



DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Grado/Máster en:	Graduado/a en Bellas Artes por la Universidad de Málaga
Centro:	Facultad de Bellas Artes
Asignatura:	Videoarte
Código:	306
Tipo:	Optativa
Materia:	Arte y tecnología
Módulo:	Producción artística.
Experimentalidad:	74 % teórica y 26 % práctica
Idioma en el que se imparte:	Español
Curso:	3
Semestre:	2
Nº Créditos	6
Nº Horas de dedicación del estudiante:	150
Nº Horas presenciales:	45
Tamaño del Grupo Grande:	72
Tamaño del Grupo Reducido:	30
Página web de la asignatura:	

EQUIPO DOCENTE

Departamento: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD

Área: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
Coordinador/a: JOSE VICENTE IRANZO BENITO	jiranzo@uma.es	952133242	Despacho BBAA 6 - FAC. BELLAS ARTES	Primer cuatrimestre: Martes 10:00 - 14:00, Jueves 11:00 - 13:00 Segundo cuatrimestre: Miércoles 10:30 - 13:30, Viernes 20:00 - 21:00

RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES

Se recomienda haber cursado las asignaturas: Procesos fotográficos y audiovisuales I y II

Será recomendada contar con conocimientos básicos de óptica y manejo de cámara, grabación, codecs, y manejo del ordenador, así como herramientas gráficas digitales (photoshop, gimp) y de edición y montaje de vídeo.

CONTEXTO

En la asignatura se tratan los aspectos fundamentales relativas a las obras audiovisuales de vanguardia en el contexto del arte contemporáneo: tanto en sus vertientes histórica, conceptual y de realización práctica. Esto implica que el campo de estudios abarca tanto el videoarte en sus versiones monocanal, multicanal e instalativas, como sus antecedentes, el cine de vanguardia y experimental, así como los desarrollos actuales de las tecnologías digitales, en aplicaciones multimedia e interactivas.

Los contenidos se articulan en cuatro bloques estructurados en torno al concepto del Tiempo, como elemento específico y distintivo de los medios de representación audiovisuales, tanto en su articulación conceptual y teórica, como en las estrategias de uso expresivo y plástico en la práctica.

La asignatura se engloba dentro de las asignaturas de Arte y Tecnología. Parte de las competencias adquiridas en las asignaturas de Procesos fotográficos y audiovisuales I y II, para profundizar en las especificidades del lenguaje videográfico, conociendo la historia y los conceptos fundamentales del videoarte y el cine experimental, y adquiriendo habilidades de expresión y técnicas avanzadas de producción de vídeo.

Los 4 bloques en que se articula la asignatura son: el tiempo como duración, el tiempo articulado, el tiempo sintetizado y el tiempo real. Cada bloque recorre las teorías relevantes, las obras y los artistas más significativos, las técnicas relativas y propone a los alumnos ejercicios relacionados..

COMPETENCIAS

1 Competencias generales y básicas.

- 1.1 Capacidad para aprender de forma crítica y autocrítica.
- 1.3 Capacidad para aplicar los conocimientos artísticos de cada módulo a los intereses de trabajo o vocación de los estudiantes de una forma profesional y disposición de las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro del ámbito de las Bellas Artes.
- 1.4 Capacidad para transmitir información (normalmente de carácter artístico), ideas, problemas y sus soluciones, de forma escrita u oral, a un público tanto especializado como no especializado.
- 1.6 Competencia para investigar desde el pensamiento creativo.
- 1.7 Capacidad para expresarse correctamente en lengua española tanto oralmente como por escrito, y en otras lenguas de relevancia en el ámbito artístico.
- 1.8 Capacidad para diseñar y planificar proyectos de carácter interdisciplinar y habilidades interpersonales.
- 1.9 Sensibilidad hacia los problemas socioculturales, medioambientales y relativos a la conservación del patrimonio cultural.

2 Competencias específicas.



2 Competencias específicas.

- 2.7 Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en el arte.
- 2.8 Competencia para la aplicación de medios tecnológicos digitales en las practicas artisticas y el diseño grafico.
- 2.10 Capacidad de reflexión analítica y autocrítica sobre los propios proyectos artisticos.
- 2.11 Capacidad para idear y desarrollar proyectos artisticos a través de una metodología empírica.
- 2.12 Dominio de los métodos de producción y experimentación artisticos a partir de materiales y técnicas diversas.
- 2.13 Capacidad de contextualización de la obra artística en relación con la comprensión y valoración de los diferentes discursos del arte.
- 2.16 Capacidad para interrelacionar distintos medios en los procesos de creación artística y el diseño.
- 2.17 Capacidad para utilizar tecnologías fotográficas y videográficas en los lenguajes artisticos.
- 2.18 Capacidad para implementar técnicas mecánicas, electrónicas e interactivas.
- 2.20 Capacidad para utilizar las dimensiones temporal y espacial de la obra en un sentido creativo.
- 2.22 Competencia para idear proyectos de diseño bajo diversos procedimientos creativos.
- 2.24 Competencia para la experimentación e interrelación de los distintos procedimientos artisticos.
- 2.25 Capacidad para contextualizar el trabajo personal en relación a las últimas tendencias de la práctica del arte actual.
- 2.28 Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.
- 2.29 Capacidad de reflexión analítica y crítica trabajando individualmente o en equipo.
- 2.30 Capacidad heurística para el desarrollo de estrategias de innovación artística.
- 2.31 Competencia para comunicar y presentar ideas y proyectos artisticos de forma adecuada.
- 2.32 Competencia para interrelacionar disciplinas y colaborar con profesionales de diferentes campos de conocimiento.
- 2.33 Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad proyectos y problemas artisticos complejos.
- 2.34 Capacidad para comprender y valorar discursos artisticos en relación con la propia obra.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Bloque 1 - El tiempo como duraci3n pura

- 1.1 Metáfora ojo-cámara
- 1.1 Metáfora ojo-cámara
- 1.2 Noción de corte:
- 1.2 Noción de corte:
 - el intervalo
 - el intervalo
 - el encuadre
 - el encuadre
- 1.3 El tiempo directo
- 1.3 El tiempo directo
- La imagen-movimiento
- La imagen-movimiento
- La imagen-tiempo
- La imagen-tiempo
- Ejemplos y visionados: Wharhol, Snow, Viola...

Bloque2: El tiempo articulado

- 2.1 Concepto y teorías del montaje: montaje lineal
- 2.1 Concepto y teorías del montaje: montaje lineal
 - Montaje de la transparencia vs. montaje constructivista
 - Montaje de la transparencia vs. montaje constructivista
 - Vertov y el cine-ojo - Montaje encadenado / montaje desencadenado
 - Vertov y el cine-ojo - Montaje encadenado / montaje desencadenado
- 2.2 El montaje por capas
- 2.2 El montaje por capas
 - Principios de composici3n en vídeo
 - Principios de composici3n en vídeo



- Sandra Kogut
 - Sandra Kogut
 - Zbigniew Rybczynski
 - Zbigniew Rybczynski
 - 2.3Composició껊n por capas en posproducció껊n digital
 - 2.3Composició껊n por capas en posproducció껊n digital
 - Capas de transparencia y modos de composició껊n
 - Capas de transparencia y modos de composició껊n
 - Chroma Key
 - Chroma Key
 - Luma Key
 - Luma Key
 - Ma껊scaras (matte y alpha)
 - Ma껊scaras (matte y alpha)
- Ejercicio 2: proyecció껊n virtual en espacio pu껊blico

Bloque3: El tiempo sintetizado

- 3.1La Cronofotografi껊a: Mubridge vs. Marey
 - 3.1La Cronofotografi껊a: Mubridge vs. Marey
 - 3.2El cine en las vanguardias histo껊ricas
 - 3.2El cine en las vanguardias histo껊ricas
 - 3.3Musica visual/cine de animació껊n abstracta
 - 3.3Musica visual/cine de animació껊n abstracta
 - 3.4El cine me껊trico
 - 3.4El cine me껊trico
 - 3.5El cine estructural
 - 3.5El cine estructural
 - 3.6Montaje al fotograma
 - 3.6Montaje de fotogramas
- Ejercicio 3: Montaje de fotogramas

Bloque 4: El tiempo real

- 4.1El tiempo real en vı껊deo: videoinstalaciones
 - 4.2El tiempo real en el ordenador: interactividad y multimedia
 - 4.3Aplicaci3n de interactividad
 - 4.4Aplicaci3n de vı껊deo en tiempo real
- Ejercicio 4: Video-interactivo

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividades presenciales

Actividades expositivas

Lecci3n magistral

Actividades pr3cticas en aula docente

Otras actividades pr3cticas

Otras actividades pr3cticas

Actividades no presenciales

Actividades pr3cticas

Desarrollo y evaluaci3n de proyectos

Estudio personal

Estudio personal



ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Actividades de evaluación presenciales

Actividades de evaluación del estudiante

Participación en clase

RESULTADOS DE APRENDIZAJE / CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al final del cuatrimestre se evaluará:

Dominio de las herramientas tecnológicas para la realización de obras en vídeo y en otros soportes digitales..

Conocimiento y comprensión de las principales teorías y conceptos sobre el videoarte y el audiovisual de vanguardia, así como su incorporación al pensamiento e ideación de las obras.

Conocimiento de los artistas y las obras fundamentales de la historia del cine experimental, videoarte, videoinstalaciones y multimedia .

La actividad artística como actividad investigadora, crítica y emancipadora

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

La evaluación se realizará en base a los trabajos realizados por los alumnos así como por la participación y aprovechamiento de las clases teóricas y prácticas.

Se evaluará de manera positiva la participación y la iniciativa propia.

Será necesario cumplir un 80% de asistencia para los alumnos matriculados a tiempo completo y un 70% para los matriculados a tiempo parcial. En ambos casos se les exigirá realizar el mismo número de trabajos

La asimilación y seguimiento de la asignatura se evaluará de manera continua, y la calificación final será la combinación de ésta con los ejercicios y la memoria final, expuestos en clase, en la siguiente proporción: 50% ejercicios de clase y participación, 30% proyecto personal; 20% trabajo teórico y exposición en clase.

Evaluación de estudiantes a tiempo parcial y con el reconocimiento de los deportistas universitarios de alto nivel:

En cada caso concreto se determinará el proceso de evaluación teniendo en cuenta que el estudiante, para superar la asignatura, tendrá que adquirir las competencias necesarias establecidas.

En todas las convocatorias se exigirán la presentación de los mismos trabajos y se evaluarán en la misma proporción.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Bonet, Eugeni y otros 1980 En torno al vídeo, Barcelona: Gustavo Gili. ISBN-10 8425209889

Deleuze, Gilles 1984 La imagen-movimiento, Barcelona : Paidós.1987 La imagen-tiempo, Barcelona : Paidós; Deleuze, Gilles

Marchán Fiz, Simón 1986 Del arte objetual al arte de concepto. Epílogo sobre la sensibilidad postmoderna, Madrid : Akal . Isbn 8446018403

Mitry, Jean 1974 Historia del cine experimental. Valencia: Fernando Torres 1978 Estética y psicología del cine, Madrid : Siglo XXI

Pérez Ornia, José Ramón 1991 El arte del vídeo: introducción a la historia del vídeo experimental, Madrid: RTVE; Barcelona: Serval. Isbn 8476280807

Romagera, J. y Alsina, H (ed.) 1989 Textos y manifiestos del cine, Madrid : Cátedra. Isbn 848935491X

Sánchez-Biosca, Vicente 2004 Cine y vanguardias artísticas: conflictos, encuentros, fronteras, Barcelona: Paidós . isbn=844931528X

Wees, William C. 1992 Light moving in time: studies in the visual aesthetics of avant-garde film. University of California Press . 978-0520073678

1993 Bill Viola. Más allá de la mirada (imágenes no vistas), Madrid : Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía . Isbn 8480260165

2003 Fluxus y Fluxusfilms.1962-2002. MNCARS. Madrid. Isbn 978-84-8026-171-5

2004 Sons et Lumieres. A History of Sound in the Art of the 20th Century. Paris: Centre Pompidou

2007 Primera generación. Arte e imagen en movimiento (1963-1986). Madrid: MNCARS. ISBN 9782844262455



DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Lección magistral	20	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Otras actividades prácticas	13	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Otras actividades prácticas	12	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL 45

ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
Desarrollo y evaluación de proyectos	75
Estudio personal	15

TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL 90

TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN 15

TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE 150

