



Tecnología
Audiovisual Aplicada
Grado en Bellas Artes



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Tecnología Audiovisual Aplicada

Titulación: Grado en Bellas Artes

Carácter: Optativa

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 2º

Semestre: 2º

Profesores/equipo docente: Dª. Ana Esteve Reig

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Identificar, analizar, interpretar y sintetizar las fuentes de estudio del arte.
- Comunicar oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos artísticos.
- Aprender de manera autónoma en el campo artístico.
- Trabajar autónomamente en proyectos artísticos.
- Trabajar en equipo en proyectos artísticos.
- Gestionar el tiempo disponible para el estudio y el desarrollo de proyectos artísticos con iniciativa y perseverancia.
- Discernir las implicaciones medioambientales de los proyectos artísticos y culturales.
- Conocer el vocabulario, los códigos, y los conceptos inherentes las diferentes técnicas artísticas
- Utilizar los materiales y técnicas de cada lenguaje artístico.
- Desarrollar estrategias de autoaprendizaje de las tecnologías relevantes para cada proyecto artístico.

1.2. Resultados de aprendizaje

Demostración de conocimientos, habilidades y competencias relacionadas con la asignatura a través de la superación de las pruebas finales, ordinaria y extraordinaria.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Haber cursado la asignatura de Tecnología Audiovisual.

2.2. Descripción de los 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, etc.
- 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 por el alumno.

2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.
Explicación de la Guía Docente.

1. BLOQUES TEMÁTICOS DE TEORÍA.

La teoría se irá viendo de forma paralela junto a los ejercicios prácticos.

- La imagen en movimiento: definición, análisis, diversidades.
- Videoarte: análisis sobre los diferentes usos del video en el arte contemporáneo.
- Tentaciones de ficción.
- La performance filmada.
- La experimentación sin cámara (la apropiación, la animación, el 3d y el netart)
- La edición o montaje: modos de narrar y construir.
- Postproducción.
- La actualidad del videoarte: festivales, congresos, exposiciones, distribuidoras, mercado del arte.
- Exponer la pieza: diferentes modos expositivos. De la proyección a la videoinstalación de varios canales.

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): Ejercicios prácticos sobre narrativa y expresión audiovisual
A través de estas tareas van a poner en práctica como gestionar una idea para poder transformarla en un trabajo audiovisual (toma de decisiones importantes: localización, storyborad, guión, grabación, edición). En todos los ejercicios aprenderán a usar las herramientas audiovisuales desde la cámara de video, micrófonos y programas de edición como Adobe Premiere.

- Found footage: ejercicio práctico sobre la idea de trabajar y editar un video con material "encontrado". Trabajo práctico de grabación y edición de video.
- El retrato: proyecto individual de video en el que los alumnos tienen que hacer un retrato audiovisual sobre un compañero de clase. Será un trabajo de análisis y formalización conceptual. Ejemplos de documentales y piezas de videoarte.
- El lugar: proyecto individual en el que tendrán que realizar un video sobre un lugar, espacio o localización que a ellos les interese. Pueden realizar grabaciones de todo tipo. Habrá una parte de investigación a la par que práctica.

- Trabajo audiovisual sobre los mass media: un trabajo de video en el que trabajarán con imágenes audiovisuales producida por los medios de comunicación creando un video en el que investiguen y reflexionen sobre los mass media y la realidad virtual.
- La palabra escuchada: ejercicio práctico en el que partiremos de un sonido para más tarde crear la imagen. Estudiaremos la importancia del audio sobre la imagen.

Actividad Dirigida 2 (AD2):

- Proyecto individual: el cuatrimestre tendrá como objetivo la realización de un proyecto individual o colectivo que irá acompañado de tutorías durante todo el periodo de clases. El ejercicio práctico se apoyará de un trabajo teórico a modo de diario sobre el video que realicen.
- Actividades fuera del aula: visita guiada en grupo de exposiciones y visita a un rodaje cinematográfico.

Para evaluar al estudiante, éste tendrá que presentar tanto las actividades académicas como los exámenes en el tiempo y la forma que indique específicamente el profesor. De no ser así, la calificación del estudiante será de No Presentado (NP).

2.5. Actividades formativas

- Clases de teoría y práctica (30%): 45h, 100% presencialidad.
- Trabajo personal (50%): 75h, 0% presencialidad.
- Tutorías (10%): 15h, 50% presencialidad.
- Evaluación (10%): 15h, 50% presencialidad.

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

0 - 4,9 Suspenso (SS)
5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
7,0 - 8,9 Notable (NT)
9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

| Sistemas de evaluación | Porcentaje |
|---|------------|
| Examen final o trabajo final presencial | 100% |

Convocatoria extraordinaria

| Sistemas de evaluación | Porcentaje |
|---|------------|
| Examen final o trabajo final presencial | 100% |

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda

presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre antes del examen de la convocatoria correspondiente (ordinaria/extraordinaria).

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

Farocki, H. (2013). *Desconfiar de las imágenes*. Buenos Aires: Caja Negra.
 Gubern, Román (1969, 1987, 1989, 2014). *Historia del cine*. Barcelona, Editorial Anagrama.
 Martínez-Collado, A. & Panea, J.L. (2017). *Secuencias de la experiencia, estadios de lo visible. Aproximaciones al videoarte español*. Madrid: Brumaria.
 Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra.
 Sedeñó Valdellos, Ana (2011), *Historia y Estética del videoarte en España*, Zamora, Comunicación Social, ediciones y publicaciones.
 Watkins, Peter (2017) *La crisis de los medios*, Logroño, Editorial Pepitas de Calabaza.

Bibliografía recomendada

Benjamin, W. (1992). "La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica", en *Discursos interrumpidos I*. Madrid: Taurus.
 Bonet, E., Dolls, J., Mercader, A. & Muntadas, A. (2010). *En torno al video*, País Vasco: Universidad del País Vasco.
 Baigorri, L. (1997). *El vídeo y las Vanguardias Históricas*. Barcelona: Edicions Universitat Barcelona.
 Bettetini, G. y Colombo, F. (1995). *Las Nuevas Tecnologías de la Comunicación*. Barcelona: Paidós.
 Collado, E. (2012). *Paracinema: La desmaterialización del cine en las prácticas artísticas*, Madrid: Trama Editorial.
 De Micheli, M. (2002). *Las Vanguardias Artísticas del Siglo XX*. Madrid: Alianza Editorial.
 Jullier, L. (2004). *La imagen digital: de la tecnología a la estética*. Buenos Aires: La Marca.
 Kemp, M. (2000). *La ciencia del arte: la óptica en el arte occidental de Brunelleschi a Seurat*. Madrid: Akal.
 Kosinski, D. (coord.). (1999). *The Artists and the Camera. From Degas to Picasso*. London: Yale University Press .
 Manovich, L. (2005): *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.
 Martin, S. & Grosenick, U. (Ed.). (2006). *Videoarte*. Barcelona: Taschen.
 Martínez, J. & Vila, P. (2004): *Manual básico de tecnología audiovisual y técnicas de creación*,

emisión y difusión de contenidos. Barcelona: Paidós
 Millerson, G. *Cómo utilizar la cámara de video*. Barcelona: Gedisa.
 Moholy-Nagy, L. (2005). *Pintura, fotografía y cine*. Barcelona, Gustavo Gili.
 Villafañe, J. & Mínguez, N. (1996). *Principios de Teoría General de la Imagen*. Madrid: Pirámide.
 VV. AA. (2006). *Primera generación. Arte e imagen en movimiento [1963-1986]*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
 VV. AA. (2012). *Catálogos DOCUMENTA 13: The Book of Books, The Guidebook y The Logbook*, Hatje Cantz, Ostfildern.
 Wood, J. (2009). *Los mecanismos de la ficción*. Madrid: Gredos.
 VVAA. *Catálogo "Monocanal"* (2003). Madrid: MNCARS.

Otros recursos

<http://www.ubuweb.com/>

5. DATOS DE LA PROFESORA

| | |
|--|---|
| Nombre y Apellidos | Ana Esteve Reig |
| Departamento | Arte |
| Titulación académica | Licenciada en Bellas Artes |
| Correo electrónico | aesteve@nebrija.es |
| Localización | Campus de Dehesa de la Villa. Sala de Profesores |
| Tutoría | Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail |
| Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación. | Tiene doble licenciatura en Bellas Artes, primero en la Universidad Complutense de Madrid, y a continuación en la Kunsthochschule de la Universität Kassel, Alemania, donde se especializó en videoarte. A continuación realiza un postgrado como Meisterschülerin en la escuela alemana bajo la tutela de Bjørn Melhus. A su vuelta a España realiza el Master de Creación Audiovisual Contemporánea, enfocado al estudio del cine experimental y el videoarte. Desde su estancia en Alemania su obra se dirigió al videoarte, convirtiéndose este en su medio por excelencia. Actualmente vive y trabaja en Madrid. Ha ganado premios como el Injuve, Premio Joven UCM, Circuitos y la beca Multiverso de Videoarte del BBVA. Su obra ha sido expuesta en Londres, Kassel, Berlin, New York, Madrid o Viena, entre otras ciudades y en museos como el Museo Kasseler Kunstverein o el Museo Moca de Taipei, Taiwan. También participa en festivales de cine y videoarte con sus videos. |