

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Publicidad
-------------	---------------------

Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
-----------------------	-------------------------------

Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
-------------------	-----------------------------

Asignatura:	Expresión Creativa del Video
-------------	------------------------------

Tipo:	Obligatoria
-------	-------------

Créditos ECTS:	6
----------------	---

Curso:	2
--------	---

Código:	3357
---------	------

Periodo docente:	Cuarto semestre
------------------	-----------------

Materia:	Creatividad Publicitaria
----------	--------------------------

Módulo:	Procesos de Ideación y Estrategias de Comunicación (Habilidades)
---------	--

Tipo de enseñanza:	Presencial
--------------------	------------

Idioma:	Castellano
---------	------------

Total de horas de dedicación del alumno:	150
--	-----

Equipo Docente	Correo Electrónico
Jorge Juárez López	jorge.juarez@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

En esta asignatura trataremos de ver todo proceso para llevar a cabo un producto audiovisual tras la concepción del guión:

- Análisis y descomposición de los rasgos básicos de la puesta en escena en el lenguaje audiovisual, en un breve repaso a la historia del medio.

- Adquisición de nociones básicas para la creación de un producto audiovisual en sus diferentes fases (conceptualización, pre-producción, producción y posproducción)

-Conocimiento básico de las herramientas tecnológicas utilizadas en los diferentes fases y departamentos. (Pre-producción, Guión, Rodaje, Iluminación, Edición, Corrección de color, Sonido)

OBJETIVO

1. Ser capaces de entender mediante la observación y el análisis del complejo entramado del audiovisual contemporáneo patrones estructurales del relato audiovisual, poner en cuestión estas mismas estructuras o arquetipos, y en última instancia afrontar la ejecución de un obra audiovisual acorde a los recursos de producción utilizados en el grado.
2. Revelar cualidades de intuición y sensibilidad en el alumno. Pensamiento táctico y crítico que permanezca alerta tanto a las dificultades de la traducción de una idea a lo real.
3. Saber aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación. Poseer 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.
4. Aprender a transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público.
5. Saber incorporarse y adaptarse a un equipo de trabajo haciendo compatibles sus propios intereses con los del proyecto común.
6. Descubrir y valorar críticamente el impacto social de las distintas formas y procesos comunicativos.
7. Aprender y mimetizar el proceso completo de creación de un producto audiovisual desde la ideación. Crear, interpretar y editar un guión literario y técnico de acuerdo al estándar profesional.
8. Ser capaz de dimensionar un proyecto y ser consciente de los plazos necesarios, así como de los medios con los que se cuenta para llevar a cabo un proyecto en el medio.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Esta asignatura se nutre de todos los conocimientos adquiridos durante el grado, pero está especialmente ligada a la asignatura "Narración creativa" y donde se alcanzan unas nociones básicas de escritura y gramática audiovisual, y a la asignatura de "Fotografía y artes visuales" .

CONTENIDOS

CONTENIDOS

TEMA I: BREVE HISTORIA DE LA IMAGEN EN MOVIMIENTO

1.1 El arte primigenio.

1.1.1 De la pintura y fotografía a Lumiere

1.1.2 Primeras tentativas del la descomposición Espacio/tiempo (Griffith, Chaplin).

1.2 Las convenciones del clasicismo.

1.2.1 El decaoupage cinematográfico.

1.2.1.1 La escala de planos.

1.2.1.2 La simultaneidad de acciones.

1.2.1.3 El tiempo moldeable.

1.2.1.4 La concepción espacial.

1.2.1.5 La angulación.

1.2.1.6 La profundidad de campo.

1.2.1.7 Los movimientos de cámara

1.3 Formalismo: Arte de Vanguardia y la variante expresionista.

1.4 El camino hacia el realismo.

1.5 La modernidad. Godard abre el camino.

1.6 La imagen contemporánea.

1.6.1 Imagen y pos-imagen: multiplicidad de pantallas, opulencia comunicacional.

TEMA II: LA GRAMÁTICA AUDIOVISUAL

2.1 ¿Como se articula el espacio tiempo?

2.1.1 Testigo de la acción y punto de vista. Territorio Psicológico

2.1.2 Fragmentación.

2.1.3 Orientación del sentido en el cuadro. Arnheim y las estructuras de significado.

2.1.4 El oído, editor de información.

2.1.5 Topografía mental de Kuleschov.

2.1.6 La esencia pre-verbal.

2.1.7 La condensación del tiempo dramático. Ritmo.

2.1.8 El tamaño y el sentimiento de adhesión (punto de vista).

2.1.9 Posibilidades del fuera de campo.

2.2 Estructura y plástica del montaje.

2.2.1 El raccord.

2.2.1.1 Estático o Dinámico.

2.2.1.2 Tiempo y espacio.

2.2.1.3 Mirada y Dirección.

2.2.1.4 Elipsis.

2.2.1.5 El privilegio del falso raccord.

TEMA III: DEL GUIÓN AL SET. ELECCIÓN, DISPOSICIÓN Y ATAQUE

3.1 Planificación.

3.1.1 Storyline, Sinopsis, Tratamiento, Escaleta

3.1.2 Formatos de Guión. Celtx, Final Draft.

3.1.3 Guión de Rodaje, Guión de Montaje.

3.1.4 Plantas de Cámara

3.1.5 Storyboard.

3.2 Organización de los datos.

3.2.1 ¿Cual es el tema de la escena y que lugar ocupa en la historia/concepto?

3.2.2 Actividad, acción y ejecución.

3.3 Cámara, Formato y Soporte

4.3.1 El director de fotografía: los ojos del director

4.3.1.1 Fotografiar: poner sombras, quitar colores

4.3.1.2 Del paisaje al hombre: luz clásica, moderna y barroca

4.3.1.3 Profundidad de campo o no

4.3.1.4 Estética y estilos, un repaso rápido

4.3.1.5 El lenguaje lumínico, el drama, el negro, la nada

4.3.1.6 Fotogenia y cinegenia

3.4 Sonido

4.4.1 Características del sonido en el audiovisual.

4.4.2 Percepción de la Sonoridad.

4.4.3 Localización espacial. Campo y fuera de campo sonoro

4.4.4 El Micrófono (Tipologías)

4.4.5 Parámetros. Premezcla y mezcla.

4.4.6 Sonido como recurso narrativo. Planos sonoros, continuidad.

TEMA V: REESCRITURAS.

5.1 El Montaje. (Adobe Premiere Pro)

5.1.1 El espacio imaginario, testigo imposible.

5.1.2 Director primer espectador

5.1.3 Corte Neto.

5.1.4 Estructura de significado

5.1.5 Las costuras de la filmación.

5.2 La edición de sonido.

5.2.1 Sonido diegético y extradiegético.

5.2.2 El uso de la música. Énfasis dramático.

5.2.3 Efectos Foley

5.2.4 Doblaje, fondos, room-tone, ecualización y diálogos.

5.2.5 Canales y pistas.

5.2.6 Direccionalidad.

5.3 Efectos (After Effects)

5.3.1 Capas

5.3.2 Integración y movimiento de capas

5.3.3 Chroma Key

5.3.4 Estabilizador

5.3.5 Grafismo y créditos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

La asignatura y cada clase constará de una sección teórica, que será complementada por pequeños ejercicios prácticos que implementen los conocimientos adquiridos en entregas periódicas.

1. EJERCICIO DE ARTICULACIÓN ESPACIO Y TIEMPO, BASÁNDONOS EN LAS ANOTACIONES DE NOEL BURCH SOBRE CONTINUIDAD Y DISCONTINUIDAD EN LA PUESTA EN ESCENA
2. EJERCICIO DE MONTAJE POÉTICO-ASOCIATIVO BASADO EN EL RECICLAJE DE IMÁGENES Y EN EL DIARIO.
3. EJERCICIO DE LOS TRES ACTOS. FILMACIÓN Y ENSAMBLAJE DE UNA HISTORIA EN TRES PLANOS, EN LOS QUE CADA PLANO REPRESENTA UNO DE LOS ACTOS.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 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 tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

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

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

Saber incorporarse y adaptarse a un equipo de trabajo haciendo compatibles sus propios intereses con los del proyecto común

Desarrollar la capacidad para desempeñar labores creativas y de gestión, como trabajador autónomo y en

sistemas de autoempleo.

Aprender a aprender: comprender el propio dinamismo del desarrollo personal mediante las competencias de comunicación, investigación, pensamiento crítico-creativo, planteamiento y ejecución de planes de acción y trabajo en equipo.

Competencias específicas

Identificar los principales ejes, corrientes y creaciones artísticas como manifestaciones de la cultura occidental y de la publicidad.

Comunicar en el lenguaje propio de cada medio de comunicación (prensa, revistas, radio, televisión, exterior), y en los diferentes soportes digitales que vehiculan la comunicación y los mensajes masivos.

Desarrollar la curiosidad, la perspicacia y la creatividad y estar atento a las distintas manifestaciones culturales y artísticas en auge, y los nuevos cauces de expresión que aparecen en la sociedad.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Ser capaces de entender mediante la observación y el análisis del complejo entramado del audiovisual contemporáneo patrones estructurales del relato audiovisual, poner en cuestión estas mismas estructuras o arquetipos, y en última instancia afrontar la ejecución de un obra audiovisual acorde a los recursos de producción utilizados en el grado.

-Aprender y mimetizar el proceso completo de creación de un producto audiovisual desde la ideación. Crear, interpretar y editar un guión literario y técnico de acuerdo al estándar profesional.

-Revelar cualidades de intuición y sensibilidad en el alumno. Pensamiento táctico y crítico que permanezca alerta tanto a las dificultades de la traducción de una idea a lo real.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

El sistema de evaluación se sustentará sobre tres pilares básicos de trabajo. 1. La calificación del trabajo transversal que integrará a más asignaturas del propio grado representará un 40% de la nota. 2. Un examen final que representará el 50% de la nota. 3. Un 10% de la nota representará la implicación y participación que el alumno haya ejercido durante el curso de la asignatura. * La asignatura es de evaluación continua con asistencia a clase obligatoria (excepto dispensas validadas por la dirección del grado). El 20% queda a libre disposición por lo que no se considerará ningún tipo de justificación medica, otros exámenes no académicos, viajes familiares, etc. Si hubiera intervenciones quirúrgicas, y hospitalización medica de varios días, se justificará al PEC de cada curso, quien informará al claustro de profesores. La asistencia a clase y la regularidad son fundamentales para poder realizar los trabajos parciales. La no asistencia a clase podrá dar lugar a la pérdida de la evaluación continua. **Tendrán lugar dos convocatorias durante el curso: Ordinaria y extraordinaria. Aquellos alumnos que vayan a la extraordinaria se les guardará las calificaciones obtenidas en los trabajos realizados durante el curso. ***En el caso de alumnos repetidores de la asignatura, no se guardarán las calificaciones de otros trabajos de otros años. Si se da la circunstancia de que el alumno repetidor no puede asistir presencialmente a las clases por incompatibilidad de horarios, deberá ponerse en contacto con el profesor y éste determinará el sistema de contacto con el alumno, y

tutoría inicial para la explicación del procedimiento a seguir, para la entrega de trabajos solicitados en el Aula Virtual. ****Para aprobar la asignatura, deberán estar aprobados sendos trabajos prácticos**** Los exámenes se realizarán en cualquiera de las circunstancias de manera presencial. **** Las conductas de plagio , así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de convivencia de la Universidad.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Alexander Mckendrick ON FILMAKING Manual de escritura y realización cinematográfica 2013 Madrid .Ed. Jaguar

David Bordwell/Kristin Thomson EL ARTE CINEMATOGRAFICO 1995 Paidós

Jose María Castillo TELEVISIÓN Y LENGUAJE TELEVISIVO 2011 Madrid. Ed.IORTV

Sergei Eisenstein EL ARTE CINEMATOGRAFICO 2012 RIALP

Alain Bergala LA HIPÓTESIS CINEMATOGRAFICA 2004 Laertes educación