

## 25145 - Taller de videoarte

### Información del Plan Docente

**Año académico:** 2022/23

**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

### 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.

### 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.

### 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 etapas 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\_ Competencias 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\_ Competencias 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\_ Competencias 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 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 video monocal de al menos un minuto con clips de video 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 facilitará 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.

## **4. Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos**

### **4.1. Presentación metodológica general**

**El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en los siguientes planteamientos:**

1\_El análisis de los diferentes modos de representación, formulación y ejecución audiovisual que aparecen y se desarrollan en torno a la disciplina del videoarte.

2\_Reflexión sobre la historia y la evolución del videoarte y como nutriéndose de disciplinas próximas tanto profesionales como pudiera ser el videoclip, la publicidad y el cine experimental, o disciplinas artísticas plásticas como la pintura o la escultura, conforma una identidad narrativa propia, que es capaz de hibridar contenidos dispares y formular un código expresivo nuevo y acorde con el avanzar de la sociedad.

3\_Desarrollo del aparato técnico y conocimiento de su estructura básica y protocolos laborales a fin de completar una formación profesional en el "oficio" del audiovisual.

4\_Utilizar el medio audiovisual como pretexto para expresar, narrar y reformular una visión propia de la realidad.

### **4.2. Actividades de aprendizaje**

**El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...**

1\_Vídeo monocanal con la temática "El canon del cuerpo humano como protagonista".

Utilizando los elementos narrativos de continuidad tanto visuales de movimiento y luz como sonoros se conformará una secuencia de una duración exacta. Las 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 con la temática "El hombre y la mujer, corazón y cerebro".

Realización de dos vídeos sincronizados y dispuestos en el mismo espacio expositivo. Un vídeo será 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 con la temática "El paisaje interior y el relato exterior".

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.

### 4.3. Programa

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.

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

##### **Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos**

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 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.

La 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**

<http://psfunizar10.unizar.es/br13/egAsignaturas.php?codigo=25145>