



**Nebrija**  
*Universidad*

**Grado en  
Bellas Artes**

**Curso 2011/2012**

Asignatura: Tecnología Audiovisual  
Código: BEA110

**Asignatura: BEA 110 Tecnología Audiovisual**

**Formación: Obligatoria**

**Créditos: 6**

**Curso: Segundo**

**Semestre: Segundo**

**Grupo: 2BA**

**Profesor: Raquel Caerols Mateo**

**Curso académico: 2011-2012**

## 1. REQUISITOS PREVIOS

Ninguno

## 2. BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

### TÉCNOLOGÍA AUDIOVISUAL

- **Comparación de lenguajes:** Tipos de procesamiento de la información: secuencial y global. Interacción entre sistemas simbólicos y cognición. El lenguaje audiovisual: características generales y dimensiones. El multimedia hipertextual e interactivo
- **Gramática audiovisual y semántica:** -**Morfología:** La imagen fija: tipos, elementos (punto, línea, forma, encuadre, luz, colores...), funciones. La imagen en movimiento: espacio, tiempo, estructura narrativa... El sonido. -**Sintaxis:** Técnica expresiva. Planos. Ángulos. Encuadre y composición. Profundidad de campo. Distancia focal. Iluminación, temperatura y colores. Las transiciones. Movimientos de cámara. Estructuras narrativas. Ritmo
- **Los "mass media" en general:** El impacto de los "mass media" en la sociedad y en la transmisión de valores e ideologías. - Las dimensiones socio-económica y socio-política de los mass media. Lectura y análisis crítico de las imágenes y de los programas que ofrecen los medios de comunicación social. Diferenciación de la realidad y de su representación mediática
- **La cámara de vídeo:** elementos y técnicas de uso. Edición de vídeo y Vídeo digital

## 3. COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Que los estudiantes hayan demostrado comprender y poseer conocimientos de los códigos y las operaciones necesarias para una creación y representación de un modelo de correspondencias gráficas y sonoras en el plano visual.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir los datos necesarios para la creación y experimentación audiovisual con los distintos procedimientos estudiados, desarrollando actitudes y juicios de valor propios, desde un enfoque fundamentado en los elementos básicos de la historia y la teoría del lenguaje audiovisual.
- Que los estudiantes hayan demostrado ahondar en el conocimiento, identificación y selección de herramientas y técnicas del lenguaje audiovisual aplicando con soltura estos conocimientos como instrumento para identificar e interpretar los diferentes recursos expresivos y narrativos de este lenguaje.

- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir los datos necesarios para la creación y experimentación audiovisual con los distintos procedimientos estudiados, desarrollando actitudes y juicios de valor propios, desde un enfoque fundamentado en los elementos básicos de la historia y la teoría del lenguaje audiovisual.

- Que los estudiantes puedan transmitir y comunicar de manera analítica, reflexiva y crítica las soluciones adoptadas y los procedimientos artísticos seguidos, utilizando con soltura los conceptos e ideas adquiridos en la asignatura así como los criterios de los distintos géneros y corrientes en el medio audiovisual, estableciendo las diferencias esenciales que existen entre el cine, la televisión y el video.

- Que los estudiantes hayan desarrollado habilidades de aprendizaje, técnicas de trabajo personal y una conciencia de las capacidades y recursos propios que les permitan emprender asignaturas posteriores de Proyectos de Taller de Creación Contemporánea I y II así como desarrollar el propio campo artístico con un alto grado de autonomía.

#### 4. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍA

##### **Clases de teoría:** (0,5 ECTS)

Las clases de teoría en Tecnología Audiovisual utilizan la metodología de Lección Magistral que se desarrollará en el aula empleando la pizarra y/o el cañón de proyección para la visualización de las imágenes ilustrativas de la materia.

##### **Resolución de ejercicios en el aula-taller bajo la dirección del profesor:** (1,3 ECTS)

Las clases se desarrollan en el formato de talleres prácticos en donde el alumno, supervisado por el profesor y de manera individual, desarrollará los ejercicios de audiovisuales requeridos. Las tutorías se podrán llevar a cabo durante este tiempo, viéndose los trabajos de cada alumno y siendo estos corregidos por el profesor, de forma personalizada.

##### **Tutorías:** (0,6 ECTS)

Las tutorías pueden llevarse a cabo durante el tiempo de las clases prácticas de taller viéndose los trabajos de cada alumno y siendo estos corregidos por el profesor, de forma personalizada. También podrán desarrollarse fuera del periodo lectivo durante el estudio individual del alumno o empleando mecanismos de tutoría telemática (correo electrónico y uso del campus virtual de la Universidad).

##### **Estudio individual:** (3,6 ECTS)

#### 5. SISTEMA DE EVALUACIÓN

**Examen:** Se realizará un examen final para aquellos alumnos que no hayan superado la asignatura de taller por curso, donde se evaluarán:

- El aprendizaje de los contenidos adquiridos por el alumno en las clases de taller, en las tutorías y en su progreso (estudio) individual.
- La utilización adecuada del lenguaje artístico y expresivo y el desarrollo de los razonamientos y métodos empleados en dicho lenguaje, aplicando con criterio las técnicas adecuadas a cada ejercicio del examen.

El examen final pondera un 100% en la convocatoria ordinaria.

##### **Evaluación de la participación del alumno en clase y de los trabajos obligatorios:**

- Evaluación constante a través del seguimiento del trabajo en el aula.
- Evaluación constante a través de la exposición de proyectos y resultados.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias

La participación del alumno será valorada por el profesor a lo largo de las clases y será la nota fundamental en la que se evaluará los conocimientos, capacidades adquiridas a lo largo del curso, progresión en la evolución personal y todo ello a través de los trabajos entregados por el alumno y que compondrán su carpeta de trabajo. Este capítulo ponderará el 100 %, quedando para examen ordinario o extraordinario aquellos alumnos que no hayan superado la asignatura. Nuevamente se evaluarán no solo los conocimientos sino la adquisición de competencias en su conjunto, tales como la calidad de la expresión proyectual y aptitud del alumno para comunicar, expresada en sus trabajos artísticamente y verbalmente en sus intervenciones y participación en clase.

En la **convocatoria extraordinaria** el examen pondera un 100% y tendrá el mismo carácter que el examen ordinario y será para aquellos alumnos que no lo hubieran superado.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- Alsina, P. (2007: *Arte, ciencia y tecnología*, Barcelona, UOC.
- Benjamin, W. (1992): *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica*, en *Discursos interrumpidos I*, Madrid, Taurus.
- Bettetini, G. y Colombo, F.: *Las Nuevas Tecnologías de la Comunicación*. Paidós. Barcelona. 1995.
- Bonet Albero, E.; Dols Rusiñol, J.; Mercader Capellá, A.; Muntadas Prim Fábregas, A. (2010): *En torno al video*, País Vasco, Ed.: Universidad del País Vasco, Creación en Traspasos.
- Bonet Albero, E.; Dols Rusiñol, J.; Mercader Capellá, A.; Muntadas Prim Fábregas, A. (2010): *En torno a en torno al video*, Buenos Aires, Argentina, Ed. Bibelot
- Catálogos de Arco.
- Cuadernos didácticos del Reina Sofía (Departamento de educación):
  - *Vídeo: el principio* (2006).
  - *Lo digital en el arte* (2008).
- De Micheli, Mario (2002): *Las Vanguardias Artísticas del Siglo XX*, Madrid, Alianza Editorial.
- FECYT (Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología) (2007): *Libro blanco de la interrelación entre arte, ciencia y tecnología en el Estado Español*.
- Hofmann, Werner (1992): *Los fundamentos del Arte Moderno*, Madrid, Ed. Península.
- Jullier, L. (2004): *La imagen digital: de la tecnología a la estética*; traducción al español, Víctor Goldstein. Buenos Aires: La Marca.
- Kemp, M. (2000): *La ciencia del arte: la óptica en el arte occidental de Brunelleschi a Seurat* (trad. Cast. Soledad Monforte Moreno, José Luis Sancho Gaspar). Madrid, Akal.
- Kosinski, D. (coord.). (1999): *The Artists and the Camera. Degas to Picasso*. Yale University Press, London.
- Manovich, L. (2005): *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona, Paidós Comunicación 163.
- Martin, Sylvia/Uta Grosenick (Ed.), (2006): *Videoarte*, Barcelona, Taschen.
- Martínez Abadía, José y Vila Fumas, Pere Et Al.(2004): *Manual básico de tecnología audiovisual y técnicas de creación, emisión y difusión de contenidos*, Barcelona, Paidós Ibérica.
- Millerson, Gerald: *Cómo utilizar la cámara de video*. Gedisa.
- Moholy-Nagy, L. (2005): *Pintura, fotografía y cine*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Pughe, D.L. (1994): *Bill Viola: pneuma*. D.L. Pughe.
- Villafañe, J. y Mínguez, N.: *Principios de Teoría General de la Imagen*. Pirámide. Madrid. 1996
- Viola, B. (2004): *Las pasiones/ exposición* producida por The J. Paul Getty Museum, Los Angeles, y organizada en Madrid por la Fundación "la Caixa"; concepto, John Walsh ; textos,

Peter Sellars, John Walsh ; conversación, Hans Belting y Bill Viola ; fuentes y notas, Bill Viola ; documentación visual, Kira.Perov. Fundación "La Caixa", D.L.

- VV. AA. (2006): *Primera generación. Arte e imagen en movimiento [1963-1986]*, Madrid, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

- VV.AA. (2008): *Máquinas & almas*, Madrid, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

## 7. BREVE CURRÍCULUM DEL PROFESOR

**Raquel Caerols Mateo**

**Profesora del Departamento de Arte de la Universidad Nebrija**

**Profesora del área de Nuevas Tecnologías**

Doctora en Creatividad Aplicada. Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes. Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica.

Licenciada en Comunicación Audiovisual. Universidad Complutense de Madrid.

Ha trabajado en la redacción de Informativos Tele 5. También en la productora El Mundo TV como ayudante de redacción para el programa *Padres en apuros*.

Como experiencia docente ha impartido clases en la Universidad Europea Miguel de Cervantes (Valladolid) en las asignaturas de Tecnología Audiovisual y Diseño Gráfico.

En la Universidad Nebrija ha impartido clases de Diseño Gráfico y Maquetación y ha dirigido un ciclo de cineclub. Asimismo, ha impartido clases en el área de audiovisuales, en la especialidad de narrativa audiovisual, en la Universidad Francisco de Vitoria.

Impartición *Taller de Vídeo. Curso de Experto Universitario en Educación Artística*, en el departamento de Didáctica de la Expresión Plástica de la Facultad de Educación de la Universidad

## 8. LOCALIZACIÓN DEL PROFESOR

### Profesora de asignatura:

Prof.<sup>a</sup> Raquel Caerols  
Departamento de Arte  
Despacho 200  
rcaerols@gmail.com Tfno:  
+34 - 91.452.11.00

### Coordinadora de asignatura:

Prof. Alba Soto  
Departamento de Arte  
Despacho  
asotog@nebrija.es  
Tfno: +34 - 91.452.11.00 – Extensión 2871

## 9. CONTENIDO DETALLADO DE LA ASIGNATURA

**GRADO: BELLAS ARTES**  
**ASIGNATURA: TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL**  
**CURSO: SEGUNDO**  
**SEMESTRE: SEGUNDO**  
**CRÉDITOS ECTS: 6.0**

### BLOQUES TEMÁTICOS.

#### 1. TEORÍA DEL ARTE: HISTORIA, TEORÍA Y ESTÉTICA DEL VIDEOARTE.

- 1.1. Contexto histórico: las Vanguardias Históricas.
- 1.2. El nacimiento de la fotografía: la tecnología en el taller de los artistas.
- 1.3. El nacimiento del cine, un nuevo lenguaje de las artes visuales.
- 1.4. Arte cinético: arte en movimiento. Hans Richter, Fernand Leger, Marcel Duchamp, Man Ray, Moholy Nagy y el Modulador Espacio-Luz.
- 1.5. Creatividad artística y tecnología en la sobre-modernidad: el nacimiento del videoarte.
- 1.6. Los padres del videoarte: Wolf Vostell y Nam June Paik. Bill Viola. Tipología del videoarte.
- 1.7. Últimas tendencias de la creación videográfica y audiovisual contemporánea: actualidad del videoarte y nuevas formas de arte digital: congresos, exposiciones, etc.

#### 2. NARRATIVA AUDIOVISUAL.

- 2.1. Principios básicos de la narrativa audiovisual.
  - 2.1.1. Encuadre y plano.
  - 2.1.2. Campo y fuera de campo.
  - 2.1.3. Espacio, tiempo y movimiento.
  - 2.1.4. Fragmentación del espacio y el tiempo.
  - 2.1.5. Angulaciones y puntos de vista.
  - 2.1.6. La continuidad: elipsis y transiciones.
  - 2.1.7. Signos de puntuación.
  - 2.1.8. Teoría del montaje.
- 2.2. Narrativa audiovisual del videoarte.

#### 3. CONCEPTOS Y HERRAMIENTAS DE LA TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL.

- 3.1. Nacimiento de la tecnología digital.
  - 3.2. Principios básicos de la tecnología audiovisual.
    - 3.2.1. La tecnología digital *versus* tecnología analógica: la digitalización de los medios audiovisuales.
  - 3.3. La edición de video: la edición no lineal *versus* edición analógica. Nuevos procesos de trabajo.
4. TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL APLICADA
- 4.1. La cámara de video: elementos y técnicas de uso.
  - 4.2. Edición de vídeo y vídeo digital: fundamentos básicos de la herramienta de edición digital Adobe Premier: captura, montaje y postproducción.
  - 4.3. Procesos en la creación de la imagen videográfica: producción y posproducción.
  - 4.4. Desarrollo y realización de proyectos audiovisuales. El vídeo como expresión artística: elaboración de mensajes audiovisuales: murales, montajes audiovisuales, mensajes videográficos, etc.
  - 4.5. Proyecto final de videoarte.

Semana	Sesión	Sesiones de Teoría, Práctica y Evaluación continua	Estudio individual y trabajos del alumno	Asistencias	Horas Estudio y Trabajo
	1	<b>Sesión de Teoría:</b> Presentación asignatura. Introducción y metodología.	Lectura obligatoria: Jullier, L. (2004): <i>La imagen digital: de la tecnología a la estética</i> ; traducción al español, Víctor Goldstein. Buenos Aires: La Marca.	1,5	7
	2	<b>Sesión de Teoría:</b> Contexto histórico: las Vanguardias Históricas. El nacimiento de la fotografía: la tecnología en el taller de los artistas.	Cada alumno expondrá una síntesis de un máximo de 5 páginas y realizará un estudio de una de las páginas (laboratorio de investigación) o sitios artísticos propuestos por el autor. La fecha de entrega la concretaré en el aula.	1,5	
	3	<b>Sesión teoría:</b> El nacimiento del cine, un nuevo lenguaje de las artes visuales. Arte cinético: arte en movimiento. Hans Richter, Fernand Leger, Marcel Duchamp, Man Ray, Moho Nagy y el Modulador Espacio-Luz.	El alumno realizará un estudio de una de las obras de los autores propuestos.	1,5	7
	4	<b>Actividad práctica:</b> Visionado de material y análisis		1,5	
	5	<b>Sesión de Teoría:</b> Creatividad artística y tecnología en la sobre-modernidad: el nacimiento del videoarte. Los padres del videoarte: Wolf Vostell y Nam June Paik. Bill Viola. Tipología del videoarte.	El alumno realizará un estudio de una de las obras de los autores propuestos.  Realización de una pieza de videoarte utilizando como medio	1,5	7

			de captación el teléfono móvil ("Arte en miniatura"), editando como práctica previa en moviemaker (pre-proyecto del trabajo final). El trabajo deberá ir acompañado de un pequeño texto que justifique el por qué de la obra. La fecha de entrega la concretaré en el aula.		
	6	<b>Actividad práctica:</b> Visionado de material y análisis. Análisis y estudio de la exposición <i>Primera generación. Arte e imagen en movimiento, 1963-1986</i> (Reina Sofía) a partir del catálogo y de material audiovisual.		1,5	
	7	<b>Sesión de Teoría:</b> Últimas tendencias de la creación videográfica y audiovisual contemporánea: actualidad del videoarte y nuevas formas de arte digital: congresos, exposiciones, etc.	Análisis del <i>Libro Blanco de la interrelación entre arte, ciencia y tecnología del Estado español</i> : dossier de congresos, exposiciones. Relación de las exposiciones actuales de videoarte y nuevas tecnologías. Espacios o salas de arte que se dedican al videoarte	1,5	7
	8	<b>Actividad práctica:</b> Análisis de la exposición <i>Máquinas y almas</i> (se utilizará el catálogo de la exposición y material audiovisual de la misma). Material del seminario que se celebró.	Trabajo práctico y de campo para el alumno. Esta carpeta o dossier se entregará en la última sesión.	1,5	
	9	<b>Sesión de Teoría:</b> Principios básicos de la narrativa audiovisual. 4.5.1. Encuadre y plano. 4.5.2. Campo y fuera de campo. 4.5.3. Espacio, tiempo y movimiento 4.5.4. Fragmentación del espacio y tiempo. 4.5.5. Angulaciones y puntos de vista		1,5	7
	10	<b>Actividad práctica:</b> Análisis de <i>Ciudadano Kane</i> (artículo)		1,5	
	11	<b>Sesión de Teoría:</b> 4.5.6. La continuidad: elipsis y transiciones. 4.5.7. Signos de puntuación. 4.5.8. Teoría del montaje. 4.6. Narrativa audiovisual del videoarte.	Análisis de una secuencia de un film.	1,5	7
	12	<b>Actividad práctica:</b> Exposición de trabajos del libro <i>La imagen digital</i> .		1,5	
	13	<b>Sesión de Teoría:</b> Nacimiento de la tecnología digital.  Principios básicos de la tecnología audiovisual. La tecnología digital <i>versus</i> tecnología analógica: la digitalización de los medios audiovisuales.	Ensayo/crítica sobre la charla conferencia del artista invitado.	1,5	7

	14	<b>Actividad práctica:</b> Presentación de la pieza de videoarte realiza con teléfono móvil. <b>Charla/Conferencia del proyecto de un artista invitado (artista por determinar).</b>		1,5	
	15	<b>Sesión de teoría:</b> La edición de video: la edición no lineal <i>versus</i> edición analógica. Nuevos procesos de trabajo. 4.7. La cámara de video: elementos y técnicas de uso.	Captación de imágenes para el proyecto de videoarte.	1,5	7
	16	<b>Actividad práctica:</b> Aprendizaje del manejo de la cámara digital. Salida a la Dehesa de la Villa. Captación de imágenes.		1,5	
	17	<b>Sesión de Teoría:</b> Edición de vídeo y vídeo digital: fundamentos básicos de la herramienta de edición digital Avid Xpress: captura, montaje y postproducción. Procesos en la creación de la imagen videográfica producción y posproducción. Desarrollo y realización de proyectos audiovisuales El vídeo como expresión artística: elaboración de mensajes audiovisuales: murales, montajes audiovisuales, mensajes videográficos...	Captación de imágenes para el proyecto de videoarte.	1,5	7
	18	<b>Actividad práctica:</b> Aprendizaje de Adobe Premier.		1,5	
	19	<b>Sesión de Teoría:</b> Aprendizaje Adobe Premier.	Captación de imágenes para el proyecto de videoarte.	1,5	7
	20	<b>Actividad práctica:</b> Aprendizaje Adobe Premier.		1,5	
	21	<b>Sesión de Teoría:</b> Aprendizaje Adobe Premier.	Captación de imágenes para el proyecto de videoarte.	1,5	7
	22	<b>Actividad práctica:</b> Volcado de imágenes y edición.		1,5	
	23	<b>Sesión de Teoría:</b> Volcado de imágenes y edición.		1,5	7
	24	<b>Actividad práctica:</b> Volcado de imágenes y edición.		1,5	

	25	<b>Sesión de Teoría: Actividad práctica:</b> Proyecto de videoarte. PRESENTACIÓN DE TRABAJO FINAL		1,5	7
	26	<b>Actividad práctica: Actividad práctica:</b> Proyecto de videoarte. PRESENTACIÓN DE TRABAJO FINAL		1,5	
		<b>Evaluación Final Ordinaria</b> <b>Evaluación Final Extraordinaria</b>		1,5	
		<b>Tutorías</b>		5	
		<b>Total HORAS</b>		<b>60+</b>	<b>90=</b> <b>150</b>

	ECTS	Horas	Sesiones
Clases de Teoría y Taller	0,5	12,5	
Clases de Taller	1.3	32.5	
Tutorías	0,6	15	
Estudio individual	3.6	90	
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>150</b>	<b>30</b>

<b>Horas presenciales</b>	<b>60</b>
<b>Horas de estudio</b>	<b>90</b>
<b>Total de horas</b>	<b>150</b>



	ECTS	Horas	Sesiones
Clases de Teoría y Taller	0,5	12,5	
Clases de Taller	1,3	32,5	
Tutorías	0,2	5	
Estudio individual	2	50	
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>150</b>	<b>30</b>

<b>Horas presenciales</b>	<b>50</b>
<b>Horas de estudio</b>	<b>100</b>
<b>Total de horas</b>	<b>150</b>