

Fecha de aprobación: 20/06/2022

Guía docente de la asignatura

Audiovisuales (260111A)

Grado	Grado en Bellas Artes	Rama	Artes y Humanidades				
Módulo	Procesos de Creación Artística: Nuevos Medios Artísticos	Materia	Principios de la Imagen Fotográfica y Audiovisual				
Curso	1º	Semestre	2º	Créditos	6	Tipo	Obligatoria

PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

No procede

BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Grado)

Esta asignatura pertenece a un módulo que tiene como objetivo la adquisición de competencias desde el punto de vista de los procesos artísticos, y no se plantea desde el conocimiento de habilidades transversales de procesos informáticos. En concreto, la asignatura de Audiovisuales trata sobre:

- Introducción a los conceptos, lenguajes, métodos, técnicas, tecnologías y procesos de creación para la producción artística a través de las nuevas tecnologías.

COMPETENCIAS ASOCIADAS A MATERIA/ASIGNATURA**COMPETENCIAS GENERALES**

- CG02 - Capacidad para la gestión de la información.
- CG03 - Capacidad de comunicación
- CG04 - Capacidad heurística y de especulación para la resolución de problemas, la ideación y realización de proyectos y estrategias de acción
- CG05 - Capacidad para el aprendizaje autónomo.
- CG06 - Capacidad para trabajar autónomamente.
- CG07 - Capacidad para trabajar en equipo
- CG09 - Capacidad de razonamiento crítico y autocrítico.
- CG11 - Capacidad de iniciativa propia, automotivación y espíritu emprendedor.
- CG12 - Habilidades interpersonales, conciencia de las capacidades y de los recursos propios.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE09 - Conocimiento de métodos y técnicas de producción asociados a los lenguajes artísticos.
- CE12 - Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en arte.
- CE18 - Capacidad de comprender y valorar discursos artísticos en relación con la propia obra.
- CE20 - Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.
- CE21 - Capacidad de reflexión analítica y autocrítica en el trabajo artístico.
- CE22 - Capacidad para aplicar los materiales y procedimiento adecuado en el desarrollo de los diferentes procesos de producción artística.
- CE23 - Capacidad para representar e interpretar espacios y formas mediante lenguajes técnicos y artísticos.
- CE24 - Capacidad de aplicación de medios tecnológicos para la creación artística.
- CE32 - Habilidades y capacidades para la creación artística.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

- Dotar al alumno, desde el primer contacto con la asignatura, de una visión panorámica de cómo ha evolucionado el concepto de creación plástica en movimiento.
- Hacer comprender al alumno la relación existente entre la imagen en movimiento y otras manifestaciones artísticas.
- Que el alumno conozca algunas de las obras y autores más representativos de la historia de la imagen en movimiento desde la perspectiva de la creación artística.
- Conocer y manejar los elementos formales del lenguaje cinematográfico.
- Comprender el lenguaje cinematográfico y su extrapolación a otros lenguajes audiovisuales.
- Iniciar al alumno en la lectura reflexiva de creaciones audiovisuales.
- Comprender la raíz común de todas las obras plásticas audiovisuales en su proceso de creación.
- Conocer las partes fundamentales de un proyecto audiovisual y sus técnicas fundamentales de creación.
- Experimentar con técnicas creativas en la creación de historias y realización de guiones literarios.
- Entender y valorar la importancia del storyboard como parte fundamental de un proyecto audiovisual que ayudará a completar y facilitar la labor de producción.
- Crear proyectos audiovisuales que cubran todas las fases fundamentales de preproducción, producción y postproducción.
- Valorar el diseño de un proyecto personal por encima de la tecnología que vaya a emplearse, a la vez que comprende las limitaciones o adaptaciones que puedan surgir por el uso de una tecnología específica.

PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

TEÓRICO

- Bloque temático 1. Evolución histórica de la imagen en movimiento desde la perspectiva de la creación artística.
 - Tema 1. Antecedentes.
 - Sombras.
 - Cámara oscura.
 - Linterna mágica.



- Juguetes ópticos: panorama, diorama, taumatropo, phenakistiscopio, zootropo, praxinoscopio y cámara pistola.
- Espectáculo: celuloide, película en carrete, película en 35 mm., Thomas Edison y George Meliès.
- Tema 2. El nacimiento del cine.
 - Lumiere.
 - Griffith y el lenguaje cinematográfico.
 - Eisenstein y el montaje.
 - Las vanguardias.
 - Avances técnicos: sonido, color y nuevos formatos.
 - El cine abstracto: Ruttmann, Oskar Fischinger, Norman McLaren, Jules Engel, John Stehura, Ed Emshwiller.
 - Nuevos medios: videoclips, publicidad, videocreación, vj y mash up.
- Bloque temático 2. Análisis del lenguaje audiovisual.
 - Tema 1. Lenguaje audiovisual I.
 - El espacio.
 - El tiempo.
 - El movimiento.
 - El ritmo.
 - La escala.
 - Tema 2. Lenguaje audiovisual II.
 - Los ángulos.
 - La luz.
 - El tono y el color.
 - El montaje.
 - El sonido.
- Bloque temático 3. Proyecto de creación audiovisual.
 - Tema 1. El guión.
 - Fases y recursos para la redacción de un guión.
 - Tipologías de guiones usados en el medio audiovisual.
 - Tema 2. El guión técnico.
 - Tipologías.
 - Construcción.
 - Tema 3. Storyboard.
 - Ilustraciones de producción o conceptuales.
 - Tipos de storyboards.
 - Qué se dibuja.
 - Cómo se dibuja: Formatos fijos y extendidos.
 - Normas de composición.
 - Tema 4. Animatic.
 - Conceptos básicos de edición de vídeo.
 - Aprendizaje de herramientas de creación artística audiovisual.
 - Montaje de imagen y de audio.
 - Tipos de animatic.
 - Tema 5. Vídeo.
 - Planificación del Proyecto para su producción.
 - Grabación en vídeo digital de un corto.
 - Edición y montaje del vídeo en software específico.

PRÁCTICO

Las prácticas a desarrollar tendrán relación directa con los bloques temáticos expuestos anteriormente y partirán de las siguientes premisas y conceptos:



- Prácticas relacionadas con el Bloque Temático 1.
 - A partir de los conceptos y contenidos históricos explicados en clase (Bloque Temático I), el alumno debe completar esta documentación con lecturas, filmografía, búsqueda personal a partir de documentos bibliográficos y referencias web siguiendo una estructura propuesta por el profesor.
 - El resultado de esta actividad puede materializarse en la realización de una práctica teórica, la preparación y defensa de algún tema específico o la realización de una prueba escrita que valore la adquisición y comprensión de conocimientos.
- Prácticas relacionadas con el Bloque Temático 2.
 - Una vez comprendidos los elementos claves que forman el lenguaje audiovisual, el alumno analizará una producción audiovisual desde un punto de vista dramático y técnico siguiendo unas pautas propuestas. O bien pondrá en práctica estos recursos en actividades cortas planificando con guiones técnicos y storyboards.
- Prácticas relacionadas con el Bloque Temático 3.
 - Se podrá realizar un solo proyecto audiovisual de larga duración o diferentes proyectos más cortos donde se pondrán en práctica los recursos habituales en la fase de preproducción, producción y postproducción de un proyecto audiovisual.
- Las partes fundamentales del proyecto o proyectos incluirán las siguientes fases:
 - Creación y planificación de una historia corta a partir de un guion literario y/o técnico.
 - Creación de storyboards, que además puede contemplar dibujos o documentación gráfica complementarios, tales como: localización fotográfica de exteriores, ilustraciones de producción, mapas de localización o movimientos de cámaras, etc.
 - Filmación en vídeo para llevar a cabo los proyectos definidos.
 - Montaje de los proyectos filmados en el editor de vídeo correspondiente.
- Además de estas prácticas se podrán realizar ejercicios cortos a lo largo del curso con el fin de afianzar y ampliar conocimientos explicados en los temas teóricos expuestos.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

- Bloque temático 1. Evolución histórica de la imagen en movimiento desde la perspectiva de la creación artística.
 - AA.VV. Audiovisual art + vj cultura. Ed. By Michael Falkner/D-Fuse. Laurence King Publishing. UK. 2006.
 - BERGSON, H. Memoria y Vida. Alianza editorial. 2016.
 - SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente. Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteras. Paidós. Barcelona. 2004.
 - TEJEDA, Carlos. Arte en fotogramas. Cine realizado por artistas. Ediciones Cátedra. Madrid. 2008.
 - VIDAL, Nuria. Orígenes del cine. Divisa Red S.A. Valladolid. 2007.
 - WIGAN, Mark. Imágenes en secuencia. Animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, mash-ups. Editorial Gustavo Gili, SL. Barcelona. 2008.
- Bloque temático 2. Análisis del lenguaje audiovisual.
 - BOCK, Bruce. Narrativa visual. Creación de estructuras visuales para cine, vídeo y medios digitales. Omega. Barcelona. 2008.
 - CARMONA, Ramón. Cómo se comenta un texto fílmico. Cátedra. Signo e Imagen.



- 2005.
- CHION, Michel. El sonido. Oír, escuchar, observar. La marca editora. Buenos Aires. 2019.
- COX, C. y WARNER, D. Audio Culture. Readings in Modern Music (Revised ed.; C. Cox y D. Warner eds.). Bloomsbury. 2017.
- DELEUZE, G. La imagen-movimiento. . Estudios sobre cine 1. Paidós Comunicación.1994.
- DELEUZE, G. La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2. Paidós Comunicación.1986.
- GUTIÉRREZ SAN MIGUEL, Begoña. Teoría de la narración audiovisual. Cátedra. Madrid. 2006.
- NIETO, José. Música para la imagen. La influencia secreta. Publicaciones y Ediciones SGAE. Madrid. 1996.
- VANOYE, Francis y GOLIOT-LÉTÉ, Anne. Principios de análisis cinematográfico. Abada Editores. Madrid. 2008.
- Bloque temático 3. PROYECTO DE CREACIÓN AUDIOVISUAL
 - BAZIN, A. ¿Qué es el cine?. Rialp. 2004.
 - BEGLEITER, Marcie. From word to image. Storyboarding and the filmmaking process. S.L. Michael Wiese Productions. 2001.
 - COMPESI, R. J. y GOMEZ, J. S. Introduction to Video Production, 2nd Edition. Routledge. 2017.
 - GONZÁLEZ MONAJ, Raúl. Manual para la realización de storyboards. Editorial UPV. Valencia. 2006.
 - CURRAN BERNARD, S. Documentary storytelling: creative nonfiction on screen. Focal Press. 2011.
 - EISENSTEIN, S. La forma del cine. Siglo XXI Editores. 2006.
 - HART, John. La técnica del storyboard. Guion gráfico para cine, tv y animación. IORTV. Madrid. 2001.
 - KAHN, D. Noise, water, meat: a history of sound in the arts. The MIT Press Cambridge.1999.
 - KATZ, Steven D. Film directing shot by shot. Visualizing from concept to screen. Published by Michael Wiese Productions . Michigan. 1991.
 - KRACAUER, S. Teoría del cine. La redención de la realidad física. Paidós Comunicación Cine. 2016.
 - MCKEE, Robert. El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Alba Editorial. 2002.
 - MILLER, P. D. La Ciencia del Ritmo (1a). Alpha Decay. 2007.
 - RIZZO, Michael. Manual de dirección artística cinematográfica. Ediciones Omega. Barcelona. 2007.
 - SÁNCHEZ ESCALONILA, Antonio. Estrategias de guion cinematográfico. Ariel. Barcelona. 2014.
 - SÁNCHEZ ESCALONILA, Antonio. Guion de aventura y forja del héroe. Barcelona : Ariel, 2002
 - SELLÉS, M. El Documental. Editorial UOC. 2016.
 - SIMON, Mark. Storyboards. Motion in Art. Focal Press. 2006.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- DEBORD, G. La sociedad del espectáculo. Valencia: Pre-Textos. 2000.
- EISENSTEIN, S. M. Hacia una teoría del montaje. Vol. I y II. Ed. a cargo de Michael Glenny y Richard Taylor. Paidós Comunicación. Barcelona.2001.
- FIELD, S. El libro del guion. Fundamentos de la escritura de guiones. Ed. Plot. Madrid. 2002.



- GÓMEZ DE LIAÑO, I. Athanasius Kircher. Itinerario del éxtasis o las imágenes de un saber universal. Madrid. Ediciones Siruela. 1990.
- LA FERLA, J. REYNAL, S. (COMPS.). Territorios Audiovisuales: cine, video, televisión, instalación, documental, nuevas tecnologías, paisajes mediáticos. Buenos Aires: Librería. 2012.
- LAYBOURNE, K. The Animation Book. A complete guide to animated filmmaking from flipbooks to sound cartoons to 3D animation. Published by Three Rivers Press. New York. 1998.
- MANOVICH, L. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital. Barcelona, Buenos Aires, México: Paidós. 2005.
- MARTÍN, S. Videoarte. Madrid: Taschen. 2006.
- MARTÍNEZ-COLLADO A. y PANEA J. L. Secuencias de la experiencia, estados de lo visible. "Aproximaciones al videoarte español". Brumaria : Universidad de Castilla-La Mancha, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. 2017.
- OLSON, R.L. Conceptos básicos de la dirección artística en cine y televisión. IORTV. Madrid. 2002.
- ORTIZ, Á. y PIQUERAS, M. La pintura en el cine. Cuestiones de representación visual. Paidós. Sesión Continua. Barcelona. 2003.
- RODRÍGUEZ N. y RODRÍGUEZ A. Entorno al vídeo. Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea. 2010.
- SÁNCHEZ-BIOSCA, V. Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteras. Barcelona: Paidós. 2004.
- SEDEÑO VALDELLÓS, A. (Coord.). Historia y estética del videoarte en España. Zamora: Comunicación Social. 2011.
- THOMPSON, R. El lenguaje del plano. IORTV. Madrid. 2002.
- TARKOVSKI, A. Esculpir en el Tiempo. Madrid: Ediciones Rialp. 2008.
- YOUNGBLOOD, G. [1.a ed. inglesa, 1970]. Cine Expandido. Sáenz, Peña. Argentina. Eduntref, Universidad Nacional de Tres de Febrero. 2012.

ENLACES RECOMENDADOS

- [Animation world network](#). Página web que recoge todo lo que se hace en este momento en el mundo sobre animación. Además edita una revista online de referencia internacional sobre animación Animation World Magazine.
- [Center for visual music](#). CVM es un archivo fílmico sin ánimo de lucro dedicado a la música visual, animación experimental y medios vanguardistas . En ella se puede encontrar numerosa documentación sobre los artistas más importantes en este campo. Especialmente interesante resultan las colecciones y archivos a los que se puede acceder sobre Oskar Fischinger, Jordan Belson, Charles Dockum, Jules Engel, Ed Emshwiller, Hy Hirsh, Mary Ellen Bute; numerosos artistas contemporáneos, etc.
- [El lenguaje del cine](#). Analiza el lenguaje cinematográfico descomponiéndolo en: espacio, tiempo, movimiento, ritmo, escala, ángulos, iluminación, tono y color, sonido, composición, estructura y montaje.
- [Hi road prouctions](#). Página Web de una empresa estadounidense dedicada a la realización de storyboards y animatic que cuenta con numerosos ejemplos de sus trabajos.
- [SAS. Society for animation studies](#). Asociación de referencia en investigación sobre animación. Recomendable para aquellos alumnos que quieran profundizar más en este campo. Edita una revista online Animation Studies sobre la historia y la teoría de la animación. Cuenta además con referencias bibliográficas y enlaces a estudios de animación.
- [The history of the discovery of cinematography](#). Esta página contiene una extensa historia cronológica sobre cine con numerosas imágenes y vídeos.



- [Vídeos/cursos ilustración](#)
- Software de edición de vídeo:
 - Adobe Premiere
 - [Tutorial Premiere Básico](#)
 - [Tutoriales Adobe Premiere Pro CS6](#)
 - Audacity: Gratuito
 - [descarga gratuita](#)
 - Da Vinci Resolve: Gratuito.
 - [Tutorial DaVinci](#)
 - [Serie de tutoriales de Davinci realizados por Cine Digital TV](#)
 - [Descargar DaVinci para PC](#)
 - [Descargar DaVinci para MAC](#)
 - [OpenShot Video Editor](#). Gratuito.
 - [Tutorial de Openshot](#)
 - Final Cut Pro (Mac)
 - [Tutorial](#)
 - [Tutorial](#)
 - [iMOVIE](#) (Mac)
 - Filmora9. Gratuito
- Otros
 - [La Madraza Cine Club Universitario](#).
 - Canales de youtube con contenido audiovisual, montaje, narrativa, edición, etc
 - [Creatubers](#)
 - [RocketJump Film School](#)
 - [ZEPfilms](#)
 - [Every Frame a Painting](#)

METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 – Clases expositivas
- MD02 – Seminarios
- MD03 – Trabajo dirigido en el aula-taller
- MD04 – Presentación individual y/o colectiva de los trabajos y proyectos
- MD05 – Actividad autónoma del alumnado
- MD06 – Tutorías académicas

EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

EVALUACIÓN ORDINARIA

- Siguiendo el Sistema General de Evaluación 3 (SE 3) se hará una evaluación continuada de:
 - Las prácticas de creación y trabajos propuestos mediante el seguimiento en el aula taller.
 - Cada práctica tendrá calificaciones parciales y una calificación final. Se seguirá el sistema de calificación final de 0 a 10 según la legislación vigente.
 - Prueba teórico-práctica donde el alumno responda a cuestiones relativas al origen y evolución de la imagen en movimiento y la creación audiovisual.
 - Para obtener la nota final del curso se hará una media con las calificaciones de las



notas de cada práctica teniendo en cuenta el tiempo que se le ha dedicado a cada una de ellas y su complejidad.

- Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación continuada de las prácticas de creación y trabajos propuestos por los docentes = 60%
- Resultado del estudio, lecturas, redacción y exposición de trabajos, cuadernos de campo, etc. que recoja toda la documentación producida y prueba teórico-práctica = 30%
- Participación activa en las clases expositivas, seminarios y tutorías académicas = 10%
- Se tendrán en cuenta también las prácticas cortas planteadas, si las hubiera, que vendrá a ponderar la práctica correspondiente.
- Además, esta nota final será ponderada por las siguientes criterios:
 - Asistencia a clase.
 - Participación y actitud.
 - Exposición de trabajos.
 - Trabajos cortos realizados en clase y otras posibles actividades propuestas.
- Las notas parciales y finales de cada práctica se irán publicando a medida que se vayan realizando, para que el alumno conozca en cada momento su evolución.
- Para poder superar la asignatura en la convocatoria ordinaria es necesario la entrega de todas las prácticas. No se califican trabajos sin haber realizado un seguimiento previo en clase, vía email/PRADO o mediante tutorías.
- Aquellos alumnos que no asistan con regularidad al desarrollo de las clases presenciales, no podrán acogerse al sistema de evaluación continua, teniendo derecho al resto de exámenes y convocatorias que la normativa de la Universidad de Granada establece. En este sentido se estima un máximo de ausencia a las clases presenciales del 20%.
- El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente, de acuerdo con lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18 de septiembre), por el que se establece el Sistema Europeo de Créditos y el Sistema de Calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

- 1ª. Realización de un Proyecto Audiovisual de un tema propuesto por el docente que incluya como mínimo:
 - Guión literario y guión técnico, bocetos conceptuales y/o ilustraciones de producción, storyboard, y animatic (20% de la calificación).
 - Vídeo final. Se entregará el Proyecto del vídeo en el software especificado por el docente junto a todos los clips utilizados (grabaciones originales usadas para editar tanto de imagen como de audio), además del vídeo final. Debe contener créditos. Puede contener música, diálogos y efectos especiales. La música empleada será de acceso libre (40% de la calificación).
- 2ª. Memoria con formato, estructura y soporte a definir por el docente sobre el Proyecto Audiovisual presentado (20% de la calificación).
- 3ª. Prueba teórico-práctica: donde el alumno responda a cuestiones relativas al origen y la evolución de la imagen en movimiento y la creación audiovisual (20% de la calificación).

Para poder superar la asignatura en la convocatoria ordinaria es necesario la entrega de todas las prácticas.



Las herramientas telemáticas para la evaluación serán la entrega de la tarea por PRADO, y el uso de Google Drive para ficheros de tamaño elevado.

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente, de acuerdo con lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18 de septiembre), por el que se establece el Sistema Europeo de Créditos y el Sistema de Calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional.

EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

- 1ª. Realización de un Proyecto Audiovisual de un tema propuesto por el docente que incluya como mínimo:
 - Guión literario y guión técnico, bocetos conceptuales y/o ilustraciones de producción, storyboard, y animatic (20% de la calificación).
 - Vídeo final. Se entregará el Proyecto del vídeo en el software especificado por el docente junto a todos los clips utilizados (grabaciones originales usadas para editar tanto de imagen como de audio), además del vídeo final. Debe contener créditos. Puede contener música, diálogos y efectos especiales. La música empleada será de acceso libre (40% de la calificación).
- 2ª. Memoria con formato, estructura y soporte a definir por el docente sobre el Proyecto Audiovisual presentado (20% de la calificación).
- 3ª. Prueba teórico-práctica: donde el alumno responda a cuestiones relativas al origen y la evolución de la imagen en movimiento y la creación audiovisual (20% de la calificación).

Para poder superar la asignatura en la convocatoria ordinaria es necesario la entrega de todas las prácticas.

Las herramientas telemáticas para la evaluación serán la entrega de la tarea por PRADO, y el uso de Google Drive para ficheros de tamaño elevado.

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente, de acuerdo con lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18 de septiembre), por el que se establece el Sistema Europeo de Créditos y el Sistema de Calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Se tendrán en cuenta las casuísticas detalladas del alumnado de movilidad nacional e internacional matriculado en los distintos grupos de la asignatura para buscar mecanismos extraordinarios que permitan su evaluación en convocatoria ordinaria, extraordinaria o única.

