

Laboratorio de Efectos y Tecnologías Aplicadas UNLaM: la experimentación tecnológica como eje del aprendizaje activo en el campo de la comunicación audiovisual.

Accorinti, Victoria y Libonati, Virginia.

Cita:

Accorinti, Victoria y Libonati, Virginia (2024). *Laboratorio de Efectos y Tecnologías Aplicadas UNLaM: la experimentación tecnológica como eje del aprendizaje activo en el campo de la comunicación audiovisual*. III Congreso Internacional de Ciencias Humanas. Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín, Gral. San Martín.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/3.congreso.eh.unsam/487>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/esz9/Cw0>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

Laboratorio de Efectos y Tecnologías Aplicadas UNLaM: la experimentación tecnológica como eje del aprendizaje activo en el campo de la comunicación audiovisual.

Victoria Accorinti
(UNLaM)
vaccorinti@unlam.edu.ar

Virginia Libonati
(UNLaM)
vlibonati@unlam.edu.ar

Resumen

Este trabajo presenta las estrategias didácticas implementadas durante el ciclo lectivo 2024 en el marco del Laboratorio de Efectos y Tecnologías Aplicadas (LETA) de la UNLaM, enfocadas en ofrecer a los estudiantes de la Licenciatura en Comunicación Social un programa actualizado y adaptado a prácticas pre-profesionales identificadas con los paradigmas de hibridez tecnológica, experimentación y postproducción; de modo tal que la propuesta académica se mantenga en sintonía con la fluidez que caracteriza el campo de la creación y la comunicación audiovisual en los medios contemporáneos. Aún así, el ecosistema digital que hoy prima como paradigma cultural parece desplazar las alternativas de producción analógica y el aporte sensible de las materialidades. Es en ese pliegue donde se identifica la necesidad de abordar propuestas en línea con prácticas exploratorias y lúdicas, que activen el rol transformador de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

Palabras claves: hibridez-tecnológica; postproducción; juego; ecosistema-digital; formación-universitaria.

Como desprendimiento de la investigación en curso *Prácticas docentes en el ecosistema digital: análisis de estrategias y recursos aplicados en la Educación Superior en el área Comunicación y Periodismo*¹ (Universidad Nacional de La Matanza, 2024-2025), el Laboratorio de Efectos y Tecnologías Aplicadas (LETA), especialidad audiovisual de la Cátedra Producción y Administración en Medios (Carrera de la Licenciatura en Comunicación Social UNLaM) se propone reflexionar en torno a la implementación didáctica de los contenidos ofertados a partir del ciclo lectivo 2024 con el objetivo de fortalecer la capacitación académica de los estudiantes que en esta cátedra abordan sus últimos trabajos proyectuales, en sintonía con un ecosistema digital en continua expansión que marca el signo de los tiempos actuales.

Lev Manovich (traducido por Reyes-García, 2014:141) señala que desde los años 80's y 90's los medios pasan por un proceso de *softwareización*: es decir, "la translación sistemática de

¹ Investigación Proince-UNLaM 2024-2025. Dir. Mg. María Cristina Lago.

numerosas técnicas para la creación y edición de medios, procedentes de tecnologías físicas, mecánicas y electrónicas, en las aplicaciones de software.” Cuando éstas interactúan en ese sistema en el que han sido traducidas, constituyen una ecología. Y como todo ser vivo, al *liberarse*, “empiezan a interactuar, mutar y hacer híbridos”. Resulta de interés para este trabajo que este concepto de hibridación, propio de la contemporaneidad, también es en sí mismo un migrante que llega desde las ciencias naturales y anida, decisión humana mediante, en el idiolecto tecnológico. Es precisamente en el universo de la *tecnología*, en su definición más amplia, desde donde el LETA piensa su enfoque didáctico: se propone habitar la tecnología como “una actividad creativa que apunta a la satisfacción de necesidades y oportunidades, a través del desarrollo de productos, sistemas y entornos específicos. Conocimientos, habilidades y recursos se combinan para lograr la resolución de problemas prácticos...” (Ministerio de Cultura y Educación de Nueva Zelanda, 1995, citado por el INTEC). De allí que se impulsen, como recurso exploratorio, prácticas manuales a la par de la práctica de recursos digitales, profundizando en el conocimiento experto de ambos sistemas en modalidades combinadas, con dos objetivos:

- Deconstruir, exponer, identificar los procesos que constituyen diferentes funciones (visibles, tangibles, audibles) en una metodología manual o mecánica, de modo tal que pueda comprenderse ese mecanismo, esa génesis; y trasladar, traducir ese procedimiento en el uso consciente de aquellas funciones que las interfaces del software esconden, invisibilizan, y por lo cual suelen tomar carácter de botón mágico: desmitificar lo automático. Y en sentido inverso, hacer uso apropiado con resultados productivos, estéticos y técnicos que las herramientas digitales, como por ejemplo las funciones de inteligencia artificial, permiten sumar u optimizar al proyecto creativo.
- Al comprender así los alcances técnicos y estéticos de ambas dimensiones, poder elegir y hacer uso apropiado de las mismas, con la posibilidad de combinar esos universos, de hibridarlos y producir mutaciones que construyan una identidad propia, una marca comunicacional, una forma de narrar.

El diagnóstico inicial del equipo pedagógico sobre el consumo audiovisual de los estudiantes que cursan esta especialidad confirma que un porcentaje cada vez mayor se desempeña de manera profesional o amateur en áreas de producción mediática donde priman tecnolenguajes de la imagen y el sonido propios de la cultura digital. Se trata de una población que si bien no es nativa digital, sí ha naturalizado en la última década la inmediatez resolutiva que ofrece el universo de la virtualidad y se identifica como prosumidora. Este conocimiento *soft* que los estudiantes traen a clase, en gran medida aprendido en la exploración propia del consumo cotidiano, es bienvenido en el Laboratorio, se socializa entre compañeros y queda abierto a su incorporación en las prácticas. Se ha observado que ese background digital suele adolecer en gran medida, por parte del estudiante-prosumidor, de un uso experto o profundo en cuanto a las variables funcionales que podría explotar: un síntoma que combina la inmediatez en conseguir resultados (y la poca tolerancia ante el llamado *error*) con la accesibilidad a cantidad o diversidad de programas-dispositivos que no terminan de conocerse cuando ya son reemplazados por otros

superadores (en términos de mercado), y que no indica necesariamente una relación directa con la calidad resultante de su uso.

Estas problematizaciones convergen en la decisión de ampliar, diversificar y profundizar los aspectos experimentales y lúdicos de las prácticas audiovisuales, de modo que los estudiantes capitalicen su curiosidad en la exploración y combinación de materialidades, medios, soportes, lenguajes que el propio universo tecnológico tiende, incluso, de forma cotidiana: se trata de entrenarse *en y para* el ecosistema heterogéneo y cambiante del que se es parte.

Entre las decisiones estratégicas del LETA, en función de subsanar la brecha señalada, se plantean actividades en simultáneo con diferentes técnicas pero cuyo procedimiento metodológico pueda ser aprehendido y traducido en otros medios, soportes, lenguajes.

Al asumir el formato de *laboratorio* y abandonar el de *taller*, se mantiene el foco en la modalidad práctica como identidad de la cátedra, a la vez que se promueve un cuerpo de actividades y un espacio-tiempo más permeables: "un terreno de juego" (Bourriaud, 2007:90) marcado por la heterogeneidad de recursos (medios, soportes y tecnologías mixtas) donde la postproducción es inherente al mundo contemporáneo, y en el que son los estudiantes quienes toman decisiones sobre el devenir de sus procesos activos de aprendizaje. La única premisa que se define en común a todo el curso desde el primer encuentro es el formato del trabajo final del LETA: un *visual storytelling* que incluya la intervención de prácticas manuales y digitales de animación y efectos. La modalidad de integrantes es a elección de los cursantes: individual, de a pares, o por equipos. Simultáneamente al seguimiento del proceso creativo, que los estudiantes registran en bitácoras personalizadas, el equipo docente lleva en cada clase una *valija de herramientas* que sirvan para despertar y alimentar el imaginario de cada proyecto.

En la práctica continua se ofrecen actividades con variables de abordaje procedimental, donde dialogan técnicas manuales y digitales propios del diseño y la realización audiovisual: el dibujo, juegos de texturas, la aplicación de color, cine de animación (en la bidimensión y la tridimensión), efectos visuales y efectos especiales; otras funciones que habitan los softwares para imagen y sonido, incluidas las posibilidades que irrumpen desde la inteligencia artificial. En esas actividades los estudiantes descubren, ejercitan y proponen, dado que se propicia su aprendizaje activo, diferentes modos de resolución creativa como deriva de sus experimentaciones técnicas y retóricas.

Hemos encontrado en la práctica híbrida una analogía que puede también ser transferida a las dinámicas grupales, que han dado resultados de interés al punto de abrir una línea de investigación autónoma desde la perspectiva relacional. Se han forjado lazos afectivos y productivos entre estudiantes que no se conocían, y otros que ya llegaron inseparables, tuvieron su espacio-tiempo para reencontrarse en lugares comunes: la nostalgia, los intereses personales, los sueños, los deseos, los afectos. Mucho de esto alimentó las premisas temáticas de los *visual storytelling* producidos en este primer cuatrimestre de experiencias, que el LETA espera capitalizar en el diseño de programa 2025.

Referencias bibliográficas

Bourriaud, N. (2007). *Postproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología Instituto Nacional de Educación Tecnológica. (s/f). *De la Tecnología a la Educación Tecnológica. La educación tecnológica: aportes para la capacitación continua*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Instituto Nacional de Educación Tecnológica, INET.

Reyes-García, E. (2014) *El software toma el mando (Traducción a Lev Manovich)*. Trad. de *Software Takes Command* (versión del 30 de septiembre de 2012, publicada bajo licencia Creative Commons en manovich.net) por Everardo Reyes-García. Obtenido el 21 de septiembre de 2024 de la base de datos Academia.edu.