



DATOS IDENTIFICATIVOS

Laboratorio de Tiempo

Asignatura	Laboratorio de Tiempo			
Código	P01M080V01105			
Titulación	Máster Universitario en Arte Contemporáneo. Creación e Investigación			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	1	2c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento	Dibujo Pintura			
Coordinador/a	Suárez Cabeza, Fernando			
Profesorado	Suárez Cabeza, Fernando Tejo Veloso, Carlos			
Correo-e	fscabeza@uvigo.es			
Web	http://fscabeza@uvigo.es, carlos.tejo@uvigo.es			
Descripción general	(*)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	
A1	Ga) Capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos y resolver problemas dentro de un contexto interdisciplinar en el entorno de las Bellas Artes.
A2	Gb) Capacidad de síntesis, análisis y pensamiento crítico relacionado con la investigación y la creación artística.
A3	Gc) Capacidad para concebir y estructurar proyectos de investigación con rigor académico.
A4	Gd) Capacidad para integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de informaciones incompletas o limitadas, que incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales, éticas y culturales vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
A7	Ea) Capacidad para reconocer la vinculación entre la teoría y la práctica como eje de
A10	Ed) Conocer y resolver problemas específicos de los procesos creativos en distintos ámbitos de producción artística.
A11	Ee) Conocer y saber manejar instrumentos, recursos y métodos para la producción creativa y artística.
A12	Ef) Conocer y saber manejar recursos y procedimientos metodológicos que le permitan analizar, indagar y desarrollar investigaciones en el terreno de la teoría del arte.
A13	Eg) Capacidad para valorar la realidad de la creación artística contemporánea.
A16	Ej) Capacidad de reflexión y de autocrítica.

Competencias de materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Revisión de los principales artistas de arte de acción en España en las décadas del setenta, ochenta y noventa del siglo pasado. Así mismo, se analizará la obra de artistas del contexto internacional.	A12 A13 A16
Aprender a desarrollar proyectos creativos dentro de las claves esenciales que maneja el arte de acción: tiempo, presencia, espacio, contexto y audiencia.	A1 A3 A7

Capacitar y estimular la creatividad para que se pueda abordar la producción de un proyecto personal de experimentación artística contemporánea en el campo del arte de acción y de lo audiovisual.	A2 A4 A7 A10 A12
Capacidad de explorar colectiva e individualmente el uso experimental de herramientas de hardware y software audiovisual y fotográfico para crear obras interdisciplinarias desde perspectivas creativas y críticas, partiendo de la acción.	A7 A10 A11
Se trata de aprender a ver y a escuchar de manera crítica, de investigar las posibilidades de lo visual y de la acción.	A1 A2 A10

Contenidos

Tema	
Teóricos: análisis de la obra de artistas que trabajan exclusivamente con arte de acción y que desarrollan su trabajo en el contexto español e internacional.	Evolución del arte de acción
Teóricos: análisis de las herramientas básicas que presenta el arte de acción y de su dependencia mutua.	Herramientas básicas
Teórico: Videocreación y arte de acción. Desde la documentación a la vídeoperformance	-Acción fotográfica. -Videoperformance. -Performance y documentación.
Prácticos: La luz, la cámara, fotografía y vídeo.	Uso y manejo. Dispositivos de filmación en exterior y en Estudio.
Prácticos: Desarrollo de un proyecto basado en la conjugación tiempo, presencia, espacio, contexto y audiencia.	Proyecto y acción.
Prácticos: La acción retratada.	Realización de un proyecto audiovisual y fotográfico como respuesta a la acción.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Prácticas de laboratorio	10	20	30
Trabajos tutelados	0	37	37
Trabajos de aula	10	63	73
Sesión magistral	10	0	10

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

Metodologías

	Descripción
Prácticas de laboratorio	El uso del cuerpo, el tiempo y el espacio en la performance. Video y fotografía como medios auxiliares de creación en la performance. Video y fotografía como herramientas de documentación en la performance.
Trabajos tutelados	Se realizará el seguimiento personalizado de los trabajos pedidos dentro de la evaluación de la materia
Trabajos de aula	Propuesta de diferentes ejercicios prácticos donde se potenciarán el uso de las herramientas básicas de creación en proyectos de carácter performativo.
Sesión magistral	Debates sobre lecturas previas propuestas en clase por el profesor Clase magistral con apoyo de documentación y sistemas multimedia. Exposición de los contenidos de la materia: exposición teórica de los conceptos relacionados con la idea del proceso temporal. . Exposición teórica de conceptos clave para entender a arte de acción en España. Ontología de la mirada, ontología del arte de acción.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio	Realización práctica de los proyectos planteados. Espacio para la experimentación y la creación.

Evaluación

Descripción	Calificación
-------------	--------------

Trabajos tutelados	<p>El alumno deberá realizar dos proyectos creativos: El primero de ellos basado en la simbiosis entre las herramientas expresivas del arte de acción analizadas en el laboratorio (tiempo, presencia, espacio, contexto y audiencia).</p> <p>El segundo proyecto parte de una acción planteada para ser realizada en los medios técnicos, fotografía, vídeo, red.</p>	70
Estos proyectos deberán ser presentados al final del laboratorio.		
Trabajos de aula	<p>Junto con el proyecto final el alumno deberá presentar una memoria del proyecto, además de un trabajo de documentación del tema que aborde y sirva como base de investigación.</p>	30

Otros comentarios sobre la Evaluación

Segunda convocatoria (xullo):

El alumnado deberá presentar un proyecto ya sea en formato audiovisual, performativo o procesual propio (obra final), siguiéndolos mismos parámetros que se imparten en la materia. Este proyecto deberá realizarse bajo la tutoría de alguno de los docentes de la materia y, por lo tanto, los profesores deberán conocer el proceso de realización del trabajo y saber que será presentado como resultado para su evaluación en la segunda convocatoria de la materia (julio). Para esto, el alumno deberá mantener contacto, en los horarios de tutorías que se estipulen, con los profesores implicados.

Junto con proyecto final el alumno deberá presentar una memoria del proyecto, además de un trabajo de documentación del tema que aborde y sirva como base de investigación.

La valoración será 70% exposición del trabajo, 30% memoria.

Fuentes de información

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

Pérez Ornia, José Ramón. *"El arte del vídeo : introducción a la historia del vídeo experimental"*. Madrid: RTVE; Barcelona:

[Vídeo-DVD]: *"Ruidos y susurros de las vanguardias, 1909-1945"*: [por el Laboratorio de Creaciones Intermedia del Dpto. de 2008. ISBN: 978-84-691-5594-3.

978-84-8363-196-6.

Recomendaciones