



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	1	2c
Lingua de impartición				
Departamento	Debuxo 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			
Descrición xeral	Laboratorio multidisciplinar de creación centrado en aspectos experimentales de temporalidad, narratividade, secuencialidade e simultaneidade, procesualidade e corporalidade; inclúe dispositivos, procedementos, técnicas, categorías e disciplinas artísticas ligadas a los audiovisuales, el video-arte, las artes de acción, la performance, las obras procesuales, 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

- Apoyar al alumno para el desarrollo del TFM, en todos los procesos dentro del campo audiovisual y del arte de acción. Saber estar / ser 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 interdisciplinares 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.

Contidos

Tema	
Teórico: experimentación audiovisual	-Ontología de la videocreación . Pioneros -Arte e Video. -Videoinstalación. -Videoperformance. Videoescultura
Teórico: análisis del arte de acción	- Tiempo, cuerpo, espacio y contexto: herramientas básicas de creación - ZAJ y otras reacciones - El arte de acción en España a finales del siglo XX - El arte de acción en la España contemporánea.
Práctico: La cámara	Uso y manejo
Práctico: La luz	-Dispositivos de filmación en exterior y en estudio
Práctico: Editores y herramientas de posproducción	Final Cut / Adobe Premier -After Effects
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

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Prácticas de laboratorio	10	20	30
Traballos tutelados	0	37	37
Traballos de aula	10	63	73
Sesión maxistral	10	0	10

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

Metodoloxía docente

Descrición

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	Trabajos de aula: A atención personalizada neste ámbito lévase a cabo de forma presencial; desenvólvese directamente na aula durante o tempo de presencialidade do alumno programado para este labor e, polo tanto, durante a realización do proxecto (obra audiovisual) que o alumno estea levando a cabo. Ten carácter teórico e práctico. Trabajos tutelados: A atención personalizada neste ámbito lévase a cabo durante o horario de tutorías fixado previamente polo/os/as docente/é. Ten carácter teórico e práctico. Desenvólvese de forma individual ou en pequenos grupos. Desenvólvese fóra da aula (despachos de profesor ou despachos de aula).

Avaliación

	Descripción	Cualificación
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 a Avaliación

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.

Bibliografía. Fontes de información

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

Serbal, 1991. ISBN: 84-7628-080-7.

Escultura, BBAA, UPV: exposición, entrevistas, conciertos, Grupo de Investigación L.C.I.J. Valencia: Universitat Politècnica,

Aymerich, Guillermo. "Un Método para pensar el lugar". Valencia. Universidad Politècnica, D.L. 2007. ISBN:

[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
