

CL1901 - Arte y creatividad audiovisual (GM y GS).

Ciclos formativos para los que se oferta:

- CFGM Vídeo disc-jockey y sonido.
- CFGS Animaciones 3D, juegos y entornos Interactivos.
- CFGS Iluminación, captación y tratamiento de imagen.
- CFGS Producción de audiovisuales y espectáculos.
- CFGS Realización de proyectos audiovisuales y espectáculos.
- CFGS Sonido para audiovisuales y espectáculos.

Duración y curso: 54 horas, 2º curso.

Objeto:

Aplicar el lenguaje audiovisual a proyectos creativos de tipo artístico, como videoarte, performance o proyectos multidisciplinares, empleando diversos medios y técnicas para expresar ideas de forma innovadora y conceptual, desarrollando su propio proceso creativo.

Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación:

1. Identifica y analiza los fundamentos del lenguaje audiovisual y aplica estos conceptos en la creación de un proyecto audiovisual artístico.

Criterios de evaluación:

- a) Se ha demostrado conocimiento sobre la evolución histórica del videoarte y el lenguaje audiovisual.
- b) Se han analizado de manera crítica ejemplos de videoarte y performance audiovisual.
- c) Se han aplicado los conceptos fundamentales de la narrativa visual y sonora en el diseño del proyecto.
- d) Se han justificado las decisiones creativas tomadas en el proyecto audiovisual en relación con los principios del lenguaje audiovisual.

2. Domina el uso de herramientas para la creación y manipulación de imágenes y sonido en un contexto artístico.

Criterios de evaluación:

- a) Se ha demostrado habilidad en el uso de software de edición de video y sonido.
- b) Se han manipulado imágenes y sonidos de forma creativa utilizando técnicas digitales.
- c) Se han integrado medios digitales en el proyecto artístico de manera coherente con el concepto creativo.
- d) Se han utilizado las herramientas digitales de manera eficiente, gestionando tiempo y recursos.
- e) Se ha reflexionado sobre los resultados obtenidos con el uso de herramientas digitales en el proyecto.
- f) Se ha justificado el uso de herramientas analógicas en función del concepto artístico del proyecto.
- g) Se ha evaluado el resultado obtenido con técnicas analógicas en el proyecto audiovisual.

3. Desarrolla una narrativa visual y sonora coherente en un proyecto artístico de videoarte o performance.

Criterios de evaluación:



- a) Se ha utilizado la composición visual y sonora de manera efectiva para expresar una idea artística.
- b) Se ha creado una secuencia narrativa coherente utilizando imágenes, sonido y movimiento.
- c) Se ha generado un ritmo visual/sonoro adecuado a la obra.
- d) Se han justificado las decisiones de montaje y ritmo visual/sonoro en relación con el mensaje artístico.
- e) Se ha evaluado cómo la narrativa audiovisual contribuye a la percepción sensorial y emocional de la obra.
- f) Se han integrado de manera efectiva diferentes medios en la construcción de la narrativa audiovisual.

4. Aplica técnicas de manipulación artística de imágenes y sonidos para desarrollar un proyecto audiovisual experimental que integre diversas formas de expresión creativa.

Criterios de evaluación:

- a) Se ha demostrado dominio en el uso de técnicas de manipulación directa de imágenes y sonidos, como distorsiones, *collage* visual y sonoro, o técnicas de *glitch art*.
- b) Se ha utilizado de manera creativa la retroalimentación de imágenes y sonidos en tiempo real para generar efectos y composiciones innovadoras.
- c) Se ha integrado de forma coherente la manipulación artística de medios físicos (por ejemplo, cintas, discos, proyectores) y digitales en el proyecto.
- d) Se ha reflexionado sobre el impacto estético y conceptual de los errores y distorsiones, utilizando el "error" como recurso artístico dentro del proceso creativo.
- e) Se ha evaluado el proceso de manipulación, analizando cómo estas técnicas contribuyen al mensaje y la percepción del proyecto audiovisual en su conjunto.

5. Realiza proyectos experimentales y de improvisación en el ámbito audiovisual.

Criterios de evaluación:

- a) Se ha demostrado capacidad para experimentar con nuevas técnicas y procesos en la creación audiovisual.
- b) Se han utilizado métodos no convencionales de grabación y edición para desarrollar el proyecto artístico.
- c) Se ha improvisado con la imagen y el sonido de manera creativa, respondiendo a las circunstancias del proceso.
- d) Se ha reflexionado sobre los resultados de la experimentación y la improvisación en la obra.
- e) Se ha integrado la espontaneidad como una parte esencial del proceso artístico.
- f) Se han evaluado los límites y las posibilidades de la improvisación dentro del trabajo audiovisual.

6. Desarrolla y presenta un proyecto creativo audiovisual con una propuesta artística innovadora.

Criterios de evaluación:

- a) Se ha demostrado la capacidad de planificación y conceptualización de un proyecto audiovisual artístico.
- b) Se ha elaborado una propuesta coherente, con objetivos claros y estrategias de ejecución.
- c) Se han utilizado de manera efectiva las herramientas y técnicas aprendidas para

realizar el proyecto.

- d) Se ha presentado el proyecto de manera clara y profesional, tanto en su fase de desarrollo como en la presentación final.
- e) Se ha evaluado el impacto artístico del proyecto y su recepción por el público.
- f) Se ha reflexionado sobre los aprendizajes obtenidos durante el desarrollo del proyecto y se han propuesto posibles mejoras.

Contenidos:

1. Fundamentos de lenguaje audiovisual aplicados a la creación artística.
 - a) Conceptos fundamentales del lenguaje audiovisual.
 - b) Historia y evolución del videoarte y las prácticas de performance audiovisual.
 - c) Principios básicos de la composición visual y sonora.
2. Herramientas en la creación audiovisual.
 - a) Software de edición de video y sonido.
 - b) Grabación y procesamiento de imágenes y sonido en formato digital.
 - c) Manipulación de imágenes y sonidos mediante técnicas digitales.
 - d) Integración de medios digitales en proyectos artísticos.
 - e) Medios y herramientas analógicas de creación audiovisual.
3. La narrativa visual y sonora en el videoarte y performance.
 - a) Principios de la narrativa audiovisual en la creación artística.
 - b) Uso de la imagen, el sonido y el movimiento como medios expresivos.
 - c) Técnicas de montaje y ritmo visual/sonoro para generar una experiencia sensorial.
4. Técnicas de manipulación artística de imágenes y sonidos.
 - a) Técnicas de manipulación directa de medios: sobreimpresión, distorsión, *collage* visual y sonoro.
 - b) El uso de la retroalimentación de imágenes y sonidos en tiempo real.
 - c) Técnicas de *glitch art*, *feedback loops*, y procesos de degradación y manipulación digital/analógica.
 - d) Creación de efectos visuales y sonoros a partir de la manipulación física de los medios. Ejemplos: manipulación de cintas, discos, proyectores.
 - e) La estética del error y la manipulación como forma de expresión artística.
5. La experimentación y la improvisación en el lenguaje audiovisual.
 - a) Métodos experimentales en videoarte. Manipulación directa de medios y procesos no convencionales de grabación y edición.
 - b) La improvisación en la creación de proyectos audiovisuales.
 - c) La importancia de la espontaneidad en la construcción de obras artísticas.
6. Desarrollo y presentación de proyectos creativos.
 - a) Planificación y conceptualización de un proyecto audiovisual artístico.
 - b) Creación y edición de un proyecto de videoarte o performance audiovisual.
 - c) Preparación y presentación pública del proyecto.

Especialidades del profesorado:

- Cuerpo/s: 0511/0590 Catedráticos/Profesores de enseñanza secundaria - Especialidad: 119 - Procesos y medios de comunicación.



- Cuerpo/s: 0590/0591 Profesores de enseñanza secundaria/Profesores técnicos de formación profesional (a extinguir) - Especialidad: 229 - Técnicas y procedimientos de imagen y sonido.
- Para la impartición del módulo optativo «Arte y creatividad audiovisual (GM y GS)» en centros de titularidad privada o de titularidad pública de otras administraciones distintas de las educativas, se exigirán las mismas condiciones de formación inicial que para impartir cualquiera de los módulos que incluyan estándares de competencia adscritos a la misma familia profesional que el correspondiente título.