



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 Impartición				
Departamento	Dibujo Pintura			
Coordinador/a	Suarez Cabeza, Fernando			
Profesorado	Suarez 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	
A3	Gc) Capacidad para concebir y estructurar proyectos de investigación con rigor académico.
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.
A20	En) Capacidad para ordenar los pasos técnicos conducentes a la realización de un trabajo de investigación.

Competencias de materia

Resultados previstos en la materia	Tipología	Resultados de Formación y Aprendizaje

(*)-Apoyar al alumno para el desarrollo del TFM, en todos los procesos dentro del campo Saber estar /ser audiovisual y del arte de acción. A3
A12
A13
A16
A20

-Conocer los principales referentes históricos de la experimentación audiovisual y la videocreación, relacionados con el arte de acción y el proceso temporal, y entenderlos en su contexto sociocultural, artístico e histórico, en general.

-Capacitar y estimular la creatividad para que se pueda abordar la producción de un proyecto personal 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 interdisciplinarias desde perspectivas creativas y críticas.

-Revisión de los principales artistas de arte de acción en España en las décadas del setenta, ochenta y noventa del siglo pasado.

- Acercamiento hacia el arte de acción que se produce actualmente en España.

-Aprender a desarrollar proyectos creativos cuyos procesos tengan un claro carácter performativo. En el caso de producir obra objetual se priorizarán aquellos proyectos que utilicen el video y la fotografía.

-Se trata de aprender a ver y a escuchar de manera crítica, de investigar las posibilidades de lo visual y de la acción y, sobre todo, de crear trabajos donde la acción se inserte, en proyectos artísticos multimedia.

Contenidos

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 Movements 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 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	(*) Aprendizaje práctico, mediante el manejo de las herramientas de creación (hardware y software) implicadas en la captura, edición, postproducción de la imagen, destinadas a la producción y diseño de dispositivos audiovisuales y de instalación multimedia. Prácticos arte de acción: 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	(*)
Trabajos de aula	(*)Propuesta de diferentes ejercicios prácticos donde se potenciarán el uso de las herramientas básicas de creación en proyectos de carácter performativo. Debates sobre lecturas previas propuestas en clase por el profesor
Sesión magistral	(*)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	

Evaluación

	Descripción	Calificación
Trabajos tutelados	(*)El alumno deberá realizar un proyecto sobre el proceso temporal, ya sea en formato audiovisual, performativo o procesual, pudiendo prevalecer cualquiera de ellos. El trabajo podrá ser individual o por grupos	70
	Exposición del trabajo	
Trabajos de aula	(*)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.	30

Otros comentarios sobre la Evaluación

Fuentes de información

Recomendaciones