



Nebrija
Universidad

**Grado en
Bellas Artes
Curso 2011/2012**

Asignatura: Tecnología audiovisual
aplicada
Código: BEA121

Asignatura: BEA121 Tecnología audiovisual aplicada

Formación: Optativa

Créditos: 6

Curso: Tercero

Semestre: Segundo

Grupo: 3BA

Profesor: Raquel Caerols Mateo

Curso académico: 2011-2012

1. REQUISITOS PREVIOS

Haber cursado Tecnología audiovisual

2. BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

- **Procesos en la creación de la imagen videográfica:** producción y posproducción.
- **Desarrollo y realización de proyectos audiovisuales.** El video como expresión artística: Elaboración de mensajes audiovisuales: murales, montajes audiovisuales, mensajes videográficos...
- **Últimas tendencias de la creación videográfica y audiovisual contemporánea.**

Las actividades prácticas de esta materia se desarrollarán en el aula taller de audiovisual, supervisadas por el profesor, así como de manera autónoma

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 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)

Trabajo autónomo e individual del alumno utilizando los distintos medios empleados en la asignatura. Desarrollo del propio campo artístico en el laboratorio audiovisual, preparación de los "dossieres" a presentar en clase, (vídeos) y documentación. Para facilitar el estudio y la realización de los trabajos escritos y prácticos, el alumno puede acceder, en un horario amplio, a la biblioteca, a las aulas taller y al laboratorio fotográfico y audiovisual. Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Lectura y estudio. Visitas a exposiciones y museos. Con el desarrollo personal de los proyectos propuestos en el aula-taller, el alumno completará el ciclo de aprendizaje de las competencias (conocer, saber aplicar, comunicar y autoaprendizaje) para pasar a la evaluación.

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.

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 Museo 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 Complutense.

8. LOCALIZACIÓN DEL PROFESOR

Profesora de asignatura:

Prof. Raquel Caerols
Departamento de Arte
Despacho 200
rcaerols@nebrija.es
Tfno +34 - 91.452.11.00

Coordinador de asignatura:

Prof. Alba Soto
Departamento de Arte
Despacho 200
asotog@nebrija.es
Tfno: +34 - 91.452.11.00 – Extensión 2871

9. CONTENIDO DETALLADO DE LA ASIGNATURA

GRADO: BELLAS ARTES
ASIGNATURA: TECNOLOGÍA UDIOVISUAL APLICADA
CURSO: TERCERO
SEMESTRE: SEGUNDO
CRÉDITOS ECTS: 6.0

BLOQUES TEMÁTICOS

1. Contexto histórico. Revisión de textos: “En torno al video” y “En torno a en torno al video”
2. La video-creación contemporánea. Media-art, Computer art. Tendencias y principales artistas.
3. La actualidad del videoarte: festivales, congresos, exposiciones, espacios web, distribuidoras.
4. Tipologías de plataformas y soportes. La cámara de video digital. Formatos.
5. La edición de video no lineal: Adobe Premier.
6. Otras herramientas para la video-creación: Affter Effects.
7. Taller de video-creación. Tipologías del videoarte. Narrativas del videoarte. Visionado, práctica y exposición:
 - a. Video televisado.
 - b. Video performance.
 - c. Video instalación.
 - d. Poéticas del video.
 - e. Arte en movimiento. Animación: Stop Motion.
 - f. Media art, Computer art. Práctica: arte, ciencia y tecnología.

Semana	Sesión	Sesiones de Teoría, Práctica y Evaluación continua	Estudio individual y trabajos del alumno	Horas Presencias	Horas Estudio y Trabajo
	1	Sesión teoría: Presentación asignatura. Introducción y metodología.	Lectura obligatoria: Bonet Albero, E.; Dols Rusiñol, J.; Mercader Capellá, A.; Muntadas Prim Fábregas, A. (2010): <i>En torno al video</i> , País Vasco, Ed.: Universidad del País Vasco, Creación en Traspasos.	1,5	5
	2	Sesión teoría: Contexto histórico. Introducción a los textos: <i>En torno al video</i> y <i>En torno a en torno al video</i> . Base teórica de la signatura.	Cada alumno expondrá una síntesis de un máximo de 5 páginas de resumen y una de análisis crítico. Lectura obligatoria: Bonet Albero, E.; Dols Rusiñol, J.; Mercader Capellá, A.; Muntadas Prim Fábregas, A. (2010): <i>En torno a en torno al video</i> , Buenos Aires, Argentina,	1,5	

			Ed. Bibelot Análisis crítico: mínimo dos folios.		
	3	Sesión teoría: Análisis y estudio del libro <i>En torno al video y torno al video</i>	Análisis y estudio de unos de los autores y obra referida en clase	1,5	6
	4	Actividad práctica: Visionado de material a partir del texto anterior.		1,5	
	5	Sesión teoría: Análisis y estudio del libro <i>En torno a en torno al video.</i>	Análisis y estudio de unos de los autores y obra referida en clase	1,5	6
	6	Actividad práctica: Visionado de material a partir del texto anterior.		1,5	
	7	Sesión teoría: La video-creación contemporánea. Media-art, Computer art. Tendencias y principales artistas.	Análisis y estudio de unos de los autores y obra referida en clase	1,5	6
	8	Actividad práctica: Visionado de material		1,5	
	9	Sesión teoría: La actualidad del videoarte: festivales, congresos, exposiciones, espacios web distribuidoras.	Trabajo resumen de la ponencia	1,5	6
	10	Actividad práctica: La actividad y organización en los museos de arte contemporáneo en relación la video-creación y nuevas tecnologías. El caso práctico del <i>Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía</i> , ponencia a cargo de Cristina Cámara, Servicio de Cine y Vídeo Departamento de Colecciones		1,5	
	11	Sesión teoría: Tipologías de plataformas y soportes. La cámara de video digital. Formatos.	Los grupos se realizarán para presentar proyectos en común en los horarios de clase. Asimismo, el alumno también presentará sus proyectos individuales que realizará de forma particular fuera de los horarios de clase.	1,5	6
	12	Actividad práctica: creación de grupos. Sesión de grabación con la cámara.		1,5	
	13	Sesión teoría: La edición de video no lineal: Adobe Premier.		1,5	6
	14	Actividad práctica: Manejo de Adobe Premier. Edición de piezas tanto con el material grabado en clase como con el grabado por el alumno de forma particular, bien con cámara o con otro soporte como telefonía móvil		1,5	

	15	Sesión teoría: Otras herramientas para la video creación: Affter Efects.		1,5	6
	16	Actividad práctica: Ejercicios prácticos.		1,5	
	17	Sesión teoría: Otras herramientas para la video creación: Affter Efects.	Presentación de material editado con Adobe Premier.	1,5	6
	18	Actividad práctica: Ejercicios prácticos.		1,5	
	19	Taller de video-creación. Adobe Premier y Affter Efects. Sesión teoría: Tipologías del videoarte. Narrativas del videoarte. Visionado, práctica y exposición	Los proyectos pertenecientes a la parte de taller de video-creación, se presentarán en el examen final.	1,5	6
	20	Actividad práctica: <i>Video televisado.</i> Creación, grabación y edición del proyecto. El alumno terminará su proyecto fuera del horario de clase.		1,5	
	21	Taller de video-creación. Adobe Premier y Affter Efects. Sesión teoría: Definición de Video performance		1,5	6
	22	Actividad práctica: <i>Video performance.</i> Creación, grabación y edición del proyecto. El alumno terminará su proyecto fuera del horario de clase.		1,5	
	23	Taller de video-creación. Adobe Premier y Affter Efects. Sesión teoría: Definición de <i>Video instalación.</i>		1,5	6
	24	Actividad práctica: <i>Video instalación.</i> Creación, grabación y edición del proyecto. El alumno terminará su proyecto fuera del horario de clase.		1,5	
	25	Taller de video-creación. Adobe Premier y Affter Efects. Sesión teoría: Definición de <i>Poéticas del video.</i>		1,5	7
	26	Actividad práctica: <i>Poéticas del video.</i> Creación, grabación y edición del proyecto. El alumno terminará su proyecto fuera del horario de clase.		1,5	

	27	Taller de video-creación. Adobe Premier y Affter Effects. Sesión teoría: Arte en movimiento. Definición de animación: <i>Stop Motion</i> .		1,5	7
	28	Actividad práctica: Animación. <i>Stop Motion</i> . Creación, grabación y edición del proyecto. El alumno terminará su proyecto fuera del horario de clase.		1,5	
	29	Taller de video-creación. Adobe Premier y Affter Effects. Sesión teoría: Definición <i>Media art, Computer art</i> . Práctica: arte, ciencia y tecnología. Actividad práctica: <i>Media art, Computer art</i> . Práctica: arte, ciencia y tecnología. El ejemplo de proyecto <i>Máquina & Almas</i> . Creación, grabación y edición del proyecto. El alumno terminará su proyecto fuera del horario de clase. Presentación de proyectos de grupo.	El último día de clase se presentará un proyecto en común a partir de los proyectos presentados en clase.	1,5	5
		Evaluación Final Ordinaria Evaluación Final Extraordinaria		1,5	
		Tutorías		15	
		Total HORAS		60+	90=150

	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	
TOTAL	6	150	30

Horas presenciales	60
Horas de estudio	90
Total de horas	150