--	---

Prerrequisitos/ Competencias necesarias	
<p>¿A quién se dirige? ¿Son necesarios conocimientos, habilidades y/o actitudes determinadas para el máximo aprovechamiento del contenido o no se requiere ninguno?</p>	<p>No es necesario tener destrezas informáticas muy avanzadas, aún así, se recomienda el espíritu crítico y tener acceso a un ordenador con capacidad multimedia. Si te interesa trabajar con un archivo personal, doméstico, sí sería bueno que ya estuviera digitalizado.</p>

Competencias genéricas	
<p>¿Qué habilidades, actitudes y valores transferibles fuera del ámbito profesional concreto del contenido se persiguen desarrollar con éste?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Habilidades de investigación. ▪ Habilidad para trabajar de forma autónoma. ▪ Diseño y gestión de proyectos. ▪ Capacidad de organizar y planificar. ▪ Resolución de problemas. ▪ Trabajo en equipo.

Competencias específicas	
<p>¿Qué va a aprender el alumno? ¿Qué va a ser capaz de hacer cuando finalice el estudio del contenido? ¿Qué actitudes o valores esperamos que adquieran en relación con su desempeño académico- profesional?</p>	<p>Bloque 1: comprensión de los conceptos de archivo, patrimonio audiovisual y procomún, la búsqueda práctica de materiales de archivo audiovisual, el uso apropiado de esos archivos y la digitalización del archivo propio. Bloque 2: conocimiento de las distintas expresiones artísticas ligadas al archivo audiovisual y digital, comentario crítico de obras. Bloque 3: preparación de un proyecto propio</p>

	fundamentado en las prácticas anteriores y en conocimiento del códigos y técnicas del Live Cinema.
--	--

Bloques temáticos

<p>¿De qué contenidos temáticos consta el módulo/ asignatura? (Primer bloque; segundo bloque...)</p> <p>¿Por qué están estructurados de ese modo?</p> <p>¿Qué es lo importante y lo complementario de cada bloque? ¿Qué elementos temáticos ofrecen?</p>	<p>BLOQUE 1: Conociendo los archivos. Qué archivos audiovisuales existen en internet. Qué imágenes podemos utilizar y con qué condiciones. Cómo crear, cuidar y poner en valor un archivo audiovisual. Estándares de digitalización, catalogación y publicación. Licencias de uso. Archivos ejemplares y archivos que deben mejorar.</p> <p>BLOQUE 2: Usos creativos del archivo. La remezcla y el mash-up digital. El apropiacionismo. El software cinema y la narrativa de base de datos. El documental expandido. Autores y obras de referencia.</p> <p>BLOQUE 3: El live cinema Live Cinema y cultura VJ. Técnicas para trabajar con archivos, acercamiento a los tipos de software y hardware para la ejecución de imágenes y sonidos en directo, Ejemplos y acceso a materiales, configuraciones técnicas de obras de referencia.</p> <p>La organización de los contenidos está orientada al desarrollo paralelo del proyecto práctico del taller: la preparación de un proyecto de Live Cinema hecho con archivos.</p>
--	---

Programa

<p>Índice en detalle, con distintos epígrafes y subepígrafes</p>	<p>Bloque 1: Conociendo los archivos</p> <p>1.1. Archivo, patrimonio y procomún audiovisual</p> <p>1.2. Las buenas prácticas del procomún audiovisual</p> <p>1.3. Propiedad intelectual y derechos de uso</p> <p>1.4. Ejercicios bloque 1</p> <p>1.4.1. Búsqueda comparada de archivos audiovisuales</p> <p>1.4.2. Elabora tu propio archivo</p> <p>Bloque 2: Usos creativos del archivos</p> <p>2.1. La cultura de la remezcla y el mash-up. Narrativa de base de datos y documental web</p> <p>2.2. El documental expandido: autores y obras de referencia.</p> <p>2.3. Ejercicio bloque 2: Visionado y comentario de una obra hecha en vivo</p> <p>Bloque 3: Live Cinema y arte del audiovisual en directo</p> <p>3.1. Una breve hisotira del arte audiovisual</p> <p>3.2. Elementos que componen el Live Cinema</p> <p>3.3. ¿Cómo lo ponemos en marcha?</p> <p>3.4. Ideación del proyecto de Live Cinema</p>
--	---

	Bloque 4: Elaboración de un proyecto de Live Cinema
--	---

Medios y recursos para el aprendizaje

<p>¿Qué medios y recursos se ofrecen para el aprendizaje de la materia? (materiales de estudio, actividades, recursos complementarios...) ¿Cuáles son las características de cada tipo de recurso?</p>	<p>-Materiales básicos: elaborados por los docentes y estructurados por unidades didácticas, estarán accesibles desde el campus virtual conforme al cronograma.</p> <p>- Acceso, también desde el Campus Virtual, a diversos recursos complementarios (referencias web y bibliográficas, artículos, esquemas...) para profundizar en determinadas cuestiones o como base para la realización de las actividades prácticas y el proyecto final.</p> <p>- Actividades. El curso incluye tanto la realización, conforme se vaya avanzando en las distintas unidades didácticas y a través del Campus Virtual, de prácticas de naturaleza diversa así como de un proyecto final. A continuación se proporciona información más en detalle sobre tales actividades.</p>
--	--

En el caso de las actividades...

Nombre de Actividad	Contenidos y recursos necesarios	Objetivos y competencias que se lograrán	Tiempo estimado para su realización
Ejercicio bloque 1A: Búsqueda en archivos audiovisuales	Lectura de los recursos del bloque 1. Acceso a archivos online: Filмотeca Española, EUScreenXL, archive.org, Ubuweb.	Conocer distintos archivos de una forma práctica y evaluar las ventajas y carencias de cada uno.	3 horas
Ejercicio bloque 1B: Publica un vídeo en archive.org.	Lectura de los recursos del bloque 1. Material propio de archivo.	Experimentar la publicación de un archivo audiovisual en una plataforma abierta.	2 horas
Ejercicio bloque 2: Visionado y comentario de una obra hecha con archivo.	Lectura de los recursos del bloque 2. La lista de obras serán sugeridas por los profesores, y también por el alumnado.	Analizar de forma crítica el lenguaje de las obras de creación hechas con archivo.	4 horas
Ejercicio bloque 3: Ideación del proyecto de Live Cinema	Lectura de los recursos del bloque 3.	Idear y crear un concepto artístico o discursivo a partir del archivo, pensando en el live cinema.	3 horas
Proyecto final: Elaboración de un proyecto de Live Cinema	Recoger y dar forma a los conocimientos y experiencias adquiridas en los bloques anteriores.	Aprender a explicar un proyecto de Live Cinema desde el punto de vista de contenidos, técnico y de producción.	12 horas

Plan de trabajo/ Cronograma (MODELO DE TABLA 2)		
Bloques temáticos	Actividad/ Tarea	Tiempo estimado (horas)
I. Conociendo los archivos	1) Introducción: ¿De qué hablamos cuando hablamos de archivos audiovisuales? Patrimonio audiovisual, procomún y espacio público digital.	2 horas
	2) Condiciones de uso: qué archivos se pueden usar y como. Tipos de archivos audiovisuales y ejemplos	2 horas
	3) Creando nuestros propios archivos: estándares de digitalización, catalogación y publicación. Recomendaciones y buenas prácticas para construir un procomún audiovisual.	5 horas
	4) Actividad: Búsqueda comparada de archivos	3 horas
	5) Actividad: Elabora tu propio archivo	2 horas
II. Usos creativos del archivo	1) La cultura de la remezcla y el mash-up. Narrativa de base de datos y documental web.	2 horas
	2) El documental expandido. Autores y obras de referencia.	4 horas
	3) Actividad: visionado y comentario de obra hecha con archivo	4 horas
III. El live cinema	1) Live Cinema y cultura VJ	1,5 horas
	2) Técnicas para trabajar con archivos. Acercamiento a los tipos de software y hardware para la ejecución de imágenes y sonidos en directo	2,5 horas
	3) Ejemplos y acceso a materiales. Configuraciones técnicas de obras de referencia.	2 horas
	4) Actividad: Ideación de un proyecto de Live Cinema	3 horas
IV. Ejercicio final	1) Elaboración de un proyecto de Live Cinema	12 horas

Orientaciones para el estudio y la evaluación	
<p>¿Qué más le conviene al usuario conocer sobre el orden en el que enfrentarse a los recursos y materiales? ¿Qué es lo más importante en los mismos, necesita alguna aclaración sobre su contenido?</p> <p>¿De qué modo puede comprobar que ha alcanzado el nivel de competencias correspondiente? ¿Qué herramientas tiene para autoevaluarse? (actividades) ¿Es necesario que le proporcione aquí algún otro criterio o indicador en base a los cuales poder hacerlo?</p>	<p>El curso tiene un total de 1,5 ETCS, equivalente a unas 45 horas de trabajo de los estudiantes.</p> <p>La duración prevista es de 6 semanas, con la idea de que, aunque en la parte virtual inicial pueda ir avanzando a su ritmo conforme a la fecha de las actividades, dedique, como recomendación, una hora y media diaria, de lunes a viernes, cada semana (esto es, 7,5 horas semanales).</p> <p>Tras estas 6 semanas los contenidos quedarán disponibles, para su consulta por los estudiantes, a través del campus virtual.</p>

Sobre el autor	
Nombre completo del autor	Pedro Jiménez Álvarez

Puesto e Institución	ZEMOS98
Correo electrónico de contacto	pedro@zemos98.org
Web/blog personal (*opcional)	www.zemos98.org
Otra información	

Sobre el autor	
Nombre completo del autor	María Yañez Anllo
Puesto e Institución	Investigadora independiente
Correo electrónico de contacto	myanllo@gmail.com
Web/blog personal (*opcional)	mariayanez.eu
Otra información	

**Adjuntar asimismo fotografía reciente (*opcional) de un tamaño mínimo de 275px x 275px.*