



Tecnología
Audiovisual Aplicada

Grado en Bellas Artes
2017-18



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Tecnología Audiovisual Aplicada

Titulación: Grado en Bellas Artes

Curso Académico: 2017-18

Carácter: Optativa

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 2º

Semestre: 2º

Profesores/equipo docente: Ana Esteve Reig

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

Competencias generales:

CG1 Identificar, analizar, interpretar y sintetizar las fuentes de estudio del arte.

CG2 Comunicar oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos artísticos.

CG3 Aprender de manera autónoma en el campo artístico.

CG4 Trabajar autónomamente en proyectos artísticos.

CG5 Trabajar en equipo en proyectos artísticos.

CG8 Gestionar el tiempo disponible para el estudio y el desarrollo de proyectos artísticos con iniciativa y perseverancia.

CG13 Discernir las implicaciones medioambientales de los proyectos artísticos y culturales.

Competencias específicas:

CE8 Conocer el vocabulario, los códigos, y los conceptos inherentes las diferentes técnicas artísticas

CE15 Utilizar los materiales y técnicas de cada lenguaje artístico.

CE16 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, storyboard, 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.

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 irá acompañado de un trabajo teórico y 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.

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

Modalidad: Presencial

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

Convocatoria extraordinaria

Modalidad: Presencial

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.

Asistencia

El alumnoque, 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.
Steyerl, H. (2014). Los condenados de la pantalla. Buenos Aires: Caja Negra.
Martínez-Collado, A. & Panea, JL. (2017). Secuencias de la experiencia, estadios de lo visible. Aproximaciones al videoarte español. Madrid: Brumaria.

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.
Catálogo "Monocanal" (2003). Madrid: MNCARS.
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.

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 y Circuitos. 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 piezas de video.