

Grado en Bellas Artes

25112 - Imagen y lenguaje audiovisual

Guía docente para el curso 2011 - 2012

Curso: 2, Semestre: 0, Créditos: 6.0

Información básica

Profesores

- **Sergio Romero López** sromero@unizar.es

Recomendaciones para cursar esta asignatura

Dominio básico de las TICs.

Actividades y fechas clave de la asignatura

Entrega del fotomontaje. Límite: 20 de marzo.

Entrega de la animación breve. Límite: 15 de mayo.

Entrega del pequeño corto de vídeo. Límite: 12 de junio.

Prueba práctica: 14 de junio.

Entrega de presentación teórica: Límite 12 de junio.

Inicio

Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

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

1:

Conoce los fundamentos técnicos de la imagen digital fija y en movimiento, pudiendo crear ajustes, transformaciones, selecciones y otras operaciones de edición básicas que impliquen el uso de varios canales y capas.

2:

Aplica las principales técnicas de programación, edición y composición digital a la elaboración de narrativas breves, en forma de fotomontaje, animación y vídeo, incorporando los elementos fundamentales del lenguaje audiovisual.

2: Distingue críticamente las principales manifestaciones de los *nuevos medios artísticos* y analiza las creaciones más destacadas y el impacto de la digitalización y el software en la narrativa visual contemporánea.

3: Fundamenta sus propias producciones desde el conocimiento de los vínculos entre imagen y tecnología generados a lo largo de la historia, con especial atención a sus implicaciones artísticas.

Introducción

Breve presentación de la asignatura

La asignatura se centra en el desarrollo de las implicaciones teóricas de las imágenes reproducidas, seriadas y en movimiento en sus diferentes manifestaciones, y especialmente de los medios digitales; atendiendo a su evolución histórica y a sus lenguajes propios desde una óptica pluridisciplinar; sirviendo de introducción crítica al panorama artístico contemporáneo relacionado con la imagen y los nuevos medios. Al mismo tiempo constituye una aproximación al análisis y al uso de los nuevos medios en el contexto de la práctica artística audiovisual.

Contexto y competencias

Sentido, contexto, relevancia y objetivos generales de la asignatura

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

La asignatura se concibe como un acercamiento panorámico y global a los *nuevos medios* aplicados a la creación de imágenes con intención artística. Acercamiento que implica el conocimiento de sus herramientas y de sus lenguajes, pero también reflexión sobre los impactos de su uso y sobre su papel en la transformación de la sociedad y las prácticas artísticas contemporáneas.

Por un lado, trata de abarcar la mayor parte del espectro de modalidades de la imagen, cubriendo los vectores analógica-digital, fija-en movimiento, conceptual-íónica, etc. y partiendo de una consideración de la imagen en tanto producto de unas tecnologías concretas que la determinan históricamente de un modo diverso y que dan pie a unos saberes en forma de técnicas y lenguajes específicos. Desde esta perspectiva, el acercamiento a los *nuevos medios* parte de un análisis de la evolución de las tecnologías de la visión y de la convergencia de las mismas con el ordenador.

Por otro lado, el trabajo sobre las principales herramientas, técnicas y lenguajes pretende mantener una línea coherente de progresión, desde la edición digital de imagen fija, hasta los fundamentos de composición digital aplicados a imágenes en movimiento (audio y vídeo digital), sirviendo la animación como elemento idóneo de transición.

Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

Dado el carácter global de la asignatura, propio de la formación básica, no se concibe la profundización en aspectos concretos relacionados con la aplicación de herramientas y lenguajes en medios específicos (sean de naturaleza técnica o conceptual), cuyo desarrollo es propio de otras asignaturas.

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

1: Argumentar de forma crítica las propias producciones de acuerdo con los fundamentos y la evolución de las tecnologías de la imagen así como del lenguaje audiovisual en sus dimensiones estética, histórica, material, económica y conceptual.

2: Emplear adecuadamente los principales métodos y técnicas propios de los medios digitales aplicados a la creación y edición profesional de imágenes.

3: Analizar la práctica artística asociada a los *nuevos medios*, en la diversidad de sus manifestaciones.

Importancia de los resultados de aprendizaje que se obtienen en la asignatura:

Las tecnologías digitales adquieren un protagonismo cada vez mayor en el panorama artístico contemporáneo, reflejo en gran medida de su papel decisivo en la construcción del imaginario de la sociedad de la información. En este contexto resulta decisivo para el estudiante, adquirir los conceptos e instrumentos y desarrollar las habilidades y destrezas que le proporcionen una competencia digital suficiente para afrontar, en clave artística, el reto de la creación audiovisual y multimedia especializada. Afrontar este reto no sería posible, especialmente, sin el conocimiento de los fundamentos del lenguaje audiovisual.

Evaluación

Actividades de evaluación

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

1:

Participación en las actividades presenciales demostrando iniciativa y capacidad para el trabajo autónomo y en equipo (10% de la calificación final).

2:

Realización de las actividades prácticas tipo proyecto planteadas y entrega puntual del testimonio material, gráfico o audiovisual requerido para cada una de ellas (50% de la calificación final). Se valorará, además de la creatividad demostrada, el cumplimiento estricto de los parámetros de cada ejercicio y la puntualidad en la entrega. Para cada ejercicio se entregará respectivamente:

1. Imagen impresa y ficheros correspondientes al fotomontaje. Memoria escrita del proceso.
2. Soporte informático con los ficheros correspondientes a la animación. Memoria escrita del proceso.
3. Soporte informático con los ficheros correspondientes al corto de video. Memoria escrita del proceso.

Las memorias se estructurarán en, al menos, dos bloques fundamentales: documentación del proceso de realización y discusión sobre las implicaciones artísticas de la propuesta. El estudiante deberá demostrar la integración de los aprendizajes referidos a las técnicas y procedimientos trabajados, a los fundamentos históricos y conceptuales y a los lenguajes empleados, así como la capacidad para fundamentar sus propias producciones.

3:

Exposición y presentación teórica a partir del análisis de diferentes textos y obras artísticas (20% de la nota final).

Esta actividad se desarrollará a lo largo del curso y su resultado final se presentará en forma de portafolio que será expuesto oralmente. La actividad se realizará preferentemente en equipo, en cuyo caso se incluirá un apartado que detalle la estructuración de las tareas y la implicación de cada uno de los miembros.

Se valorará la capacidad para el trabajo en equipo, el espíritu crítico y la aportación personal.

3:

Prueba escrita (20% de la calificación final). Versará sobre los contenidos de las exposiciones teórico/prácticas. Se organizará en dos apartados:

1. Parte objetiva (tipo test).
2. Parte subjetiva (análisis de imágenes).

Esta actividad se considera parte de la evaluación continua.

Actividades y recursos

Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

La asignatura se estructura en cuatro líneas metodológicas principales:

1. Reflexión teórica sobre las implicaciones de la tecnología en la iconosfera contemporánea. Presentaciones teóricas, comentario y debate.
2. Experimentación práctica de los aspectos técnicos propios de los principales medios y a sus dispositivos. Resolución de problemas y casos mediante el empleo de *software* específico.
3. Iniciación en las técnicas fundamentales y en la realización práctica de proyectos audiovisuales. Resolución de problemas y casos mediante el empleo de *software* específico.
4. Revisión crítica del panorama contemporáneo relacionado con el arte y los nuevos medios. Presentaciones teóricas, comentario y debate.

Actividades de aprendizaje programadas (Se incluye programa)

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

1:

Proyecto guiado, implicando la realización de ejercicios relacionados con el aprendizaje de contenidos de carácter procedural, especialmente técnicas concretas. Realización de fotomontaje. Trabajo por capas mediante herramientas de edición de imagen. Parte presencial: 10 horas; parte de trabajo autónomo del estudiante: 20 horas.

2:

Proyecto guiado, implicando la realización de ejercicios relacionados con el aprendizaje de contenidos de carácter procedural, especialmente técnicas concretas. Realización de animación breve bajo la modalidad de *stop-motion* o rotoscopia. De forma voluntaria se podrá realizar mediante técnicas de programación gráfica. Parte presencial: 10 horas; parte de trabajo autónomo del estudiante: 20 horas.

3:

Proyecto guiado, implicando la realización de ejercicios relacionados con el aprendizaje de contenidos de carácter procedural, especialmente técnicas concretas. Realización y edición de un mini-corto en formato vídeo. Estudio de planos y secuencias. Parte presencial: 10 horas; parte de trabajo autónomo del estudiante: 20 horas.

4:

Elaboración de una presentación a partir de la lectura, análisis y comentario de textos y creaciones artísticas. Esta actividad implica el trabajo autónomo y en grupo del estudiante. Actividad de trabajo autónomo del estudiante: 20 horas.

5:

Exposiciones teórico/prácticas de los principales contenidos a partir de presentaciones apoyadas en la proyección de imágenes y demostraciones de uso de *software* y equipos. Se estructuran más como resolución de problemas y casos que como clases magistrales. Actividad presencial: 30 horas (distribuidas a lo largo del curso).

6:

Pruebas específicas:

1. Para todos los alumnos. Prueba escrita sobre los contenidos tratados en las actividades anteriores. Tiempo máximo: 2 horas.
2. Prueba final para aquellos alumnos que no superen la la asignatura mediante evaluación continua. Consistirá en la rellazación de un ejercicio tipo proyecto basado en los programados a lo largo del curso. Tiempo mínimo: 2 horas; máximo: 8 horas.

Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

Bibliografía básica

Bibliografía

Las referencias bibliográficas que mejor reflejan la asignatura son:

AUMONT, JACQUES. *La imagen*. Barcelona: Paidós, 1992.

CRARY, JONATHAN. *Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX*. Murcia: Cendeac, 2008.

FELDMAN, SIMÓN. *La fascinación del movimiento*. Barcelona: Gedisa, 2002.

MANOVICH, LEV. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós, 2005.

THOMPSON, ROY. *Manual de montaje. Gramática del lenguaje cinematográfico*. Madrid: Plot Ediciones, 2001.

Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada