



DATOS IDENTIFICATIVOS

Laboratorio de Tempo

Materia	Laboratorio de Tempo			
Código	P01M080V01105			
Titulación	Máster Universitario en Arte Contemporánea. Creación e Investigación			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	1º	1C
Lingua de impartición				
Departamento	Debuxo Escultura			
Coordinador/a	Ortuzar Gonzalez, Monica			
Profesorado	Alonso Romera, Maria Sol Novegil Gonzalez-Anleo, Xoan Manuel Ortuzar Gonzalez, Monica			
Correo-e				
Web	http://alonso@uvigo.es , xoananleo@uvigo.es			
Descrición xeral	Laboratorio multidisciplinar de creación centrado en aspectos experimentales de temporalidad, narratividad, secuencialidad y simultaneidad, procesualidad y corporalidad; incluye dispositivos, procedimientos, técnicas, categorías y disciplinas artísticas ligadas a los audiovisuales, el video-arte, el arte sonoro, las artes de acción, la performance, las obras procesuales, la animación, etc.			

Competencias de titulación

Código	
A3	Gc) Capacidade para concibir e estruturar proxectos de investigación con rigor académico.
A12	Ef) Coñecer e saber manexar recursos e procedementos metodolóxicos que lle permitan analizar, indagar e desenvolver investigacións no terreo da teoría da arte.
A13	Eg) Capacidade para valorar a realidade da creación artística contemporánea.
A16	Ex) Capacidade de reflexión e de autocrítica.
A20	En) Capacidade para ordenar os pasos técnicos conducentes á realización dun traballo de investigación.

Competencias de materia

Resultados previstos na materia	Tipoloxía	Resultados de Formación e Aprendizaxe

-Conocer los principales referentes históricos de la experimentación audiovisual y la Videocreación, y entenderlos en su contexto sociocultural, artístico e histórico, en general.	Saber estar / ser	A3 A12 A13 A16 A20
-Identificar las obras y los géneros de la Videocreación y del arte sonoro, por sus elementos específicos, y entender sus conexiones con otras formas de expresión audiovisual y con el Arte en general		
-Capacitar y estimular la creatividad para que se pueda abordar la producción de un proyecto personal de Videocreación o de experimentación artística contemporánea en dichos medios.		
-Capacidad de explorar colectiva e individualmente el uso experimental de herramientas de hardware y software audiovisual para crear obras interdisciplinares desde perspectivas creativas y críticas.		
-Se trata de aprender a ver y a escuchar de manera crítica, de investigar las posibilidades de lo visual y de lo sonoro y, sobre todo, de crear trabajos audiovisuales, o ser capaz de insertarlos en proyectos artísticos multimedia.		

Contidos

Tema	
Teórico: Ontoloxía da Filmación e a Montaxe Audiovisual.	Concepto de Plano. -A sutura da mirada (A Montaxe). -A camera/stylo. -Cine narrativo / Cine Abstracto. -Principais Movimentos e Autores da experimentación audiovisual
Teórico: Ontoloxía da Videocreación	Pioneiros. -Arte e Video. -Videoinstalación. -Videoperformance. -Videoescultura
Teóricos: O concepto Tempo.	-Ficcionalización. -Realismo. -Virtualidade. -O Video como Límite de tempo. -Anacronismo
Prácticos: A Cámara	Uso e manexo
Prácticos: A Luz.	-Dispositivos de filmación en exterior e en Estudio.
Prácticos: Editores e ferramentas de Posproducción.	Final Cut / Adobe Premier. -After Effects

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Prácticas de laboratorio	10	15	25
Traballos tutelados	0	30	30
Traballos de aula	21	53	74
Sesión maxistral	21	0	21

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

Metodoloxía docente

	Descrición
Prácticas de laboratorio	Aprendizaxe práctica, mediante a simulación de casos, do manexo das ferramentas de creación (hardware y software) implicadas en la captura, edición, postproducción de la imagen y el sonido, destinadas a la producción y deseño de dispositivos audiovisuais monocanales e de instalación multimedia. Modalidade: guiada. Presenza do/a docente e presenza obrigatoria do alumnado. Escenario: laboratorio de audiovisuais.
Traballos tutelados	
Traballos de aula	
Sesión maxistral	Clase maxistral con apoio de documentación e sistemas multimedia. Exposición dos contidos da materia: exposición teórica dos conceptos relacionados coa idea de «cultura visual». Ontoloxía da imaxe e da mirada. Exemplos paradigmáticos de estratexias expositivas e dispositivos de instalación multimedia. Resolución de problemas prácticos. Toma de apuntamentos e exposición debatida destes. Modalidade: guiada. Presenza do/a docente e presenza obrigatoria do alumnado. Escenario: aula ordinaria. Sala de proxeccións.

Atención personalizada

Avaliación

	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	Proba na que o alumno debe solucionar unha serie de problemas e/ou exercicios nun tempo/condicións establecido/as polo profesor. Desta maneira, o alumno debe aplicar os coñecementos que adquiriu. A aplicación desta técnica pode ser presencial e non presencial. Pódense empregar diferentes ferramentas para aplicar esta técnica como, por exemplo, chat, correo, foro, audioconferencia, videoconferencia, etc.	70
Traballos de aula	O estudante presenta o resultado obtido na elaboración dun documento sobre a temática da materia, na preparación de seminarios, investigacións, memorias, ensaios, resumos de lecturas, conferencias, etc. Pódese levar a cabo de maneira individual ou en grupo, de forma oral ou escrita	30

Outros comentarios sobre a Avaliación

Segunda convocatoria (xullo):

O alumnado deberá presentar un proxecto audiovisual propio (obra final), segundo os mesmos parámetros que se transmitiron e impartiron na materia. Este proxecto deberá realizarse ata a data da convocatoria baixo titorización dalgún ou todos os docentes da materia e, polo tanto, os profesores deberán coñecer o proceso de realización deste traballo e saber que será presentado como resultado para avaliar na segunda convocatoria da materia (xullo). Para isto, o alumnado deberá manter contacto, nos horarios de titorías que se estipulen, cos profesores implicados.

Xunto co proxecto audiovisual (obra final), o alumno deberá presentar unha memoria do proxecto, ademais dun traballo de documentación do tema que aborde e sirva como base de investigación do seu proxecto, segundo o mesmo tipo de guión que previu que se estipulase na materia.

A cualificación obtida como nota final da materia valorarase da seguinte maneira: proxecto audiovisual (70%); memoria do proxecto+traballo de documentación (30%).

Bibliografía. Fontes de información

Rekalde, Josu. "Vídeo: un soporte temporal para el arte". Bilbao. Universidad del País Vasco, 1995. ISBN: 84-7585-667-5.

Watkinson, John. "El Arte del video digital". Madrid : Instituto Oficial de Radio y Televisión, D.L. 1992. ISBN: 84-86984-81-5.

Pérez Ornia, José Ramón. "El arte del vídeo : introducción a la historia del vídeo experimental". Madrid: RTVE; Barcelona: Serbal, 1991. ISBN: 84-7628-080-7.

[Vídeo-DVD]: "Ruidos y susurros de las vanguardias, 1909-1945": [por el Laboratorio de Creaciones Intermedia del Dpto. de Escultura, BBAA, UPV: exposición, entrevistas, conciertos, Grupo de Investigación L.C.I.]. Valencia: Universitat Politècnica, 2008. ISBN: 978-84-691-5594-3.

Aymerich, Guillermo. "Un Método para pensar el lugar". Valencia. Universidad Politécnica, D.L. 2007. ISBN: 978-84-8363-196-6.

[Exhibitor] / Edited by Joachim Jäger, Gabriele Knapstein, Anette Hüscher. [Texts, Manuela Ammer, Ksenya Gurshtein, Julia Wielgus]. "Beyond cinema: the art of projection. Films, videos and installations from 1963 to 2005". (Works from the Friedrich Christian Flick Collection im Hamburger Bahnhof, from the Kramlich Collection and others). Ostfildern. Ed. Hatje Cantz, cop. 2006. ISBN: 3-7757-1874-5 / 978-3-7757-1874-5.

Recomendacións

Outros comentarios

O alumnado deberá presentar un proxecto audiovisual propio (obra final), segundo os mesmos parámetros que se transmitiron e impartiron na materia. Este proxecto deberá realizarse ata a data da convocatoria baixo titorización dalgún ou todos os docentes da materia e, polo tanto, os profesores deberán coñecer o proceso de realización deste traballo e saber que será presentado como resultado para avaliar na segunda convocatoria da materia (xullo). Para isto, o alumnado

deberá manter contacto, nos horarios de titorías que se estipulen, cos profesores implicados.

Xunto co proxecto audiovisual (obra final), o alumno deberá presentar unha memoria do proxecto, ademais dun traballo de documentación do tema que aborde e sirva como base de investigación do seu proxecto, segundo o mesmo tipo de guión que previu que se estipulase na materia.

A cualificación obtida como nota final da materia valorarase da seguinte maneira: proxecto audiovisual (70%); memoria do proxecto+traballo de documentación (30%).
