



- 1. Código:** 34996 **Nombre:** Arqueología de los medios
- 2. Créditos:** 2,00 **--Teoría:** 1,00 **--Prácticas:** 1,00 **Carácter:** Obligatorio
- Titulación:** 2293-Máster Universitario en Artes Visuales y Multimedia
- Módulo:** 1-Módulo Formación Interdisciplinar **Materia:** 1-Arte, cultura y tecnología
- Centro:** Unidad de Másteres Universitarios
- 3. Coordinador:** López Poquet, Josepa
- Departamento:** PINTURA

4. Bibliografía

Escritos de vista y oído	Bonet, Eugeni
Desmontaje : film, video/apropiación, reciclaje. [Exposición] (IVAM)	Bonet, Eugeni
Cine (y) digital : aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora	La Ferla, Jorge
Cine expandido	Geen Youngblood
¿ Máquinas de mirar : o cómo se originan las imágenes : el arte contemporáneo mira a la colección Werner Nekes (Nekes, Werner Bätzner, Nike Schmidt, Eva Andalucía Consejería de Cultura)	AAVV
El universo de las imágenes técnicas : elogio de la superficialidad	Flusser, Vilém
Filosofía del diseño : la forma de las cosas	Flusser, Vilém
Arqueología del cine	Ceram, C.W
Doble exposición : arquitectura a través del arte	Colomina, Beatriz
Paracinema : la desmaterialización del cine en las prácticas artísticas.	Collado Sánchez, Esperanza
Movimiento aparente	Bonet, Eugeni - Espai d'Art Contemporani de Castelló
Desconfiar de las imágenes	Farocki, Harun - Stache, Inge - Yanco, Ezequiel
Los condenados de la pantalla	Steyerl, Hito
Stan Brakhage.	Brakhage, Stan - Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía

5. Descripción general de la asignatura

La arqueología de los medios es tanto un método como una estética de acercamiento a objetos técnicos. Una característica de la Arqueología de los Medios es su enfoque en el materialismo de los medios, vinculado analítica o creativamente a prácticas de conocimiento y artísticas.

En este curso, planteado como seminario y laboratorio de experimentación, exploraremos principalmente desde el entorno del - cine experimental- diversas prácticas y trabajos de artistas que toman como foco de análisis el medio fílmico, sus propiedades y materiales.

Al finalizar el curso el alumno deberá entregar un trabajo de creación personal que recoja a nivel conceptual y práctico los contenidos expuestos en la asignatura.

6. Conocimientos recomendados

7. Objetivos de la asignatura - Resultados del aprendizaje

Competencia

CE11(ES) Habilidad para comunicar y difundir proyectos artísticos multimedia.

CG3(GE) Desarrollar las posibilidades tecnológico-expresivas de los lenguajes digitales y audiovisuales.

CG1(GE) Comprender los fundamentos de las prácticas artísticas multimedia.

Competencias transversales

(01) Comprensión e integración

- Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisición de la competencia
Video-creación: resignificar las imágenes, trabajar con imágenes apropiadas, utilizar la técnica del Found -Footage.
- Descripción detallada de las actividades
Desarrollar un trabajo académico relacionado con la imagen en movimiento, trasladando imágenes de origen analógico a formato digital.
- Criterios de evaluación
La evaluación de la competencia transversal se realizara utilizando las rúbricas diseñadas para tal efecto.



8. Unidades didácticas

1. 1. Hacia una ontología del cine: antecedentes y dispositivos.
2. 2. Cine experimental: definición y tendencias.
3. 3. Medios fílmicos analógicos y técnicas de manipulación.

9. Método de enseñanza-aprendizaje

<u>UD</u>	<u>TA</u>	<u>SE</u>	<u>PA</u>	<u>PL</u>	<u>PC</u>	<u>PI</u>	<u>EVA</u>	<u>TP</u>	<u>TNP</u>	<u>TOTAL HORAS</u>
1	3,00	--	--	0,00	--	--	0,00	3,00	5,00	8,00
2	3,00	--	--	6,00	--	--	10,00	19,00	5,00	24,00
3	4,00	--	--	4,00	--	--	10,00	18,00	10,00	28,00
TOTAL HORAS	10,00	--	--	10,00	--	--	20,00	40,00	20,00	60,00

UD: Unidad Didáctica. TA: Teoría de Aula. SE: Seminario. PA: Práctica de Aula. PL: Práctica de Laboratorio. PC: Práctica de Campo. PI: Práctica de Informática. EVA: Actividades de Evaluación. TP: Trabajo Presencial. TNP: Trabajo No Presencial.

10. Evaluación

Descripción

- (05) Trabajo académico
(10) Caso
(08) Portafolio

<u>Nº Actos</u>	<u>Peso (%)</u>
3	40
1	30
1	30

11. Porcentaje máximo de ausencia

<u>Actividad</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Observaciones</u>
Teoría Aula	0	
Teoría Seminario	10	
Práctica Aula	10	
Práctica Laboratorio	10	
Práctica Informática	0	
Práctica Campo	0	

