

25145 - Taller de videoarte

Información del Plan Docente

Año académico: 2023/24

Asignatura: 25145 - Taller de videoarte

Centro académico: 301 - Facultad de Ciencias Sociales y Humanas

Titulación: 278 - Graduado en Bellas Artes

Créditos: 6.0

Curso:

Periodo de impartición: Segundo cuatrimestre

Clase de asignatura: Optativa

Materia:

1. Información básica 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 nodulos, 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.

ODS

Estos planteamientos y objetivos están alineados con los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 de Naciones Unidas (<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>), de tal manera que la adquisición de los resultados de aprendizaje de la asignatura proporciona capacitación y competencia para contribuir en cierta medida a su logro.

Objetivo 4: Educación de calidad.

Objetivo 5: Igualdad de género.

Objetivo 8: Trabajo decente y crecimiento económico.

Objetivo 10: Reducción de las desigualdades

Objetivo 11: Ciudades y comunidades sostenibles

Objetivo 12: Producción y consumo responsables

Objetivo 16: Paz, justicia e instituciones sólidas.

Objetivos 17: Alianzas para lograr los objetivos.

2. Resultados de aprendizaje

El estudiantado, 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.

3. Programa de la asignatura

La asignatura se divide en diez bloques que se distribuyen entre las 15 semanas del semestre para completar las 60 horas presenciales;

Bloque 1.

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.

Bloque 2.

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

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

Bloque 3.

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.

Bloque 4.

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.

Bloque 5.

La importancia del sonido. Captación y edición. Ecuilizado 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.

Bloque 6.

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.

Bloque 7.

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.

Bloque 8.

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

Bloque 9.

Trabajo Técnico y productivo en clase.

Bloque 10.

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. Actividades académicas

1_Vídeo monocanal

Utilizando los elementos narrativos de continuidad tanto visuales de movimiento y luz como sonoros se conformará una secuencia de una duración exacta. La imágenes pueden provenir de cualquier fuente desde rodaje con cualquier dispositivo de captura tanto imagen fija como en movimiento hasta la web. La narración habrá de conformarse como un bucle. Formato H264 720P 25fps. Duración 2 minutos.

2_Vídeo multicanal

Realización de dos vídeos sincronizados y dispuestos en el mismo espacio expositivo. Un vídeo sera compuesto por imagen procedente de rodaje y el otro vídeo será compuesto por imágenes generadas con texto, formas geométricas, vectores, elementos 3d... Utilización de una banda sonora estéreo para los dos vídeos. La narración tendrá cabecera o presentación, nudo y desenlace. Tiempo exacto 3 minutos. Formato y dispositivos de reproducción libres.

3_Trabajo en equipo

Conformando equipos humanos de trabajo en el aula, con no menos de cuatro integrantes, se abordará un proyecto audiovisual integral en el que se escenificarán y ejecutarán los departamentos de guión y realización, edición y montaje, postproducción y sonorización.

Realización de al menos dos líneas argumentales en una composición videográfica o en dos dispositivos distintos que corran sincronizadas con una banda sonora musical, una banda de ruidos y una voz en off. Tiempo exacto 5 minutos.

5. Sistema de evaluación

El estudiantado 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 y contendrá:

1.1_Dossier en pdf de al menos cuatro páginas con una reflexión teórica y origen del proyecto, una explicación técnica del proceso atendiendo a la captación o generación de imágenes y la edición o composición de las mismas.

1.2_Pieza audiovisual en formato no superior a 1080p con titulado inicial y final con el codec de reproducción h264 no superior a 20 Mbit/s

1.3_Reflexión teórica de la defensa del proyecto y los resultados obtenidos.

2_Prueba escrita con preguntas sobre los contenidos teóricos desarrollados durante el curso que constituirá un 35% de la nota.

3_Prueba práctica que consistirá en la edición y composición de un un video monocanal de al menos un minuto con clips de vídeo y de audio que se podrán facilitar el día de la prueba o se podrán pedir que se rueden o graben en los días previos al examen. Todo el contenido temático de la prueba se facilitara el mismo día con un lema y un enunciado de ejecución con algunos parámetros oportunos que limitarán las propuestas técnicas a objetivos realizables en el tiempo y la forma que aparece en el calendario de exámenes propuesto oficialmente. Esta parte constituirá un 50% de la nota.

Criterios generales de evaluación

Cada uno de los trabajos prácticos irá acompañado de un dossier explicativo con una propuesta creativa, una temática a desarrollar, un presupuesto técnico y de ejecuciones y una resolución concreta o formato de exhibición.

Será necesario, para aprobar la asignatura la resolución correcta de todos los trabajos prácticos propuestos a lo largo del curso que incluyen 3 prácticas semipresenciales, una práctica no presencial que consiste en la elaboración de la bobina de trabajos, y una práctica presencial que propone la defensa del trabajo del curso en público.

PRUEBA GLOBAL

Todo el estudiantado tendrá derecho a presentarse a la prueba global para superar la asignatura o para mejorar la calificación obtenida. El estudiantado

que concurra al examen deberá presentarse puntualmente el día y la hora indicada en la convocatoria, en el caso contrario se considerará como "No Presentado".

SEGUNDA CONVOCATORIA

La evaluación en segunda convocatoria, a la que tendrá derecho todo el estudiantado que no haya superado la asignatura, se llevará a cabo mediante una prueba global que tendrá lugar en el periodo establecido en el calendario académico, a tal efecto, por el Consejo de Gobierno.