

25145 - Taller de videoarte

Información del Plan Docente

Año académico: 2019/20

Asignatura: 25145 - Taller de videoarte

Centro académico: 301 - Facultad de Ciencias Sociales y Humanas

Titulación: 278 - Graduado en Bellas Artes

Créditos: 6.0

Curso: 3

Periodo de impartición: Anual

Clase de asignatura: Optativa

Materia: ---

1. Información Básica

1.1. Objetivos de la asignatura

El Objetivo de esta asignatura es dotar al alumno del conocimiento de los planteamientos teóricos y prácticos necesarios para abordar la producción y realización de una pieza videoartística. De manera añadida se contemplan y ejercitan los elementos de la gráfica audiovisual atendiendo a las distintas formulas de composición de imagen que generan el diseño de títulos de crédito, cabeceras y todo tipo de rotulados.

Los planteamientos teóricos contemplan la génesis y la evolución del videoarte desde los años 60 hasta la actualidad. Así mismo el fenómeno videoartístico se estudia en cuanto a los parámetros narrativos del cine experimental, la publicidad y el videoarte, ejemplificándolo con la obra de autores pertenecientes a los tres ámbitos.

La parte práctica abarca cuatro ejes principales.

1_ Preproducción y diseño del boceto audiovisual. La idea generatriz y los procesos de producción en cuanto al proyecto económico y el proyecto artístico.

2_ Captación, grabación o generación de la imagen aportando el conocimiento de las distintas herramientas: dispositivos de captura de imagen, software de edición no lineal, software de composición y postproducción de imagen por capas o nódulos, software de procesado y edición de sonido.

3_ La difusión, la venta y distribución del producto artístico. Se propone la elaboración del dossier final contemplando todas las fases del proyecto. Se completa la formación con el acercamiento a algunos softwares de reproducción del video monocal y multicanal sincronizado, videomapping y softwares específicos. También se explican los softwares de codificación y bitrate de reproducción, los codecs de admisión y reproducción, los formatos de pantalla y los espacios de color (pal, ntsc, rec709 y rec2020)

4_ El empaquetado final de la obra y el diseño de cabeceras, rótulos y titulados.

1.2. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

El conocimiento del medio audiovisual y sus fases de producción es imprescindible para su implementación en la praxis artística en algunos casos y necesario para situar al alumno en el panorama actual real donde los contenidos de las distintas disciplinas y manifestaciones artísticas y de la vida real se funden en dispositivos de captación, edición y difusión como es el teléfono móvil y las tablets para luego su difusión en la red.

El alumno será capaz de manera general comprender y conocer todas las fases de producción de una obra videoartística, publicitaria y cine experimental. Por consiguiente podrá dirigir y completar una obra de índole superior en cuanto a tiempo de ejecución, medios audiovisuales y necesidades narrativas propias o clientelares externas, coordinando así equipos humanos y técnicos. También dota al alumno del conocimiento del panorama audiovisual y la formulación de las distintas empresas de producción audiovisual en el ámbito nacional.

Por otro lado se pretende que el alumno conozca el mundo profesional y artístico con ejemplos de proyectos reales a fin de posibilitarle la mejor inserción en el ámbito laboral.

1.3. Recomendaciones para cursar la asignatura

Dominio básico de las TICs. (Tecnologías de información y comunicación)

2. Competencias y resultados de aprendizaje

2.1.Competencias

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para:

1_Competicencias básicas

CB2 - 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

CB3 - 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.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

2_Competicencias generales

CG02 - Capacidad de comunicación. Aprender a traducir las ideas artísticas para poder transmitir las

CG03 - Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas artísticos complejos y proyectos

CG06 - Capacidad de trabajar autónomamente. Desarrollar la capacidad de plantear, desarrollar y concluir el trabajo artístico personal

CG07 - Capacidad de trabajar en equipo. Capacidad de organizar, desarrollar y resolver el trabajo mediante la aplicación de estrategias de interacción.

CG08 - Capacidad de iniciativa propia y de auto-motivación

CG12 - Habilidad para realizar proyectos artísticos con repercusión social y mediática. Utilizar los recursos de difusión de los proyectos artísticos con el fin de potenciar su repercusión social

CG13 - Habilidad para realizar e integrar proyectos artísticos en contextos más amplios. Desarrollar estrategias de proyección de la creación artística más allá de su campo de actuación

CG14 - Habilidades interpersonales, conciencia de las capacidades y de los recursos propios para el desarrollo del trabajo artístico.

3_Competicencias específicas

CE07 - Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a cada técnica artística particular. Conocer el lenguaje creativo específico.

CE09 - Conocimiento de métodos de producción y técnicas artísticas. Analizar los procesos de creación artística.

CE12 - Conocimiento de los materiales y de sus procesos derivados de creación y/o producción. Conocer los materiales, procedimientos y técnicas que se asocian a cada lenguaje artístico

CE13 - Conocimiento básico de la metodología de investigación de las fuentes, el análisis, la interpretación y síntesis. Analizar, interpretar y sintetizar las fuentes

CE14 - Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en arte. Aprendizaje de las metodologías creativas asociadas a cada lenguaje artístico

CE19 - Capacidad para identificar y entender los problemas del arte. Establecer los aspectos del arte que generan procesos de creación

CE22 - Capacidad para generar y gestionar la producción artística. Saber establecer la planificación necesaria en los procesos de creación artística

CE23 - Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías específicas. Utilizar las herramientas apropiadas para los lenguajes artísticos propios

CE25 - Capacidad de colaboración con otras profesiones y especialmente con los profesionales de otros campos. Identificar los profesionales adecuados para desarrollar adecuadamente el trabajo artístico.

CE31 - Capacidad para realizar proyectos de investigación artísticos

CE33 - Habilidad para establecer sistemas de producción. Desarrollar estrategias aplicadas al ejercicio sistemático de la práctica artística.

CE35 - Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos artísticos Saber comunicar los proyectos artísticos en contextos diversificados.

2.2.Resultados de aprendizaje

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

1_Conocer el proceso de la producción y realización del proyecto audiovisual videoartístico desarrollado a través de los trabajos propuestos en clase.

2_Ser capaz de diferenciar entre las distintas fórmulas narrativas y de composición de imagen en el videoarte, en el cine experimental y en la publicidad aprovechándolas en la aplicación al trabajo personal. Y además, demostrar un espíritu crítico y de creación basándose en la evolución del fenómeno audiovisual desde su origen hasta la actualidad pudiendo plantear soluciones artísticas y profesionales a problemas estéticos tanto propios como clientelares.

3_Poder generar un proyecto audiovisual de principio a fin, conociendo todos los departamentos de producción y realización gestionando los medios técnicos y humanos.

4_Poseer:

4.1_Conocimiento técnico básico de las herramientas tanto de captación de imagen como procesado y reproducción de la misma.

4.2_Conocimiento básico de los softwares planteados durante el curso y su aplicación en el trabajo personal y profesional.

5_Demostrar las habilidades sociales pidiendo presupuestos y contactando con proveedores y profesionales del medio o organizando equipos para la realización de un trabajo profesional tanto en las distintas fases de producción iniciales como las de entrega al cliente final.

2.3.Importancia de los resultados de aprendizaje

Tanto el alumnado como los docentes, estamos insertos en una sociedad donde el medio audiovisual domina todas las fases de nuestra vida, no solo, la propia del consumo y el entretenimiento, sino también la de expresión personal y escaparate ante los demás. La formulación del canal de comunicación emisor-mensaje-receptor ha variado notablemente y puede hacer fluctuar y variar las posiciones dentro del mismo.

En este contexto sociopolítico donde las redes sociales y el fenómeno audiovisual retroalimentan constantemente el discurso artístico y profesional el alumno necesita conocer las herramientas y los medios técnicos para afrontar este reto con éxito. Aún así, también el conocimiento teórico y contextual va a aportar el espíritu crítico que el alumno necesita para elaborar su propio discurso artístico. De la misma manera el alumno ha de adquirir capacidades y conocimientos profesionales y profesionalizantes para poder insertarse en el mercado laboral.

3.Evaluación

3.1.Tipo de pruebas y su valor sobre la nota final y criterios de evaluación para cada prueba

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación:

1_Actividades de evaluación continua:

1.1_Asistencia y participación en las actividades de clase tanto teóricas como prácticas mostrando siempre capacidad de trabajo en equipo y fomentando el desarrollo óptimo del proyecto en proceso. (10% de la calificación final)

1.2 Realización y finalizado de todos los ejercicios teórico-prácticos propuestos en el apartado 4.2 Actividades del aprendizaje. (70% de la calificación final).

1.3 Empaquetado final y bobina de todos los trabajos realizados durante el curso con el diseño de la gráfica audiovisual: rótulos, cabeceras y titulados necesarios tanto en castellano como en inglés, en un soporte físico. (10% de la calificación final)

1.4 Presentación en power point o pdf (con al menos una diapositiva por trabajo realizado) y defensa y explicación en público de la bobina de todos los trabajos realizados. (10% de la calificación final)

2_Prueba global final:

Todos los alumnos que no superen la evaluación continua contemplada en la entrega de todos los ejercicios anteriores o por cualquier otro motivo no quieran acogerse a este sistema de evaluación deberán presentarse a la prueba global final.

Todos los alumnos que no asistan a clase más del 30% perderán su derecho a la evaluación continua debiendo presentarse a la prueba global final.

Todos los alumnos que aún habiendo superado la asignatura quieran mejorar su calificación podrán presentarse a la prueba global final prevaleciendo siempre la mejor de las calificaciones obtenidas.

La prueba global final constará de 3 partes.

1_Resolución de uno de los ejercicios teórico_práctico no grupal que el alumno podrá elegir libremente de los planteados durante el curso y que entregará el día del examen en un soporte físico (pendrive) que así mismo constituirá el 15% de la nota v contendrá:

1ª semana.

Presentación asignatura.

Los medios técnicos: la captación visual y sonora, la edición y la postproducción. El proyecto audiovisual, las partes que lo conforman.

Software de edición de imagen fija y en movimiento. Adobe Photoshop y Adobe Premiere I.

2ª semana.

Los orígenes del video arte Nam June Paik, Wolf Vostell, Mercé Cunningham.

Sesión de trabajo en clase. Diseño de producción. Asesoría de procesos técnicos. Adobe Photoshop y Adobe Premiere II.

3ª semana.

Bill Viola y Toni Oursler.

Software de composición y diseño. Adobe After Effects y Adobe Illustrator I.

Diseño de títulos, rótulos y animación básica. El diseño de motion graphics.

4ª semana.

George Melies y Juego de Tronos

Plató y efectos visuales. Rodar para postproducir. El chroma key, el luma key, el canal alfa y la integración.

Adobe After Effects y Adobe Illustrator II.

5ª semana.

La importancia del sonido. Captación y edición. Ecualizado y normalizado. Softwares específicos. La voz, la banda de ruidos, el ambiente y la banda sonora. El espacio sonoro y el estéreo. El sonido panorámico.

El espacio de color, la señal de video digital lineal, logarítmica y raw. El Forma de onda y el vectorscopio. Etalonaje y corrección de color. Software Davinci Resolve y plugins como color finesse y Red Giant colorista. Sondas para calibrar un monitor, Software libre de calibración DisplayCal.

6ª semana.

El realizador de publicidad. El cliente y las grandes marcas. La idea al servicio de un producto.

La producción ejecutiva. Preproducción y dirección de producción. Proveedores técnicos y equipos humanos. La realidad del proyecto y la financiación. Pedir presupuestos reales. Timeline del proyecto.

Sesión de trabajo en clase. Generación de los equipos de trabajo y brainstorming para generar el proyecto. Entrega de propuestas.

7ª semana.

El cine experimental y el videoclip. La ficción al servicio de una idea y la narración al servicio de una composición musical.

Asesoría en clase de los proyectos a realizar.

Codecs y softwares de reproducción, codificado y compresión.

Trabajo Técnico y productivo en clase.

8ª semana

Rodaje y captación de sonido en exteriores.

El equipo humano de cámara y de sonido. El Equipo ENG. La luz natural.

El Timelapse y la captura por intervalos. La alteración del tiempo en rodaje, cámara rápida

9ª semana.

Trabajo Técnico y productivo en clase.

10ª semana.

Entrega de la bobina con todos los trabajos tanto los propios como los de equipo y exposición en público en el salón de actos.

4.4. Planificación de las actividades de aprendizaje y calendario de fechas clave

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

El calendario de trabajo de las sesiones presenciales y las prácticas tanto en el aula, en plató, en el salón de actos o en exteriores se comunicará con suficiente antelación tanto de manera presencial como telemáticamente.

El día de la presentación de la asignatura se plantearán todos los trabajos a realizar durante el curso de manera somera y efectiva para que el alumno pueda empezar a pensar en los contenidos teóricos-artísticos y pueda trabajar e ir completando las partes prácticas según avancen los contenidos de la asignatura. Se realizarán revisiones semanales periódicas de los trabajos y el proceso de desarrollo en el que está a fin de asesorar en todo momento la correcta ejecución de los mismos.

El programa del curso se compone de 10 semanas divididas en bloques de contenido a su vez partidos en dos sesiones por semana. Al ser bloques de contenido estanco pueden cambiar en el tiempo dependiendo de la climatología en el caso de las prácticas en exteriores o de las posibilidades técnicas de ocupación de espacios en la facultad.

Las únicas sesiones que no pueden cambiar de fecha son la primera sesión de presentación del curso y las dos últimas sesiones de entrega de trabajos y presentación de los mismos en público.

La fecha límite de entrega de trabajos es el último día de mayo que haya clase de taller de videoarte quedando destinado para la prueba global final todo alumno que no haya depositado todos los trabajos propuestos durante la evaluación

continua efectiva en el curso.

4.5. Bibliografía y recursos recomendados