

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Comunicación Audiovisual		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Fundamentos de la Realización Audiovisual		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	1	Código:	3019
Periodo docente:	Segundo semestre		
Materia:	Técnicas de Producción y Comunicación Aplicada		
Módulo:	Organización y Producción de la Comunicación Audiovisual y Multimedia		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Ana María del Valle Morilla	a.delvalle@ufv.es
Alejandro Báguena Montemayor	alejandro.baguena@ufv.es

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Se centra en los contenidos relacionados con las técnicas y procedimientos utilizados para la producción y realización de programas audiovisuales. Los contenidos abordados en esta materia se estructuran en torno al conocimiento de los equipos humanos y técnicos que intervienen en una producción cinematográfica o televisiva y, asimismo, de la aplicación narrativa de las herramientas propias de dichos medios audiovisuales. La dinámica docente combinará las clases de contenido teórico con los ejercicios prácticos en plató y el apoyo de proyecciones de secuencias escogidas de películas y programas de televisión.

Los fundamentos de la Realización son conocimientos teóricos y prácticos sobre la imagen y el sonido, su composición, su secuencialidad, la producción de sentido tras la toma de decisiones que configuran el relato audiovisual y, en última instancia, el conocimiento y aplicación del lenguaje audiovisual.

## OBJETIVO

Conocer los rudimentos del lenguaje audiovisual, partiendo de las substancias expresivas: encuadre y montaje. Reconocer la cuestión ética tras la elección adecuada de los medios para la creación de un relato audiovisual y apuntar intuiciones para el estilo personal de realización, fruto de un criterio riguroso de pensamiento.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

No se requiere ningún conocimiento previo para cursar esta asignatura. No obstante, el punto de partida es aprender a mirar audiovisualmente. Haber mirado bien los productos audiovisuales de calidad, ayuda a aprender a interpretarlos.

## CONTENIDOS

### ÍNDICE DEL TEMARIO

01. Introducción ¿Quién es el realizador?
02. Luz y la iluminación.
03. El uso del color como elemento narrativo y simbólico.
04. Composición y encuadre.
05. La realización.
06. Cámara y óptica.
07. El pasó a paso de una producción.

### INTRODUCCIÓN A LOS DIFERENTES TEMAS

#### 1. El Realizador y la Realización

- La historia de la profesión del realizador.
- Tipos de planificación multimedia.
- Herramientas de la realización.
- Las bio-filmografías

#### 2. Substancia enunciativa: posición de cámara

##### 2.1 La composición y encuadre

- Antecedentes.
- El Renacimiento.
- La profundidad en la imagen: punto de fuga y perspectiva aérea.
- Equilibrio.
- Simetría y asimetría.
- Proporción aurea.
- La ley de los tercios.

##### 2.2 La Realización

- Herramientas para narrar.
- Tipos de planos: Según su apertura e inclinación. Utilidad, función y análisis de los mismos.
- La continuidad en la escena. (eje de acción, racord de miradas, etc.)
- El movimiento de cámara. Los distintos tipos y herramientas.
  - Angulación
  - Altura de cámara

#### 3. Complementos de la Realización

##### 3.1 La luz

- Aspectos físicos y narrativos.
- Luz blanca y espectro visible.
- Luz sobre la materia.
- Luz dura y difusa.

- La captura cinematográfica de la luz. (Leyes fundamentales de la iluminación)
- Iluminación como herramienta narrativa.
- El triángulo básico de la iluminación.
- Análisis de la iluminación de diferentes piezas cinematográficas.

### 3.2 El color.

- Aspectos físicos y narrativos.
- Color como elemento narrativo y simbólico.
- Las tres variables de identificación: tono, saturación y brillo.
- Síntesis aditiva y sustractiva.
- La percepción del ojo humano.
- La profesión del etalonador.
- Calidad del color de la luz.
- Temperatura de color y su manipulación.
- Composición cromática. Colores cálidos y fríos.

### 3.3 La composición y encuadre

- Antecedentes.
- El Renacimiento.
- La profundidad en la imagen: punto de fuga y perspectiva aérea.
- Equilibrio.
- Simetría y asimetría.
- Proporción aurea.
- La ley de los tercios.

### 3.4 Guión técnico audiovisual

#### 4. Substancia enunciativa montaje

- Qué es el montaje
- Tipos de montaje
- Relación entre las substancias enunciativas

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

#### Actividades presenciales:

Las actividades formativas de la asignatura se producirán durante el desarrollo de las lecciones que se impartirán tanto en la parte teórica, como en la práctica. Ejercicios creativos, técnicos, prácticos, etc.

#### Actividades no presenciales:

Todas las actividades formativas presenciales podrán seguirse simultáneamente de manera remota a través de recursos online, a excepción de las clases prácticas. Así mismo el estudio, el desarrollo de prácticas de forma autónoma, serán el requisito indispensable para superar con éxito la asignatura y aprovecharla al máximo.

\*Debido a la situación particular de este curso 2021-2022 las actividades formativas presenciales podrían verse suspendidas o reducidas parcialmente siendo sustituidas por actividades formativas que se puedan seguir y desarrollar de forma remota a través de recursos online. El no seguimiento y cumplimentación de las actividades formativas propuestas ya sean estas online o presencialmente podrá suponer la pérdida de la evaluación continua e incluso incurrir e un suspenso en la misma.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
42 horas	108 horas

## COMPETENCIAS

## Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

## Competencias generales

Ser capaz de aplicar y dominar la tecnología aplicada al campo de la comunicación audiovisual y multimedia.

## Competencias específicas

Adquirir un conocimiento teórico-práctico sobre las técnicas y procesos de creación, producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios en sus diversos soportes (cine, radio, TV, multimedia, etc).

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al completar en forma exitosa esta asignatura los estudiantes serán capaces de:  
Saber desarrollar proyectos audiovisuales desde la creación a la gestión de recursos técnicos y humanos.  
Conocer los nuevos medios tecnológicos en el entorno audiovisual.  
Formular ideas creativas y saber plasmarlas empleando el lenguaje audiovisual.  
Conocer teórica y prácticamente las herramientas narrativas propias del lenguaje audiovisual.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Desarrollo de la actividad en rodaje (parte práctica): 20% (15% rodaje, 5% ejercicios individuales propuestos en clase)

Videoensayo para el proyecto transversal: 25% (memoria 1 punto, guión técnico 0.5 punto, video 1 punto)

Examen teórico final: 55%

Para aprobar la asignatura será necesario haber entregado el 100% de los ejercicios y actividades propuestos en la asignatura. Para aprobar la asignatura será necesario tener una nota media de 5. Así mismo será obligatorio tener una nota superior a 4 en cada uno de los apartados a evaluar para poder aprobar la asignatura, a excepción del examen teórico, que necesitará un 5 para hacer media.

Los alumnos que se encuentren en evaluación no continua o en convocatoria extraordinaria, mantienen el mismo porcentaje de evaluación. Para realizar los trabajos correspondientes al 50% de la nota, deberán ponerse en contacto con los profesores al principio de la asignatura para elaborar un plan de tutorías.

El plagio en cualquiera de las pruebas de la asignatura, es una falta grave. Conlleva calificación con "0" en la prueba en la que aparece el plagio y aplicación de la normativa de la Universidad.

Las faltas de ortografía suponen suspender la prueba en la que aparecen.

\*Debido a la situación particular del curso 2021/22 se podrían modificar el peso de la evaluación de los diferentes parámetros o cambiar la forma de evaluación de los mismos. Como por ejemplo evaluar la parte práctica de la asignatura con diferentes actividades que se puedan desarrollar de forma remota, o la participación en clase mediante trabajos, así como otras modificaciones que puedan resultar pertinentes para adaptarse a posibles nuevas situaciones.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

CASTILLO, JOSÉ MARÍA. Televisión, realización y lenguaje audiovisual (2016, 3ª Edición). Madrid: IRTVE.

#### Básica

BETHENCOURT, T. (2001). Televisión digital. Madrid: Colección Beta. Temas audiovisuales.

CRESPO VINEGRA J. (2003). DVD, DVIX y otros formatos de vídeo digital. Madrid: Anaya multimedia.

JACOBSON, M. Mastering MultiCamera Techniques, Elsevier, Boston, 2010

MARTÍNEZ ABADÍA, J. VILA Y FUMÁS, P. (2002). Manual básico de tecnología audiovisual y técnicas de creación, emisión y difusión de contenidos. Barcelona: Paidós.

MORENO LACALLE, R., Video digital, edición, Anaya multimedia, 2009

ZABALETA URKIOLA I. (2003). Tecnología de la información audiovisual. Barcelona: Bosch comunicación.

DEL VALLE MORILLA, Ana María, La posición de cámara y el montaje en el cine de Alfred Hitchcock como un acto moral, 2015 (Tesis Doctoral )

### Complementaria

LUMET, SIDNEY. Así se hacen las películas. 1999.

ISAACSON, WALTER. Leonardo da Vinci. 2018.

STALMAN, ANDY. Brand off on: El branding del futuro. 2015.

Azkunaga García, L., Gaztaka Eguskiza, I., & Eguskiza Sesumaga, L. (2019). Nuevas narrativas en televisión: La Realidad Aumentada en los telediarios de Antena 3. País Vasco, España: Revista de Comunicación, 18(2), 25-50.

<https://doi.org/10.26441/RC18.2-2019-A2>

Barroso, J. (1996). Realización de los Géneros Televisivos. Madrid, España: Editorial Síntesis

De Moragas Spà, M. (1992). Los juegos de la comunicación. Madrid, España: Fundesco D.L.

Galán Cubillo, E. (2010). La realidad virtual en televisión: el paso del átomo al bit. Castellón, España: Universidad I de Castellón. <https://doi.org/10.12795/ambitos.2010.i19.01>

Galán Cubillo, E. (2007). El uso de escenografía virtual en la realización de un programa de televisión: desarrollo de un modelo ad hoc. Valencia, España: Universidad Cardenal Herrera - CEU

Roger Monzó, V. (2010). Nuevas tecnologías aplicadas a la realización de la información audiovisual y retransmisiones deportivas. Valencia, España: Universidad Politécnica de Valencia.

Verna, T. (1987). Live TV: An Inside Look at Directing and Producing. Boston, Estados Unidos: Focal Pr.