



Tecnología  
Audiovisual

**Grado en Bellas Artes  
2025-26**



## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Tecnología Audiovisual

**Titulación:** Grado en Bellas Artes

**Curso Académico.** 2025-26

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Castellano

**Modalidad.** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 2º

**Semestre:** 2º

**Profesores/Equipo Docente:** Dña. Ana Esteve Reig

## 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### 1.1. Competencias

- 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.
- Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes de estudio del arte.
- Demostrar iniciativa y creatividad en el campo artístico.
- Demostrar la capacidad de trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos artísticos.
- Demostrar la capacidad de adaptarse a nuevos entornos y situaciones en relación con el aprendizaje artístico.
- Desarrollar la capacidad para identificar y comprender la diversidad artístico-cultural.
- Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua española en el área de conocimiento de las Artes y humanidades, y en concreto en las Bellas Artes.
- Conocer e integrar las herramientas digitales en la práctica artística.
- Conocer y aplicar el vocabulario, los códigos y los conceptos inherentes a las diferentes técnicas artísticas.
- Utilizar correctamente el espacio como herramienta artística.
- Conocer y aplicar las metodologías del proceso artístico.
- Conocer las instituciones y organismos culturales españoles e internacionales y su funcionamiento (red museística, exposiciones, bienales, etc)
- Conocer las normas de actuación derivadas de los derechos de autor y propiedad intelectual.

## 1.2. Resultados de aprendizaje

- Conocer los fundamentos básicos de los principales programas audiovisuales.
- Saber conjugar la metodología de proyectos con la técnica aprendida.
- Integrar las herramientas digitales aprendidas en la obra artística.
- Resolver problemas sencillos relacionados con los dispositivos y programas utilizados.
- Defender con criterio el propio trabajo, utilizando una terminología adecuada.
- Saber indagar en las fuentes bibliográficas y gestionar la información.
- Conocer los autores y autoras más representativos de la disciplina.
- Incrementar la capacidad de autoaprendizaje con los conocimientos y las técnicas adquiridas necesarias para la realización de proyectos concretos.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2. Descripción de los contenidos

Comparación de lenguajes: tipos de procesamiento de la información: secuencial y global. Interacción entre sistemas simbólicos y cognición. El lenguaje audiovisual: características generales y dimensiones. El multimedia hipertextual e interactivo.

Los "mass media" en general: El impacto de los "mass media" en la sociedad y en la transmisión de valores e ideologías. Las dimensiones socio-económica y socio-política de los mass media. Lectura y análisis crítico de las imágenes y de los programas que ofrecen los medios de comunicación social. Diferenciación de la realidad y de su representación mediática.

Gramática audiovisual y semántica: la imagen fija: tipos, elementos (encuadre, luz, colores...), funciones. La imagen en movimiento: espacio, tiempo, estructura narrativa... El sonido. Técnica expresiva. Planos. Ángulos. Encuadre y composición. Profundidad de campo. Distancia focal. Iluminación, temperatura y colores. Las transiciones. Movimientos de cámara. Estructuras narrativas. Ritmo.

La cámara de vídeo: elementos y técnicas de uso. Edición y postproducción de vídeo digital.

### 2.3. Contenido detallado

Tabla donde se detalla el contenido de la materia, las actividades dirigidas, prácticas, proyectos, memoria u otras prácticas a desarrollar tanto en las sesiones con profesor como aquellas a realizar por el alumno en su tiempo de trabajo fuera de horario docente.

### **1.- El lenguaje audiovisual: características generales.**

- Los "mass media" en general: el impacto de los "mass media" en la sociedad y en la transmisión de valores e ideologías. Las dimensiones socio-económica y socio-política de los mass media. Lectura y análisis crítico de las imágenes y de los programas que ofrecen los medios de comunicación social. Diferenciación de la realidad y de su representación mediática.
- Gramática audiovisual y semántica: tipos, elementos (encuadre, luz, colores...), funciones. La imagen en movimiento: espacio, tiempo, estructura narrativa...

### **2.- Historia**

- El nacimiento del cine: la ilusión del movimiento.
- Primeros artistas y cineastas experimentales que comenzaron a jugar con la imagen en movimiento. De los Hermanos Lumière al nacimiento del videoarte.
- El cine experimental en España: Luis Buñuel y Val del Omar
- Los padres del videoarte: Wolf Vostell y Nam June Paik.
- Los comienzos del video arte.
- Los "mass media": conocimientos sobre el consumo de la imagen en movimiento en la vida cotidiana y en los medios de comunicación: televisión, videoclips, publicidad, internet, etc.
- La relación de la imagen audiovisual con la realidad.

### **3.- El lenguaje audiovisual**

La imagen en movimiento : tiempo, sonido, movimiento.

Técnicas expresivas y conceptos audiovisuales

- Tipos de planos
- Angulación y punto de vista
- Campo y fuera de campo
- Movimientos de cámara
- Sonido

Grabaciones y edición de vídeo: prácticas para comprender y aprender a usar tanto la cámara como el programa Adobe Premiere Pro.

## 2.4. Actividades Dirigidas

### - Actividad Dirigida 1 (AD1):

Ejercicios prácticos de grabación en grupo y edición de vídeo individual para poner en práctica la teoría:

- Grabación de diferentes tipos de planos.
- Campo y fuera de campo.
- Grabación plano/contraplano
- Grabación de varias pistas de sonido

### - Actividad Dirigida 1 (AD2):

- Trabajo escrito de investigación sobre un video artista

### - Actividad Dirigida (AD2):

Como proyecto final de la asignatura la clase realizará un trabajo práctico en grupo. Los alumnos enviarán de forma anónima la idea o guión de una pieza audiovisual. Elegiremos una y prepararemos y realizaremos un rodaje en el que cada alumno tendrá que tomar una posición (operador de cámara, técnico de sonido, vestuario, director de fotografía, producción, actor, etc). El objetivo es poner en práctica toda la parte teórica de la asignatura al igual que enfrentarse en grupo al hecho de "grabar" o "rodar" y comprendan todos los aspectos que se tienen que tener en cuenta en la producción audiovisual.

## 2.5 Actividades formativas

Clases de teoría y práctica: 30% (45h). Presencialidad 100%.

Trabajo personal del alumno: 50% (75h). Presencialidad 0%.

Tutorías: 10% (15h). Presencialidad 50%.

Evaluación: 10% (15h). Presencialidad 50%.

## 3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

### 3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

### 3.2. Criterios de evaluación

#### Convocatoria ordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba parcial (escrita/presentación trabajo)	10%
Examen final o trabajo final presencial	50%

Convocatoria extraordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Examen final	60%
Asistencia y participación en clase	10%
Actividades académicas dirigidas	30%

**3.3. Restricciones**

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre en la convocatoria extraordinaria.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

**3.4. Advertencia sobre plagio**

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

**4. BIBLIOGRAFÍA**

Bibliografía básica

- Gubern, Román (2016) Historia del cine, Barcelona, Editorial Anagrama.
- Gubern, Román (2002) Máscaras de ficción, Barcelona, Editorial Anagrama.
- Farocki, Harun (2013) Desconfiar de las imágenes, Caja Negra Editora, Buenos Aires, Argentina.
- Steyerl, Hito (2014) Los condenados de la pantalla, Caja Negra Editora, Buenos Aires, Argentina.
- Martínez-Collado, Ana y Panea, Jose Luis (2017) Secuencias de la experiencia, estudios de lovisible. Aproximaciones al videoarte español, Brumaria, Madrid.
- R. Contreras, Fernando, El arte en la cibercultura. Introducción a una estética comunicacional, Madrid, Editorial Biblioteca Nueva S.L.
- Satre, Paz (2021) Manifiestos sobre el arte y la red, Madrid, BRUMARIA + Producciones de Arte yPensamiento, S.L..
- Watkins, Peter (2017) La crisis de los medios Logroño, Pepitas de la calabaza.
- Zafra, Remedios, (2015), Ojos y Capital, Bilbao, Consonni.

Bibliografía recomendada

- AA.VV. (2010) 100 Video Artists. 100 Videoartistas, Exit Publicaciones- Olivares y Asociado.
- Benjamin, W. (1992) La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica, en Discursos interrumpidos Madrid, Taurus.
- Bonet Albero, E.; Dols Rusiñol, J.; Mercader Capellá, A.; Muntadas Prim Fábregas, A. (2010) En torno alvideo, País Vasco, Ed.: Universidad del País Vasco, Creación en Traspasos.
- Baigorri, Laura (1997) El vídeo y las Vanguardias Históricas. Edicions Universitat Barcelona, Barcelona.
- Bettetini, G. y Colombo, F. (1995) Las Nuevas Tecnologías de la Comunicación. Paidós. Barcelona.
- Catálogo "Monocanal" (2003), MNCARS, Madrid.
- Collado Sánchez, Esperanza, (2012) Paracinema: La desmaterialización del cine en las prácticas artísticas, Fundación Arte y Desarrollo, Trama Editorial Madrid.
- De Micheli, Mario (2002) Las Vanguardias Artísticas del Siglo XX, Madrid, Alianza Editorial.
- Jullier, L. (2004) La imagen digital: de la tecnología a la estética; traducción al español, Víctor Goldstein. Buenos Aires: La Marca.
- Kemp, M. (2000) La ciencia del arte: la óptica en el arte occidental de Brunelleschi a Seurat (trad. Cast. Soledad Monforte Moreno, José Luis Sancho Gaspar) Madrid, Akal.
- Kosinski, D. (coord.). (1999) The Artists and the Camera. Degas to Picasso Yale University Press, London.
- Manovich, L. (2005) El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Barcelona, Paidós Comunicación 163.
- Martin, Sylvia/Uta Grosenick (Ed.), (2006) Videoarte, Barcelona, Taschen.
- Martínez Abadía, José y Vila Fumas, Pere Et Al.(2004) Manual básico de tecnología audiovisual y técnicas de creación, emisión y difusión de contenidos, Barcelona, Paidós Ibérica.
- Millerson, Gerald Cómo utilizar la cámara de video. Gedisa.
- Sadin, Eric (2018) La silicolonización del mundo, Buenos Aires. Caja Negra Editora.
- Synder, Blake (2003) ¡Salva al gato!, Editorial Alba, Madrid.
- Villafaña, J. y Mínguez, N. Principios de Teoría General de la Imagen. Pirámide. Madrid. 1996
- VV. AA. (2006) Primera generación. Arte e imagen en movimiento [1963-1986] , Madrid, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- AA.VV, (2012) Catálogos dOCUMENTA 13: The Book of Books, The Guidebook y The Logbook, HatjeCantz, Ostfildern.
- Wood, James (2009) Los mecanismos de la ficción, Editorial Gredos, Madrid

Otros recursos:

Archivos de videoarte online oficiales:

<http://www.ubuweb.com/>

<https://aresvisuals.net/>

<https://loop-barcelona.com/es/videocloop/archive/>

## 5. DATOS DE LA PROFESORA

Nombre y Apellidos	Dña. Ana Esteve Reig
Departamento	Bellas Artes
Titulación académica	Licenciada en Bellas Artes, Diplomatura en Freie Kunst
Correo electrónico	aesteve@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Tutoría	Horario de tutoría Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Tiene doble licenciatura en Bellas Artes, primero en la Universidad Complutense de Madrid, y a continuación en la Kunsthochschule de la Universität Kassel, Alemania, donde se especializó en videoarte. A continuación realiza un postgrado como Meisterschülerin en la escuela alemana bajo la tutela de Bjørn Melhus. A su vuelta a España realiza el Master de Creación Audiovisual Contemporánea, enfocado al estudio del cine experimental y el videoarte.</p> <p>Desde su estancia en Alemania su obra se dirigió al videoarte, convirtiéndose este en su medio por excelencia. Actualmente vive y trabaja en Madrid. Esteve alterna su trabajo como artista visual con la docencia y en trabajos freelance como realizadora y editora de vídeo. Ha ganado premios como el Injuve, Premio Joven UCM, Circuitos o la beca Multiverso de Videoarte del BBVA. Su obra ha sido expuesta en museos como el Museo Thyssen Madrid, Museo DA2 Artium de Salamanca, CA2M, Museo Kasseler Kunstverein, Museo Moca de Taipei, Taiwan, The 5th Floor en Tokio, Japón, o el Ivam Cada de Alcoy. Está representada por la Galería Luis Adelantado Valencia. Su obra forma parte de Colecciones como el Museo Reina Sofía o el CA2M.</p>