

PROGRAMA DE ASIGNATURA
CURSO ACADÉMICO 2006/07

Fecha de Edición: 2006

<u>Área de Titulación:</u>	Bellas Artes
<u>Asignatura:</u>	Audiovisuales
<u>Curso:</u>	4º
<u>Duración (Anual/Cuatrimstral):</u>	Anual
<u>Carácter:</u>	Optativa
<u>Créditos:</u>	12
<u>Profesora:</u>	Noemí Ávila Valdés

1. Introducción

La percepción del *movimiento*, la captura del *movimiento*, tecnologías del *movimiento*. El *tiempo*, controlar el *tiempo* de una imagen, controlar el *tiempo* del espectador.

Esta asignatura pretender ser el primer contacto del alumno con los conceptos *tiempo* y *movimiento* unidos intrínsecamente a imágenes creadas por ellos mismos.

2. Objetivos del programa

La principal meta de esta asignatura es proporcionar al alumno los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para que sea capaz de alcanzar los siguientes objetivos:

CONCEPTUALES:

- El alumno será capaz de **definir y conceptualizar la imagen en movimiento**
- El alumno será capaz de realizar **proyectos artísticos personales** utilizando los medios audiovisuales

PROCEDIMENTALES:

- El alumno será capaz de manejar un programa de edición de vídeo no lineal con un nivel de **profesional**
- El alumno será capaz de **investigar** en torno al medio y al concepto de la imagen en movimiento
- El alumno será capaz de usar un **software como medio de investigación** para generar nuevas formas de imagen en movimiento

ACTITUDINALES:

- El alumno tendrá una **actitud crítica, analítica y sensible** ante cualquier producto o expresión que emplee cualquier forma de imagen en movimiento.

3. Temario

Los contenidos se estructuran en torno a los siguientes tres bloques con los siguientes contenidos generales:

BLOQUE 1: EL VÍDEO: IMAGEN EN MOVIMIENTO

Contenidos teóricos: Reflexiones en torno a la *imagen en movimiento*

Contenidos prácticos: Software de vídeo no lineal (*ADOBE PREMIERE PRO*) para generar imágenes en movimiento

Taller: *Vídeo on-line*

BLOQUE 2: EL VÍDEO: IMAGEN-TIEMPO

Contenidos teóricos: Reflexiones en torno al *tiempo* en la imagen audiovisual

Contenidos prácticos: Software de vídeo no lineal (*ADOBE PREMIERE PRO*) para generar imágenes audiovisuales

Taller: *Audio*

BLOQUE 3: LA IMAGEN AUDIOVISUAL: CONTAMINACIONES EN EL CINE, TV, ARTE

Contenidos teóricos: La imagen en movimiento como *medio* y *concepto* artístico

Contenidos prácticos: El *proyecto* artístico audiovisual

Taller: *Investigación de software*

En cuanto a los contenidos específicos que se tratarán en cada bloque son los siguientes:

BLOQUE 1: EL VÍDEO: IMAGEN EN MOVIMIENTO

1. Orígenes de la imagen en movimiento
2. Estudio y análisis de la imagen en movimiento
3. El registro de la imagen en movimiento: diferencias entre cine, vídeo y televisión
4. La videocámara: del analógico al digital
5. La videocámara digital
6. El vídeo digital: formatos, reproductores, etc.
7. ADOBE PREMIERE PRO (I)

BLOQUE 2: EL VÍDEO: IMAGEN-TIEMPO

8. Orígenes del videoarte
9. Fluxus
10. Videoarte 70s
11. Videoarte 80s
12. Videoarte hoy
13. El videoarte en España
14. ADOBE PREMIERE PRO (II)

BLOQUE 3: LA IMAGEN AUDIOVISUAL: CONTAMINACIONES EN EL CINE, TV, ARTE

15. El *proyecto artístico*: el proyecto audiovisual
16. Contaminaciones ARTE-CINE
17. El *Remake*

4. Desarrollo de la asignatura

La asignatura se plantea desde el punto de vista teórico y el práctico. La metodología del curso será la siguiente:

SESIONES TEÓRICAS:

Exposiciones y debate en torno a los contenidos teóricos. Visionados de piezas audiovisuales y películas.

SESIONES PRÁCTICAS:

Trabajo personal o en grupo del alumno con el programa de edición no lineal (*ADOBE PREMIERE PRO*)

* Durante los meses de Octubre y Noviembre, las *sesiones prácticas* serán guiadas por la profesora y el alumno realizará una serie de ejercicios prácticos para alcanzar los

conocimientos necesarios para trabajar e investigar por su cuenta con dicho software.

LA ASISTENCIA A ESTAS SESIONES SERÁ OBLIGATORIA

* A partir del mes de diciembre las *sesiones prácticas*, serán de trabajo personal del alumno, aunque tendrán el apoyo del profesor para resolver cualquier problema.

TALLERES:

Cada trimestre se realizará un taller específicos con unos contenidos específicos que servirá como motor o motivador para el trabajo del alumno durante el trimestre. En cada uno de ellos se planteará un pieza que el alumno deberá realizar aplicando los conocimientos del taller.

LA ASISTENCIA A LOS TRES TALLERES DEL CURSO ES OBLIGATORIA.

5. Forma de evaluación

Pruebas teóricas

Se realizarán dos pruebas de conocimiento teóricas a lo largo del curso. En estos exámenes el alumno deberá mostrar los conocimientos teóricos adquiridos durante el curso y explicados en clase.

Trabajos a presentar

El alumno desarrollará a lo largo del curso una serie de trabajos relacionados con los contenidos estudiados. Estos trabajos serán de dos tipos, teóricos y prácticos:

TRABAJOS TEÓRICOS:

- Trabajo teórico (2º TRIMESTRE)
- Proyecto audiovisual personal (3er TRIMESTRE)

TRABAJOS PRÁCTICOS:

PRIMER TRIMESTRE:

- Entrega 1er taller
- Pieza 1
- Pieza 2

SEGUNDO TRIMESTRE:

- Entrega 2º taller
- Pieza 3

TERCER TRIMESTRE:

- Entrega 3er taller

Para la realización de los trabajos prácticos el alumno contará con parte del tiempo de la asignatura. Estos trabajos se realizarán en el aula de Audiovisuales.

Criterios de calificación

La calificación de la asignatura será de la siguiente forma:

Es necesario aprobar las dos partes de la asignatura con una calificación mínima de 5:

BLOQUE TEÓRICO

- Examen teórico
- Trabajo teórico
- Proyecto audiovisual personal

BLOQUE PRÁCTICO

PRIMER TRIMESTRE:

- Entrega 1er taller

- Pieza 1
- Pieza 2

SEGUNDO TRIMESTRE:

- Entrega 2º taller
- Pieza 3

TERCER TRIMESTRE:

- Entrega 3er taller

Así mismo cada un a de estas partes tendrán un peso en la nota final:

- EL BLOQUE TEÓRICO tendrán un peso del 30 % en la calificación de la asignatura.
- EL BLOQUE PRÁCTICO tendrá un peso de 70 % en la calificación de la asignatura.

Las pruebas teóricas se realizarán en Febrero y Junio. Si el alumno aprueba el examen en febrero, estará exento del examen de junio.

Los trabajos prácticos se presentarán en las fechas establecidas por el profesor. Los trabajos entregados fuera de plazo, serán penalizados en su calificación.

6. Bibliografía

- ARNHEIM, R., El cine como arte. Barcelona. Paidos. 1996
- BONET, E., y DOLLS, J. Entorno al video. Barcelona. Gili. 1980
- BORDWELL Y THOMPSON: El arte cinematográfico. Una introducción. Piados. Barcelona. 1995.
- CASTELLS, M., "La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol. 1. La sociedad red", Alianza Editorial, Madrid, 1997
- CASTELLS, M., "La galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad", Ed. Plaza y Janes, colección Areté, Barcelona, 2001.
- CHION, M., La audiovisión. Piados. Barcelona. 1993.
- DEKEUZE, G., La imagen-movimiento. Barcelona, Paidos. 1986
- GUBERN, R., Historia del Cine, 2 volúmenes. Barcelona. Lumen, 1986
- La imagen-tiempo. Barcelona, Paidos. 1986
- LOTMAN, Y. Historia y semiótica del Cine. Gustavo Gili. Barcelona, 1979
- MC LUHAN, M., Comprender los medios de comunicación. Piados. Barcelona. 1996
- MOLINA, A., y LANDA, K. (Ed.), "Futuros emergentes. Arte, interactividad y nuevos medios"
- PEREZ ORNIA, J., El arte del vídeo. Introducción a la historia del vídeo experimental. RTVE. Serbal. Madrid, 1991
- REKALDE, J., CILLERUELO, L., RAMOS, A., LAUZIRIKA, A., AGUINAGA J., BILLELABEITIA, I., " Lo tecnológico en el arte, de la cultura vídeo a la cultura ciborg", Ed. Virus, Barcelona, 1997.
- VIRILIO, P., La máquina de la visión. Cátedra. Madrid. 1993
- ZUNZUNEGUI, S., Pensar la imagen, Madrid. Catedra. 1996

La bibliografía se irá ampliando durante el curso.