

## **Grado en Bellas Artes**

### **25138 - Arte de acción**

**Guía docente para el curso 2015 - 2016**

**Curso: , Semestre: , Créditos: 8.0**

---

## **Información básica**

---

### **Profesores**

- **Bartolomé Palazón Cascales** [palazon@unizar.es](mailto:palazon@unizar.es)
- **Juan Bernardo Pineda Pérez** [pineda@unizar.es](mailto:pineda@unizar.es)

### **Recomendaciones para cursar esta asignatura**

**Utilización del cuerpo humano como elemento principal de análisis, experimentación y composición artística, así como un medio interactivo entre diferentes técnicas artísticas multimedia.**

### **Actividades y fechas clave de la asignatura**

#### **Septiembre-octubre**

-Seminario sobre la estructura de la obra artística desde la representación del cuerpo en movimiento en el espacio con diferentes médias.

#### **Octubre/noviembre/diciembre**

-Sesiones experimentales para la obtención de recursos y aplicarlos a la descripción y construcción de la obra artística, verificando sus correspondencias lumínicas, rítmicas, formales y espaciales en el uso del cuerpo en movimiento.

#### **Enero/febrero/marzo/abril**

-Prácticas de taller sobre composición premeditada e improvisación individual y colectiva

## **Mayo/junio**

-Entrega del portafolio cuyos trabajos consistirán en la recopilación de todos los ejercicios correspondientes a las prácticas realizadas.

---

## **Inicio**

---

### **Resultados de aprendizaje que definen la asignatura**

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

**1:**

1

Adquisición de conocimientos técnicos espacio/temporales a partir del estudio de la experimentación llevada a término en la composición artística a través del uso del cuerpo en movimiento, desde la práctica escénica multimedia.

2

Habilidad y destreza en la iniciación a la fragmentación multiperspectiva de la representación del cuerpo a través de la imagen en movimiento, de manera que permita objetualizar lo efímero del cuerpo en movimiento y reproducirlo.

3

Rigor en los criterios de análisis y estudio sobre la continuidad en la estructura de la obra multimedia a partir de la investigación del lenguaje audiovisual y la experimentación escénica, las cuales se centran en las correspondencias rítmicas, lumínicas, espaciales y temporales que se establecen en la presentación del uso del cuerpo en movimiento dentro de la pieza artística.

## **Introducción**

### **Breve presentación de la asignatura**

Esta asignatura presenta el conocimiento teórico-práctico que el alumno debe adquirir a la hora de llevar a término una realización multimedia en la que el cuerpo en movimiento es protagonista y cuya estructura debe pasar a través de una secuenciación de procesos de fragmentación multiperspectiva y holgura espacio/temporal para que se puedan obtener una diversificación en los tamaños de aproximación y situación del cuerpo en movimiento respecto al espectador o público, de manera que la recopilación de abundante material, permita mayor maniobrabilidad en la composición del trabajo multimedia que se presenta. Todo ello garantiza una correcta factura de presentación, la cual está fundamentada en la continuidad espacio-tiempo de todos los elementos que son susceptibles de correspondencia dentro de la pieza artística.

---

## **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 Artes de acción va a consistir en que el alumno aprenda y adquiera las ideas fundamentales en las que se construyeron los mecanismos básicos de continuidad de la obra espacio-temporal, capacitando al estudiante para analizar y entender que un proceso de fragmentación multiperspectiva espacio-temporal a través del cuerpo en movimiento y diversos medios de forma simultánea, precisa correspondencias entre ellos para establecer la continuidad de la pieza. Para ello la asignatura presenta los siguientes objetivos:

1

Aprendizaje y realización de ejercicios prácticos sobre los mecanismos básicos de continuidad entre los diferentes medios que conforman junto a la acción del cuerpo la pieza artística.

2

Conocer a través de un análisis crítico y revisado el Performance y su objetualización artística a través de la aparición del vídeo en los años 60.

3

Aprender a desinhibir y usar la estructura esquelético-muscular del cuerpo humano en la pieza artística espacio-temporal.

4

Entender mediante la práctica audiovisual la influencia del cinedanza y el protagonismo del cuerpo en movimiento en los productos audiovisuales de masas, tales como los videojuegos, la publicidad o el cine de acción.

5

Saber representar el cuerpo en movimiento mediante la aplicación de la interactividad multimediatíca (imagen en movimiento, acciones simultáneas, iluminación, edición audiovisual, improvisación, sonorización, y escenografía) a la hora de su exhibición pública en escena o en otro lugar de presentación.

#### **Contexto y sentido de la asignatura en la titulación**

Artes de acción, centra sus objetivos en el conocimiento y profundización de todo el aparato operativo y técnico que supone una aproximación al lenguaje del cuerpo en movimiento. Al cursar esta asignatura el alumno va a dotarse de gran información y capacidades en el ámbito de la dirección de arte y escénica. Por un lado el aprendizaje de la técnica de todas aquellas herramientas que son indispensables para saber usar el cuerpo en movimiento junto a distintos medios y aplicarlo en las prácticas de taller, y el otro, la elaboración de una obra multimedial para su presentación y difusión a través de un buen conocimiento de los canales adecuados de distribución en el ámbito profesional y artístico.

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

1:

1

(6) Conocimiento del vocabulario, códigos, y de los conceptos inherentes al ámbito artístico. Conocer el lenguaje del arte.

(7) Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a cada técnica artística particular. Conocer el lenguaje creativo específico.

(9) Conocimiento de métodos de producción y técnicas artísticas. Analizar los procesos de creación artística.

(14) Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en arte. Aprendizaje de las metodologías creativas asociadas a cada lenguaje artístico.

(32) Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías específicas. Utilizar las herramientas apropiadas para los lenguajes artísticos propios.

(42) Habilidades para la creación artística y capacidad de construir obras de arte. Adquirir las destrezas propias de la práctica artística.

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

1

La importancia del aprendizaje de esta asignatura reside principalmente en su vínculo con la contemporaneidad, su gran versatilidad a la hora de formar parte de la realización y producción de los medios de masas, así como un indiscutible dominio técnico en el uso de fragmentos de espacio y tiempo que convierten a esta asignatura en el canal de aprendizaje de la producción audiovisual y escénica de hoy, cuyo denominador común es la multidisciplinariedad. Por ello, su polivalencia respecto a las demás manifestaciones artísticas que usan los intervalos espacio-tiempo como elementos de composición y creación, encuentran en el perfil del estudiante formado en la asignatura Artes de acción como a un creador y técnico capaz de aglutinar cualquier parámetro espacio-temporal en los distintos contextos artísticos y profesionales que utilizan de forma conjunta el medio audiovisual y el cuerpo en movimiento.

2

Acometer empresas en el ámbito audiovisual, plástico y escénico comprendidas entre la reflexión crítica del uso de la comunicación audiovisual en los medios de masas y la producción de obra multimedial desde el rigor selectivo de todos los elementos que conforman la realización escénica y la representación del cuerpo en movimiento como propuesta artística.

3

Saber distribuir en el mercado profesional las diferentes aplicaciones que se fundamentan en el uso de la representación del cuerpo humano en movimiento, las cuales conforman un gran número de productos distribuidos en el mercado profesional y artístico. Esto hace posible garantizar la competencia del alumno al poseer una amplia maniobrabilidad para aplicar sus conocimientos en el contexto profesional donde el conocimiento de la imagen, la kinesfera y traslación del ser humano en el espacio/tiempo es fundamental en una sociedad que cada vez más utiliza los medios audiovisuales como sistema de

comunicación, y donde el cuerpo humano es el elemento principal.

---

## Evaluación

---

### Actividades de evaluación

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

**1:**  
EVALUACIÓN CONTÍNUA

1

El alumno previo a la entrega del trabajo personal deberá demostrar la adquisición de los objetivos propuestos por la asignatura a través de la entrega del portafolio, dentro del cual estarán incluidos todos los trabajos elaborados durante el curso. En ellos se reflejará el correcto manejo de los mecanismos básicos de continuidad del espacio-tiempo. Sin embargo todo alumno cuyo portafolio se encuentre incompleto o presente precariedad en la comprensión de dichos mecanismos, tendrá que presentarse a examen. Dicha prueba escrita consistirá en todo el temario correspondiente al curso académico.

La calificación del portafolio supondrá el 45% de la calificación final del estudiante de esta asignatura. Aquel estudiante que no presente el portafolio o en su caso contrario no realice el examen, no podrá presentar el trabajo personal y tendrá que presentarse a examen de toda la asignatura.

2

El trabajo personal consistirá en una exhibición pública multimedial de una composición espacio/temporal cuyos elementos de composición utilizados y presentados dentro de la obra artística serán: el cuerpo, el movimiento, la imagen, el sonido y la luz. Finalizado, expuesto en muestra pública y entregado el trabajo personal en archivo digital, su calificación será del 55% de la calificación final.

3

En aquellos estudiantes no presenciales o que no superen la asignatura deberán de presentarse a examen realizando una prueba teórico-práctica dividida en tres partes:

-a Todo el temario correspondiente a la configuración del lenguaje coreográfico-cinematográfico desde el pre-cine clásico del s. XX, cuyo campo de experimentación es la acción del cuerpo humano.

-b Realización de un film de danza cuya duración no superará los dos minutos. El alumno deberá reflejar el dominio de la fragmentación multiperspectiva de los planos en los que aparecerá el cuerpo en movimiento y su respectiva correspondencia para poder aplicar el uso de diferentes elipsis en la edición.

-c Presentación mulimedial del resultado de la prueba anterior (film de danza) junto a un trabajo de composición en escena o en un espacio expositivo, donde al trabajo del cuerpo en movimiento se incluya el objeto, la iluminación y el sonido.

## EVALUACIÓ GLOBAL

En aquellos estudiantes que no superen la asignatura o aquellos que consideren incrementar su nota deberán de presentarse a examen realizando una prueba teórico-práctica dividida en tres partes:

- a Todo el temario correspondiente a la configuración del lenguaje coreográfico-cinematográfico desde el pre-cine clásico del s. XX, cuyo campo de experimentación es la acción del cuerpo humano.
- b Realización de un film de danza cuya duración no superará los dos minutos. El alumno deberá reflejar el dominio de la fragmentación multiperspectiva de los planos en los que aparecerá el cuerpo en movimiento y su respectiva correspondencia para poder aplicar el uso de diferentes elipsis en la edición.
- c Presentación mulimedial del resultado de la prueba anterior (film de danza) junto a un trabajo de composición en escena o en un espacio expositivo, donde al trabajo del cuerpo en movimiento se incluya el objeto, la iluminación y el sonido.

---

## Actividades y recursos

---

### Presentación metodológica general

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

La asignatura presenta principalmente un enfoque práctico y sistemático para que el alumno conozca las herramientas y recopile una experiencia práctica que se reflejará en su portafolio de la asignatura. Finalmente todo el bagaje adquirido en el trabajo de campo realizado por el alumno, el cual se ha centrado en prácticas de movimiento, improvisación, filmación y edición desde la metodología basada en la composición artística sobre el uso de la luz, el cuerpo, el sonido y la imagen, va a servir para que el estudiante realice un trabajo personal. En él aparecerá plasmado todo el aprendizaje adquirido, donde la destreza operativa a la hora de construir una continuidad audiovisual y escénica desde el cuerpo en movimiento demuestre su competencia en la factura multimedia y su superación de la asignatura.

### 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:**

Seminario sobre Las vanguardias de la danza: vídeo y performance (1955-1965). El objeto fundamental de este seminario pretende informar al estudiante de toda una tendencia expandida en el ámbito artístico y docente de las artes plásticas donde el vídeo y su aplicación al performance carece completamente de vínculo respecto a la técnica y lenguaje cinematográfico, comportándose como documento en soporte físico de las propuestas artísticas basada en el cuerpo en movimiento.

2

Taller sobre cinedanza, el cual consiste en la captación audiovisual de una acción cotidiana del cuerpo, aplicando el multiperspectivismo en la filmación del movimiento, de manera que la diversidad de planos obtenidos generarán mediante el trabajo de edición audiovisual, un contrato cinestésico con el espectador que imprime mayor realidad a la representación del cuerpo en movimiento a través de la imagen-tiempo.

## **Planificación y calendario**

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

#### **Septiembre/octubre**

Seminario taller cinedanza

#### **Octubre/noviembre/diciembre**

-Seminario: 1955-65 las vanguardias de la danza: Vídeo y performance -teoría-

-Seminario: la estructura esquelético-muscular y su mecánica funcional -teórico-práctico-

-Seminario: La repetición y la memoria cinestésica -práctica-

-Seminario: Improvisación y códigos de movimiento -práctica-

#### **Febrero/marzo/abril**

Taller de improvisación, objeto, cuerpo y movimiento

Taller de improvisación, sonido, cuerpo y movimiento

Taller de improvisación, luz, cuerpo y movimiento

Taller de improvisación, imagen, cuerpo y movimiento

#### **Mayo/junio**

Realización, muestra y entrega de trabajos finales. Cada trabajo se presentará en un formato multimediacitico dentro de un espacio en el que de cabida a la obra y al público espectador. Los elementos que deberán formar parte de la composición de la obra artística serán: el cuerpo, el movimiento, la imagen, el sonido y la luz.

## Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada

- Bainbridge Cohen, B. *L'action dans la perception. Sentir, resentir et agir*. En *Nouvelles de danse*, nº 50. 2002. Bruxelles : Ed. Contredanse
- Banes, S. *Terpsichore en baskets* / Sally Banes. París : Chiron, 2002
- Berrueto, P. *Dentro de Matrix* / Pedro Berrueto, David Catalina. Palma de Mallorca : Dolmen, 2004
- Bruni, Mello. *Trattato di scenotecnica* / Bruni Mello. Milano : Instituto geográfico de Agostini, 1993
- Celant, G. *Merce Cunningham / Germano Celant*. Barcelona : Charta, 2000
- Contact-improvisation. En *Nouvelles de Danse*, nº 38/39. Bruselas : Contredanse
- Createurs de l'imprevu. En *Nouvelles de Danse*, nº 32/33, 1997. Bruselas : Contredanse
- Cuerpos sobre blanco / V.V.A.A.. Cuenca : Universidad de Castilla la Mancha y de la comunidad autónoma de Madrid, 2003
- Danse et nouvelles technologies. En *Nouvelles de danse*, nº 40/41, 1999. Bruxelles : Contredanse
- Deren, M. *Écrits sur l'art et le cinéma* / Maya Deren. París : París experimental, 2004
- Estudios sobre performance / V.V.A.A.. Sevilla : Centro Andaluz de Teatro, S.A. junta de Andalucía, 1993
- Filiberti, I. *Vidéodanse 2004*. En *Les Inrockuptibles* 14-1-2004.
- Font, N. *De la danza en la pantalla a la escena multimedia*. En *Crea*, nº 16, año VII, 2004. Madrid : SGAE
- Forti, S. *Manuel en mouvement. en nouvelles de danse*, nº 44/45, 2000. Bruxelles : Contredanse
- Frétard, D. *Danse Contemporaine: Danse et Non danse* / Dominique Frétard. París : Ed Cercle d'Art, 2004
- Goldberg, Roselee. *Performance art : desde el Futurismo hasta el presente* / Roselee Goldberg ; traducción Hugo Mariani . 1a. ed. Barcelona : Destino [etc.], 1996
- Interagir avec les technologies numériques / [Introduction Florence Corin ; Simone Forti...et al.] . Bruxelles : Contredanse, cop. 2004
- Le corps en jeu / études de G. Aperghis ... [et al.] ; témoignages de C. Bernhardt ... [et al.] ; réunis et présentés par Odette Aslan . [1re. éd.] Paris : CNRS, 1993
- Loïe Fuller danseuse de l'art nouveau / V.V.A.A.. París : Editions de la Reunión des musées nationaux, 2002
- López de Guereñu, J. *Decorado y tramoya* / Javier López de Guereñu. Ciudad Real : Ñaque, 1998
- Luces, cámara, acción, corten! videoacción, el cuerpo y sus fronteras : [catálogo] . [Valencia] bInstituto Valenciano de Arte Moderno, 1997
- Ocaña Rizo, M. *Bruce Lee, el hombre detrás de la leyenda* / Marcos Ocaña Rizo. Madrid : ED T&B Editores, 2003
- Pérez Agustí, A. *Jean Claude Van Damme* / Adolfo Pérez Agustí. Madrid : Edimat Libros, 1998
- Pérez Ornia, José Ramón. *El arte del vídeo : introducción a la historia del vídeo experimental* / José Ramón Pérez Ornia . 1a. ed. Madrid : RTVE ; Barcelona : Ediciones del Serbal, 199
- Schirren, F. *Le rythme, primordial et souverain* / Fernand Schirren. Bruxelles : Contredanse, 1996
- Vila, T. *Paroles du corps* / Thierry Vila. Bienna (Suiza) : Du ChêneHachette Libre, 1998