



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2020/2021

Nº de Proyecto: 363

Título del proyecto: "CÓMO HACER...EN ARTE": colección de piezas
audiovisuales de acceso abierto sobre técnicas y
procedimientos del arte contemporáneo

Nombre del responsable del proyecto: María Concepción García González

Centro: Facultad de Bellas Artes

Departamento: Dibujo y Grabado

1.- Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

El proyecto “**CÓMO HACER**” tenía en su origen varios objetivos:

- **Generar una *comunidad de prácticas virtual***: se trata de un entorno tecnológico virtual que canaliza y articula la comunicación e intercambio de conocimiento y de recursos diversos de la comunidad formada por docentes y alumnos y que puede ser accesible desde el exterior del campus virtual de la UCM y, por tanto, puede extenderse al ser concebida como abierta y accesible.
- **Crear un banco de contenidos en abierto** que puede entenderse como el estudio de las diferentes maneras (COMO) de acercarse a ideas o conceptos en el arte contemporáneo (QUÉ).
- **Desarrollar** la habilidad de los alumnos para aplicar la práctica a los conocimientos.
- En vez de analizar una obra de arte, fomentar el enfrentarse a ella desde el punto de vista del hacer, es decir:
- **Fomentar el Aprendizaje Activo** que potencie el “Aprender Haciendo”. Se pretende que sea la primera parte de un **Aprendizaje Activo**, en el que el alumno lleva a cabo acciones o tareas con un determinado fin; de esta manera, el aprendizaje no es un destino a alcanzar, sino el camino recorrido, centrado en el cómo y no tanto en el qué. Puede ser considerado también como el punto de partida para que el estudiante realice sus propios trabajos, basados en el cómo de otros artistas realizado previamente, es decir, aprender haciendo.
- **Constituir un banco de experimentación** que aborde diferentes modos de hacer en el arte contemporáneo, animando así a la experimentación y a su utilización de forma crítica.
- **Proporcionar** un punto de partida con el que los alumnos puedan trabajar en abierto de diversas maneras: análisis, creación, copia, modificación, re-creación, combinación...todo desde un punto de vista práctico.
- **Potenciar** el estudio de la relación entre el conocimiento aprendido, incluso en otras asignaturas, y por tanto de forma transversal y la situación real (la obra artística), desde el HACER.
- **Adquirir** por parte del alumno **competencias** además de conocimientos:
 - Conocimiento de las especificidades de los diferentes lenguajes o modos de hacer en arte, y su aplicación a la hora de elaborar discursos artísticos, así como el desarrollo de una postura crítica frente a ellos.
 - Capacidad de manejo de las herramientas necesarias para elaborar un documento visual, escrito, aural o una combinación de ellos en el contexto artístico.
- **Dar protagonismo** a los procesos de creación desde un punto de vista práctico.
- Fuera del contexto de la universidad, **potenciar** la práctica del “hazlo tú mismo”, concebida para formar parte del “Procomún del arte”, entendida como práctica y como resultado.

2.- Objetivos alcanzados

Los objetivos alcanzados han sido los propuestos en su mayor parte: se ha utilizado como herramienta de trabajo en clase para introducir tanto aspectos más teóricos como los más prácticos de enseñanza de tecnologías digitales.

Hay que destacar que, debido a la pandemia, y al cambio de programa que esto ha supuesto, se han tenido que sustituir algunas Actividades y por consiguiente algunos videos no han podido ser utilizados.

Al sustituirse algunas sesiones presenciales por enseñanza on-line, los alumnos no tienen el mismo acceso al material de trabajo (hardware y software) y por tanto en algunos casos ha habido que sustituir las prácticas.

Esperamos que el curso próximo podamos volver a la normalidad y que por tanto se permita a los alumnos el acceso normal a las aulas y al uso de los materiales. Las clases virtuales afectan a muchos alumnos que no tienen acceso a la tecnología.

Sin embargo, si hablamos de aquellos casos en los que el material ha podido ser utilizado para impartir los contenidos de la asignatura, se ha podido comprobar el acceso de los alumnos al mismo: al tratarse de un proyecto alojado en Youtube, se puede comprobar directamente el impacto medido en número de visualizaciones o visitas, lo que puede incrementarse si se conecta el canal de Youtube con Google Analytics.

Desde el punto de vista de los alumnos UCM matriculados en las asignaturas vinculadas a las piezas audiovisuales, el impacto se puede medir por los resultados del trabajo autónomo que en el contexto del curso 20-21 se les ha pedido. En el próximo curso 2021-22, y dado que se seguirá utilizando el material creado en el canal, y se utilizarán algunos de los videos que no han podido ser utilizados, se pasará una encuesta en la que se refleje en qué medida el material audiovisual aumenta la accesibilidad de las obras de arte para ellos y cómo contribuye a estimular su propia creatividad.

Queda también pendiente de comprobar el alcance fuera del contexto de las asignaturas impartidas, que el proyecto ha tenido. Por falta de tiempo no ha podido ni publicitarse ni planificar los medios que puedan permitir ese acceso.

Creemos que el blog iniciado, del que presentamos la prueba, pendiente de migrar a blog definitivo cuando se adquiera el dominio, permitirá la difusión en abierto y más allá del ámbito de la universidad.

Asimismo, se plantea también la transferencia de conocimiento del proyecto COMO HACER, que aunque es directa por estar alojada en un canal de Youtube y ser de libre acceso, pensamos ampliarla planteando la posibilidad, próximamente, y en una fase posterior, de transferir el conocimiento en colaboración con Museos de Arte Contemporáneo. El contenido de COMO hacer puede ser material para utilizar por los departamentos de didáctica de los museos, bien como explicación adicional de las obras o como punto de partida de talleres dirigidos a diversos grupos de población. Asimismo, se plantea la posibilidad de ser convertido en Mooc en una fase posterior, una vez que se haya testado su impacto y eficacia como herramienta virtual asíncrona de trabajo.

3.- Metodología empleada en el proyecto

Problemas que resuelve y necesidades que responde:

En un contexto como el del Grado en Bellas Artes de la UCM, el uso de las tecnologías y sus modos de trabajo no está muy generalizado, frente a las tecnologías y procesos analógicos, en parte por la falta de medios (ordenadores, software actualizado, aulas informatizadas y equipadas con tecnología en general como escáneres, impresoras, cámaras, etc...). Por esta razón, "COMO HACER...EN ARTE" aprovecha la coyuntura de la emergencia sanitaria y la consiguiente necesidad de virtualización de las asignaturas para normalizar el uso de las tecnologías como herramientas para "HACER ARTE" desde el punto de vista de disciplinas diversas: realidad virtual, animación, dibujo, tecnologías digitales de la imagen en general, desvelando de forma sencilla CÓMO han sido realizadas, para que el alumno de la UCM o quien visiona las piezas audiovisuales pueda convertirse en creador de una pieza similar.

La **metodología** subyacente al proyecto ha sido el **aprendizaje basado en proyectos**, principal metodología utilizada en el Grado en Bellas Artes, pues desde "**CÓMO HACER**" se potencia el enfrentamiento a las obras de arte contemporáneas

entendidas como problemas resueltos y se potencia el enfrentamiento de los alumnos a problemas similares o relacionados con ellos, facilitando y desmenuzando su CÓMO.

Con esta finalidad, se han elaborado **11 videos**, que se han denominado **video-píldoras**. Se han realizado dos por participante, exceptuando uno de los participantes que ha realizado tres. Los vídeos se han alojado en un canal de Youtube con el mismo nombre del proyecto, de acceso abierto.

El proyecto tiene su acceso aquí

<https://www.youtube.com/channel/UCwLxaWnRIUgFAYfOV7F-22A>

Estas píldoras audiovisuales han tenido la siguiente estructura:

- Intro del proyecto
- Título de la obra y autor, imagen del proyecto.
- Concepto fundamental.
- Explicación de cómo ha sido realizada (o puede haberlo sido) en forma de videotutorial (técnicas)
- Referencias que amplíen el alcance de la obra
- Propuesta de realización de una pieza similar con determinadas características.
- Outro del proyecto (igual a la intro)

Se han analizado obras de muy diversa complejidad técnica. La duración de los videos ha oscilado entre los 5 minutos y 30 segundos y los 16 minutos.

El grado de complejidad puede ir aumentando en una fase posterior, con la adición de nuevas obras y nuevos vídeos.

La complejidad ha venido marcada por el nivel de los contenidos impartidos en cada una de las asignaturas vinculadas al proyecto.

Algunas piezas se han realizado para ser utilizadas en asignaturas impartidas en el primer cuatrimestre, pero otras han sido creadas para el segundo.

En algún caso, no se han podido utilizar en las asignaturas correspondientes ya que por causa de la pandemia y la proliferación de la docencia virtual, los alumnos no tenían acceso a determinados softwares.

Como complemento al proyecto, se ha creado un blog que aún está en fase de realización, al que puede accederse desde aquí:

<https://cruzlosada.wixsite.com/comohacer/inicio>

La intención es que se compre el dominio del proyecto y se mire todo el contenido actual.



4.- Recursos humanos

En el desarrollo de este proyecto han intervenido los siguientes profesores, todos pertenecientes al departamento de Dibujo y Grabado (por orden alfabético):

1. María Concepción García González- mariac50@ucm.es, desde la asignatura Tecnologías Digitales, asignatura obligatoria del Grado en Arte, ha realizado los videos 1, 2, 3. Asimismo, ha realizado la imagen corporativa del proyecto: cortinillas, intro, outro y transiciones.



2. María de Iracheta Martín- mariadeiracheta@pdi.ucm.es ha realizado los vídeos 8 y 9 para la la asignatura Tecnologías Digitales, obligatoria del Grado en Arte,
3. Borja Jaume Pérez- borjaume@ucm.es, desde la asignatura Entornos Interactivos y Realidad Virtual, del Grado de Videojuegos de la Facultad de Informática, impartida en la Facultad de BBAA, ha realizado los videos 4 y 5.
4. Maria del Carmen Pérez González- perezgonzalez@art.ucm.es, ha realizado los vídeo 6, desde las asignaturas Narrativas Digitales del Máster MIAC de la Fac. de BBAA y el vídeo 7 para la asignatura optativa del grado en Arte Stopmotion: del carbón al píxel.
5. Denica Veselinova Sabeva denivese@ucm.es ha realizado los vídeos 10 y 11 para la asignatura Entornos Interactivos y Realidad Virtual, del Grado de Videojuegos de la Facultad de Informática, impartida en la Facultad de BBAA.
6. Eva Cruz evacruz01@ucm.es ha realizado la versión provisional del Blog, que se migrará a un dominio definitivo si el proyecto sigue adelante. Puede accederse a la versión actual aquí: <https://cruzlosada.wixsite.com/comohacer/inicio>

5.- Desarrollo de las actividades (Máximo 3 folios)

La utilización de los vídeos en el contexto de las diferentes asignaturas mencionadas y las propuestas que incluyen para que los alumnos trabajen a partir de ellas, ha dado como resultado diferentes trabajos de alumnos que se detallan a continuación.

En algunos casos no se ha podido realizar trabajos de alumnos, porque por motivo de la pandemia hubo que cambiar, o bien los temarios, o bien el acceso de los alumnos al software al no tener acceso a las aulas de trabajo, pues un porcentaje de las clases se convirtió en virtual. Este tipo de asignaturas son las que más afectadas se ven por esto.

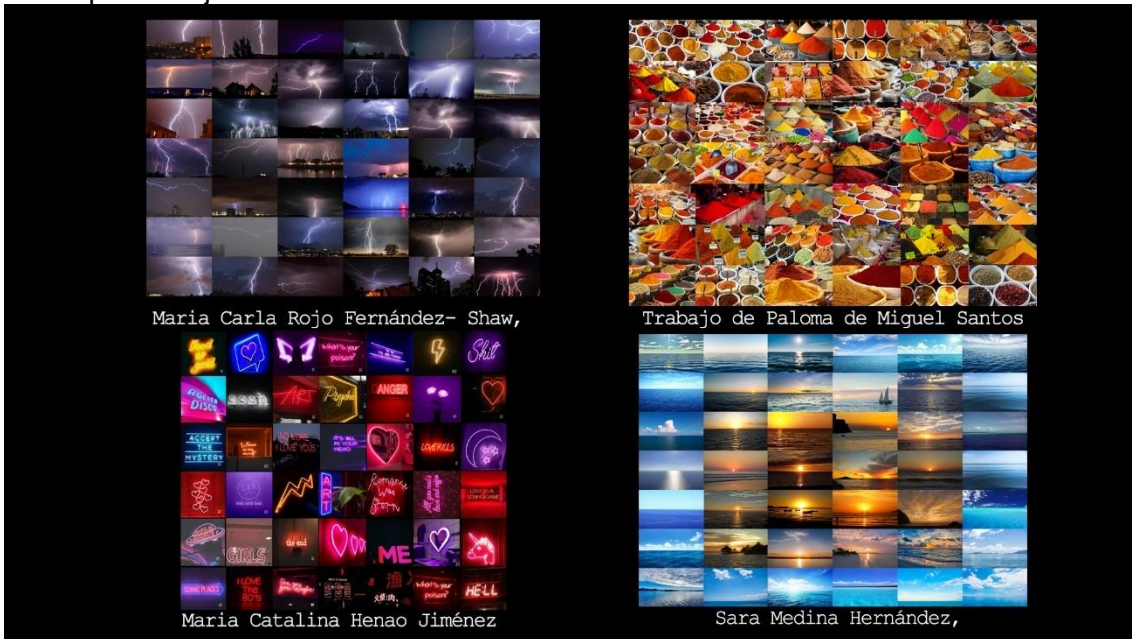
a.- trabajos realizados a partir del video 1

Concepto trabajado: abstracción



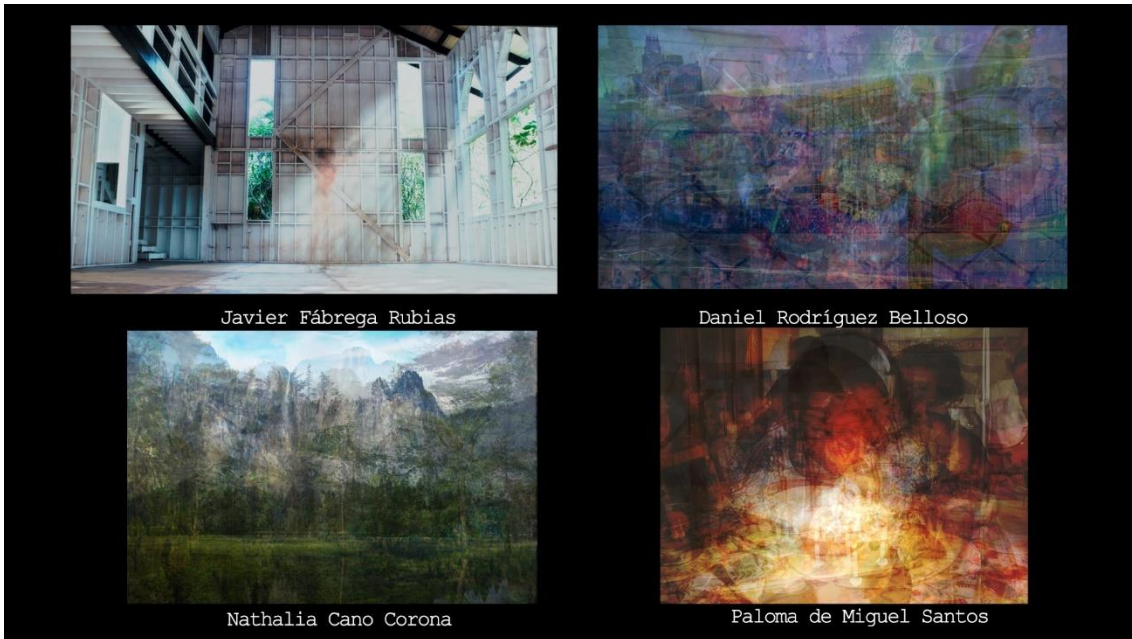
b.- trabajos realizados a partir del video 2

Concepto trabajado: internet como base de datos



c.- trabajos realizados a partir del video 3

Concepto trabajado: Promedio espacio-temporal



Javier Fábrega Rubias

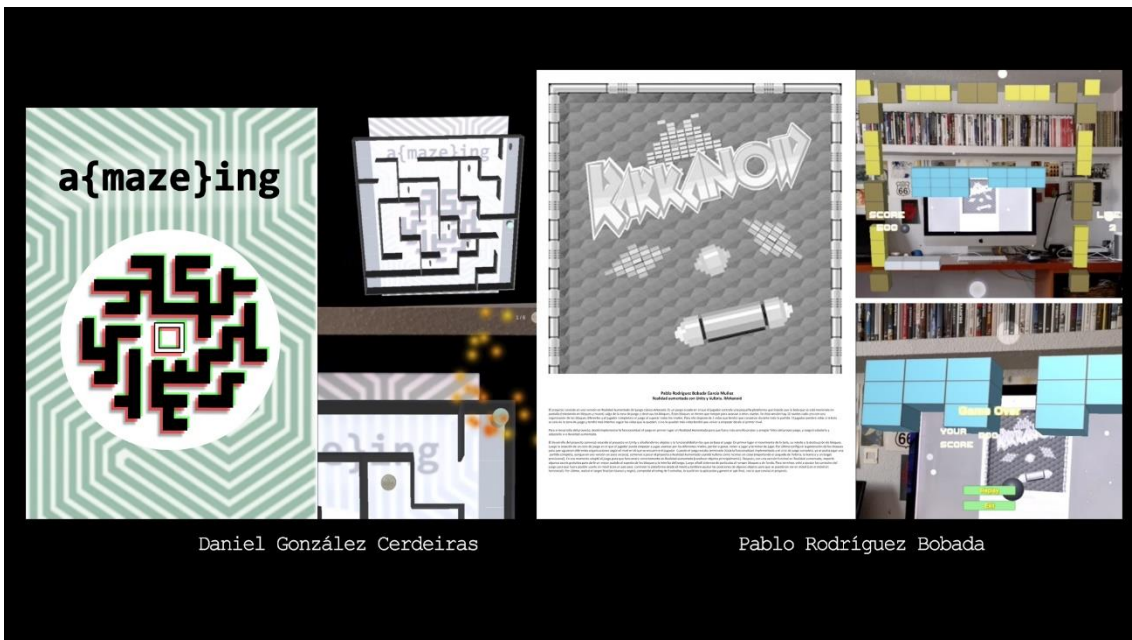
Daniel Rodríguez Belloso

Nathalia Cano Corona

Paloma de Miguel Santos

d.- trabajos realizados a partir del video 4

Concepto trabajado: Realidad aumentada para hablar de la pérdida y la búsqueda. Habla del miedo a lo extraño y a la alteridad, y de cómo domar ese miedo.



Daniel González Cerdeiras

Pablo Rodríguez Bobada



e.- trabajos realizados a partir del video 5

Concepto trabajado: Realidad aumentada para hablar del flujo de datos en redes abiertas: para visibilizarlas.



f.- trabajos realizados a partir del video 6

No hay trabajos realizados

g.- trabajos realizados a partir del video 7

Concepto trabajado: Realización de un cómic que hace una crítica social hablando de la avaricia y la codicia de los políticos.



Cómic María Abad, pag. 2



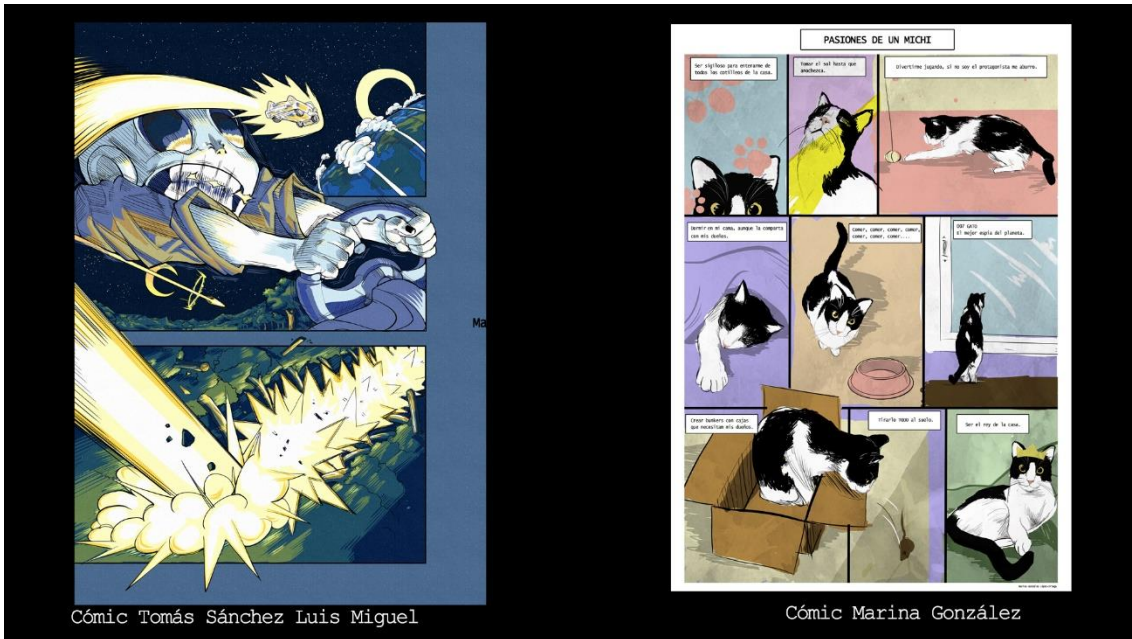
Cómic Silvia Fernández Lucas, pag.1



Cómic Diana de Domingo

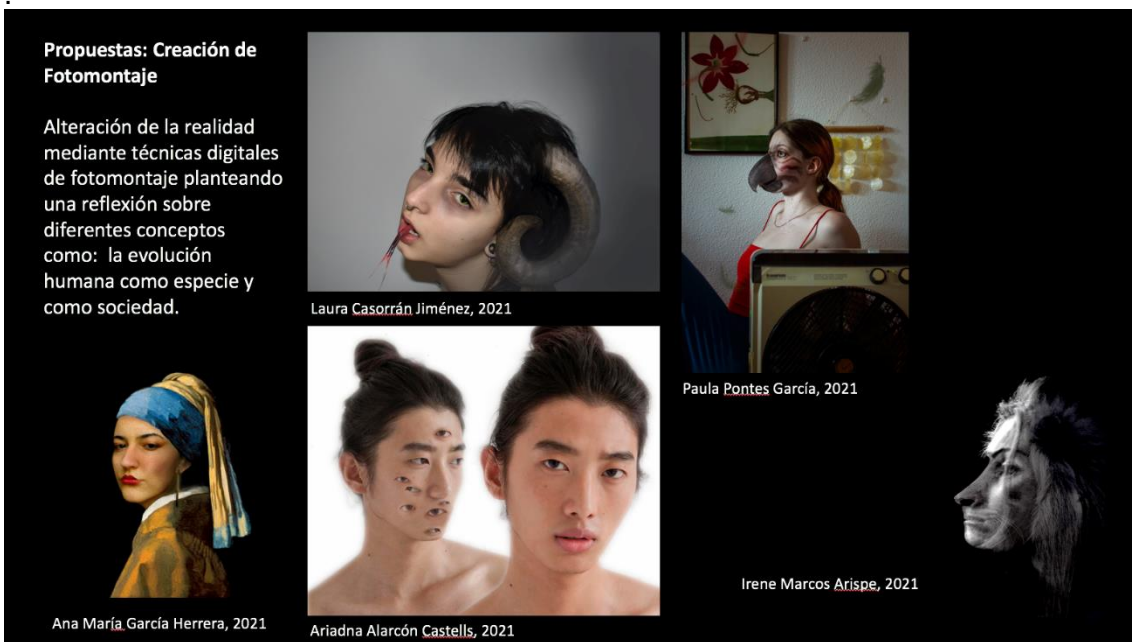


Cómic María Lapayese



h.- trabajos realizados a partir del video 8

Concepto trabajado: Alteración de la realidad mediante técnicas digitales



c.- trabajos realizados a partir del video 9

Concepto trabajado: Realización de un retrato a partir de una doble exposición

Propuestas de los alumnos

El ejercicio consistía en crear una obra digital utilizando la técnica de la doble exposición, superposición de elementos y el retrato ofreciendo una nueva visión incluso alterada del retratado, y poniendo de manifiesto el concepto de identidad y el entorno.



Paula Sánchez Garrido, 2021



Esther Arribas Jiménez, 2021

c.- trabajos realizados a partir del video 10 y 11

No hay trabajos realizados a partir de estos videos.

6.- Anexos

Se adjuntan las memorias de realización de los diferentes vídeos

MEMORIAS DE LOS VIDEOS 1, 2, 3

Autora: María Concepción García González- mariac50@ucm.es

Asignatura: Tecnologías Digitales

VIDEO 1



Obra: la serie "Buff" de Charles Cohen.

Descripción breve: Se trata de una serie basada en imágenes pornográficas en las que los sujetos, mujeres en su mayor parte, son recortadas y sustituidas por su figura rellena de color blanco.

Se trabaja fundamentalmente la dicotomía entre la ausencia y la presencia.

Según el propio artista, se producen 3 efectos al enmascarar la figura:

- Se produce un reconocimiento inmediato del vacío: una mera observación: lo que debería de ser un desnudo se sustituye por ese vacío, que condiciona la respuesta del espectador, experimentando una desconexión entre lo que se espera (de este tipo de imágenes) y lo que realmente aparece. Esto hace surgir el
- Efecto de abstracción: la imagen ya no es algo transparente o que produce una experiencia inmediata. Esto produce o conduce al tercer efecto: el
- Estado de reflexión final: las sutilezas de la construcción de significado se construyen y el espectador asume un papel de co-autoría con el autor.

La técnica fundamental que nos ayudará a crear este efecto es la creación de máscaras.

Miscelánea de imágenes utilizadas:

imágenes de su propia serie, extraídas de su página web.

Breve texto de la puesta en marcha en la clase y del contexto en el que se utiliza el vídeo

El vídeo se utiliza en el contexto de la asignatura Tecnologías Digitales, asignatura obligatoria de segundo curso del Grado en Bellas Artes. Esta asignatura supone la introducción a los fundamentos del arte digital y las tecnologías disponibles en su campo. Tiene como objetivo principal el conocimiento de las herramientas y la adquisición de destrezas básicas en el uso de las técnicas digitales de tratamiento de la imagen digital, bitmap y vectorial, permitiendo a los alumnos introducir su trabajo en los canales del arte actual (*net-art*, arte generativo, *copy-art*, escultura digital, videoarte, arte multimedia, infografía, gráfica digital, fotografía digital, arte interactivo). Dentro de la asignatura, el vídeo permite la reflexión sobre la proliferación de imágenes a nuestro alrededor y el efecto que produce la ausencia del elemento fundamental, introduciendo un grado de abstracción. Al mismo tiempo se adquieren destrezas generando máscaras y otras técnicas.

Ejemplos de ejercicios realizados por los alumnos

Se adjuntan los ejercicios de Sara Martín Ruano, Paloma de Miguel Santos, Sara Medina Hernández y Rebeca Pérez Méndez.

VIDEO 2



Obra: *Sunset Portraits from Sunset Pictures on Flickr, 2010 – ongoing*

Descripción breve:

La artista trabaja con imágenes que ha recogido de Flickr. En este caso, encuentra imágenes en las que la exposición de la cámara está ajustada en base a la luz del sol y no en base a las personas que posan delante de él, borrando por lo tanto la subjetividad de lo individual. Esta obra, igual que la mayor parte del trabajo de Penelope Umbrico utiliza internet como base de datos a partir de la cual realiza sus obras. Base de datos entendida como un conjunto organizado de datos que nos permite obtener diferentes tipos de información de una manera casi instantánea, puede considerarse una nueva forma simbólica.

Miscelánea de imágenes y recursos utilizados:

Página web de Penelope Umbrico, libro de Juan Martín Prada *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*.

Breve texto de la puesta en marcha en la clase y del contexto en el que se utiliza el vídeo

En la misma asignatura, Tecnologías Digitales, esta obra permite introducir el uso de internet como base de datos para generar nuevas obras, es decir, trabajar con imágenes y material ya existente considerando internet como una fuente de contenidos. Permite introducir también desde un punto de vista técnico en el manejo de imágenes, hablar de resolución, proporción, criterios de búsqueda, selección, uso de guías y cuadrículas, creación de retículas. También el trabajo con capas y carpetas de capas para aprender a organizar un documento un poco más complejo.

Ejemplos de ejercicios realizados por los alumnos

Se adjuntan los ejemplos de los alumnos: Paloma de Miguel Santos, Maria Catalina Henao Jiménez, Sara Medina Hernández, Maria Carla Rojo Fernández- Shaw, Ana Sánchez Lianes, Cristina Uriarte Jerez.

VIDEO 3



Obra: Illuminated Average Serie.

Descripción breve:

En su serie "Promedios iluminados" Jim Campbell produce imágenes que son un promedio de la percepción visual que un espectador tiene de un objeto o situación. Esta serie también está relacionada con la compresión temporal en una única imagen, que recoge las trazas o las huellas de todos los momentos que conforman una escena, permitiendo visualizar estructuras temporales. En alguno de los casos esta serie también está relacionada con la compresión espacial, como School Yard, que define mediante la yuxtaposición promediada de 12 fotografías un espacio determinado.

Breve texto de la puesta en marcha en la clase y del contexto en el que se utiliza el vídeo

También en la asignatura Tecnologías Digitales, esta obra permite vincular conceptos como la compresión espacio-temporal con técnicas de mezclado y yuxtaposición de capas, así como modos de fusión de las mismas. Es una aplicación directa de la diferencia entre el trabajo de mezcla de capas aditiva y sustractiva, cambiando el modo de fusión para añadir más o menos luminosidad.

Ejemplos de ejercicios realizados por los alumnos

Se adjuntan los ejercicios de los alumnos: Daniel Rodríguez Belloso, Javier Fábrega Rubias, Inmaculada Andrés Remartínez, Nathalia Cano Corona, Paloma de Miguel Santos y Ana Sánchez Lianes.

MEMORIAS DE LOS VIDEOS 4, 5

Autor: Borja Jaime Pérez- borjaume@ucm.es

Asignatura: Entornos Interactivos y Realidad Virtual, del Grado de Videojuegos de la Facultad de Informática, impartida en la Facultad de BBA



VIDEO 4: ACQUA ALTA Adrien M & Claire B

Definición corta

La pieza artística Acqua Alta, de los artistas Claire Bardainne y Adrien Mondot, es un viaje a la imaginaria del agua. En él se representan tres variaciones de una misma historia: una representación teatral, un libro emergente en realidad aumentada y una experiencia en realidad virtual.

En el caso del libro emergente de realidad aumentada. En este caso, los artistas nos presentan un libro de estilo pop up, donde los dibujos y los volúmenes de papel son la decoración de una historia, que solo es visible en realidad aumentada.

Acqua Alta cuenta la historia de una mujer, un hombre y una casa. Una rutina diaria, absurda y llena de discrepancias. Pero un día lluvioso y húmedo, su vida da un vuelco: las aguas crecientes ahogan su hogar en un mar de color tinta. La mujer resbala y desaparece.

Solo queda su cabello, y está vivo. Se cuenta la historia de un desastre, único y universal.

Habla de la pérdida y la búsqueda. Habla del miedo a lo extraño y a la alteridad, y de cómo domar ese miedo.

Miscelánea de imágenes

A Través del Reflejo. Exposición individual en CASA DE LAS DILIGENCIAS – TOLUCA MÉXICO. Yunuen Esparza. 2016

Mirages and miracles. Claire Bardainne y Adrien Mondot. 2017 Acqua Alta – Crossing the mirror. Libro pop up con animaciones en realidad aumentada.

Claire Bardainne y Adrien Mondot. 2019 Acqua Alta – Ink black. Imágenes de la performance teatral de la pieza Acqua Alta. Claire

Bardainne y Adrien Mondot. 2019 Acqua Alta – Tête-à-tête. Imágenes de la experiencia inmersiva en realidad virtual. Claire

Bardainne y Adrien Mondot. 2019

AR Stardust. Dunaway Smith. 2020

Breve texto de la puesta en marcha en vuestra clase y del contexto en el que se utiliza el vídeo

Esta propuesta está pensada para la asignatura *Entornos Interactivos y Realidad Virtual*, del Grado de Videojuegos de la Facultad de Informática, (asignatura impartida en la Facultad de Bellas Artes). Se propone con esta práctica sentar las bases de la creación de aplicaciones de realidad aumentada mediante el uso del kit de desarrollo Vuforia Engine. Para ello, se utiliza la herramienta Image target, disponible en dicho kit de desarrollo, que permite reconocer una imagen determinada a través de la cámara de un dispositivo móvil o tablet y mostrar así elementos en realidad aumentada.

La puesta en marcha consiste en generar, por un lado, un cartel publicitario con una ilustración, que servirá como target para la app de realidad aumentada, y posteriormente crear una aplicación RA que contenga una animación a través de los recursos disponibles en Vuforia Engine.

Ejemplos de ejercicios del alumnado

A{mace}ing. Daniel González Cerdeiras. 2021

RArkanoïd. Pablo Rodríguez Bobada García Muñoz. 2021

Ñam ñam. Paula Martínez. 2021

VIDEO 5:



FREE NETWORK, VISIBLE NETWORK

Definición corta

La obra FREE NETWORK VISIBLE NETWORK de los artistas Clara Boj y Diego Díaz combina diferentes herramientas y procesos para visualizar, por medio de técnicas de realidad aumentada, el flujo de información que intercambian los usuarios de una red. Dichos usuarios pueden observar una serie de objetos virtuales de colores que representan los datos digitales volando por el espacio real. Estos objetos tienen

formas, tamaños y colores diferentes en relación a las características de la información que circula por la red.

Miscelánea de imágenes

FREE NETWORK, VISIBLE NETWORK. Clara Boj y Diego Díaz. 2004

Last Dance. Nancy Baker Cahill. 2020

AR Holiday Card. Dunaway Smith. 2020

AR Dragon. Talking Pet. 2020

AMON. Lykke Studios. 2017

Breve texto de la puesta en marcha en vuestra clase y del contexto en el que se utiliza el vídeo

Esta propuesta está pensada para la asignatura Entornos Interactivos y Realidad Virtual, del Grado de Videojuegos de la Facultad de Informática, (asignatura impartida en la Facultad de Bellas Artes). Se propone con esta práctica sentar las bases de la creación de aplicaciones

de realidad aumentada mediante el uso del kit de desarrollo Vuforia Engine. Para ello, se utiliza la herramienta Ground Plane, MultiTarget o CylinderTarget disponible en dicho kit de desarrollo, que permite reconocer una imagen determinada a través de la cámara de un dispositivo móvil o tablet y mostrar así elementos en realidad aumentada.

A través de esta práctica se propone reflexionar sobre el uso de realidad aumentada como modelo de intervención artístico en el espacio público, así como profundizar en el uso de diferentes herramientas creativas disponibles en el kit de desarrollo Vuforia Engine.

Ejemplos de ejercicios del alumnado

Cubo. Jesús Fernández Cobos. 2021

MEMORIAS DE LOS VIDEOS 6, 7

Autor: Maria del Carmen Pérez González- perezgonzalez@art.ucm.es

VIDEO 6: Sputnik, de Joan Fontcuberta.

Asinatura: Narrativas Digitales Máster MIAC Facultad de Bellas Artes



Definición corta.- El fotomontaje como recurso artístico.

Este episodio quiere cuestionar la veracidad de las imágenes que nos rodean, utilizando como referencia la exposición fotográfica "Sputnik" del artista Joan Fontcuberta. En ella nos cuenta que no interesa solamente la representación de la realidad sino también la intención que mueve al artista. Este capítulo nos invita a investigar y a reflexionar sobre los contenidos de las imágenes fotográficas que nos rodean y cómo la manipulación y el fotomontaje han sido recursos utilizados a lo largo

de toda la historia de la fotografía. Se propone al alumno la realización de una obra que cuestione los realismos fotográficos como documentos objetivos de la realidad, tomando como referencia todas las obras que ha realizado Joan Fontcuberta y, como ejemplo puntual para este ejercicio, la obra de Guerrilla Girls.

Miscelánea de imágenes

Serie Sputnik de Joan Fontcuberta, 1997

Manipulaciones fotográficas en las dictaduras soviéticas Stalin elimina a Nikolai Yezhov de la foto después de ser ejecutado, 1940

Eliminación de la imagen del gobernador de un estado de Brasil, 2002

Invasión aliada al sur de Irak Fotógrafo: Brian Walski, periódico Los Angeles Times.

Milagro de la ignición fatua de Joan Fontcuberta 2002

El milagro de la levitación de Joan Fontcuberta 2002

Serie Sputnik de Joan Fontcuberta 1997

Las pirámides de Egipto. Revista Nacional Geographic. Noviembre 1982.

El fin de la guerra fría. Revista Nacional Geographic. Noviembre 1982.

Manipulación de O. J. Simpson. Revista Time 1982.

Evento feminista en Minneapolis con las Guerrilla Girls como invitadas. Exposición de las Guerrilla Girls. 2016.

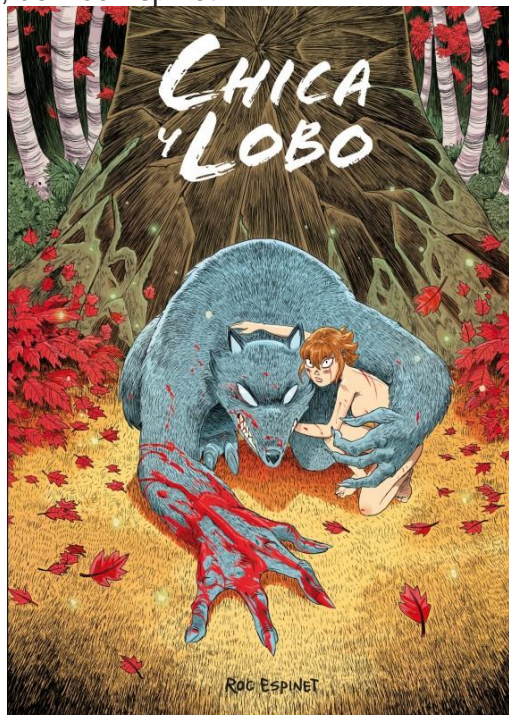
Carmen Brincones 2021.

Breve texto de la puesta en marcha en vuestra clase y del contexto en el que utilizáis el vídeo

Esta lección está pensada para la asignatura de Narrativas Digitales del Master Miac de la Facultad de Bellas Artes y se utiliza para explicar el tema que aparece en la guía docente: Evolución de la fotografía. Introducción a Photoshop.

Ejercicios de los alumnos realizados a partir de vuestros vídeos. No se ha podido realizar la práctica ya que esta es una asignatura del primer cuatrimestre.

VIDEO 7: Chica y Lobo, de Roc Espinet.



COMO HACER, 7. Como realizar un cómic digital.

Asignatura: Stopmotion, del carbón al pixel, Optativa del Grado en Bellas Artes
En este episodio, se parte del cómic "Chica y Lobo" de Roc Espinet, para explicar una manera de hacer un cómic digital. El artista pretende con este cómic realizar una crítica política y social, haciendo un paralelismo del mundo medieval con la actualidad,

evidenciando los prejuicios existentes y la avaricia de los políticos. Se explica la técnica utilizada por el artista y se plantea y propone la realización de un posible cómic a la manera del autor.

Miscelánea de imágenes

Cómic Chica y Lobo de Roc Espinet, 2018.

Cómic Ceasg la sirena de Carmen Pérez. 2021.

Breve texto de la puesta en marcha en vuestra clase y del contexto en el que se utiliza el vídeo

Esta lección está pensada para la asignatura **Dibujo animado: Stop Motion del Carboncillo al Pixel**, desarrollando el tema de Introducción al dibujo para la animación y la narración gráfica que se encuentra en su guía docente y del tema Prácticas de

Narración Gráfica: Cómic (Novela Gráfica). Elementos del cómic. Dibujo e ilustración. Línea y color. Principios de continuidad (raccord) que se encuentra en la programación de la asignatura.

Ejercicios de los alumnos realizados a partir de vuestros vídeos. 19 Ejercicios de los alumnos realizados en clase con Photoshop.

MEMORIAS DE LOS VIDEOS 8. 9

Autor: María de Iracheta Martín- mariadeiracheta@pdi.ucm.es

VIDEO 8: DYSTOPIA, 1994-95

Asignatura: Tecnologías Digitales



Definición corta: la obra analizada es Dystopia del colectivo Aziz + Cucher, La obra analizada es Dystopia del colectivo Aziz + Cucher, la cual plantea la pérdida de los sentidos, a partir de una serie de retratos fotográficos modificados en los que se han eliminado los ojos, los orificios nasales y auditivos y la boca.

Miscelánea de imágenes.-

Página web de Aziz y Cucher <https://www.azizcucher.net/#/dystopia-1994-95/>

Daniel Lee: <http://www.daniellee.com/>

Nancy Burson

<https://www.nancyburson.com/index>

Keith Cottingham

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

Breve texto de la puesta en marcha en vuestra clase y del contexto en el que se utiliza el vídeo

El video se utiliza en el contexto de la asignatura Tecnologías Digitales, se introducen los conceptos y las técnicas y herramientas necesarias para realizar retoque fotográfico. Asimismo se estudian las herramientas necesarias para eliminar rasos del rostro, deformar...y las consecuencias conceptuales de estas acciones. En este contexto, se propone a los alumnos un ejercicio de la alteración de la realidad mediante técnicas digitales de fotomontaje planteando una reflexión sobre diferentes conceptos como la evolución humana como especie y como sociedad.

VIDEO 9:“Marvin Jouno” (2015) por Silvia Grav

Asignatura: Tecnologías Digitales



Obra:

La obra analizada es el retrato realizado al músico Marvin Jouno realizada por Silvia Grav.

Definición corta: La obra de Silvia Grav, se caracteriza por la unión de fotografía, fotomontaje digital y elementos pictóricos simulando múltiples exposiciones. A través de esta fusión, surgen obras con toques surrealistas y conceptuales como la existencia del individuo y la unión con la naturaleza. Gran parte de sus imágenes son autorretratos mostrando a la artista de forma directa pero a la vez íntima.

Sus creaciones se pueden ver también en el medio audiovisual como las entradillas de varias series de televisión como True Detective o diversos videoclips.

Miscelánea de imágenes.-

Silvia Grav: <https://www.silviagrav.com/>

Otros artistas:

Andreas Lie: <https://www.andreaslie.com/>

Francesca Woodman Corey Keller, Jennifer Blessing, and Julia Bryan---Wilson. 2011.
Cerón, Jaime: “La realidad moldeada por la fantasía” Exposición Man Ray. Museo de Arte Banco de la República. Colombia, 2010.

<https://www.banrepcultural.org/man---ray/textos2.html>

Breve texto de la puesta en marcha en vuestra clase y del contexto en el que se utiliza el vídeo

En el contexto de la asignatura de Tecnologías Digitales, se utiliza este ejercicio para realizar una imagen con el estilo de Silvia Grav, y fomentar el desarrollo de un lenguaje personal a partir de retratos fotográficos. Se recomienda realizar una fotografía del retratado con un fondo neutro y con una iluminación adecuada para generar contrastes y no tenerlo que forzar posteriormente de manera digital.

VIDEO 10: “RISING”, Marina Abramovic

Asignatura: *Entornos Interactivos y Realidad Virtual* del Grado de Videojuegos de la Facultad de Informática, (asignatura impartida en la Facultad de Bellas Artes).



Definición corta

A través de la obra de Marina Abramović 'Rising', este vídeo reflexiona sobre la realidad virtual como herramienta para conectar, empatizar y acercarse al espectador, para comunicar mensajes, a través de los videojuegos, dentro de la práctica artística. Se acompaña de una pequeña introducción en forma de tutorial sobre cómo crear un entorno virtual.

Miscelánea de imágenes

Acute Art presents: Marina Abramović discusses her first virtual reality project, *Rising The life* (2019) Marina Abramović

Breve texto de la puesta en marcha en vuestra clase y del contexto en el que se utiliza el vídeo

Este videotutorial se ha creado para la asignatura *Entornos Interactivos y Realidad Virtual* del Grado de Videojuegos de la Facultad de Informática, (asignatura impartida en la Facultad de Bellas Artes). El objetivo es mostrar los primeros pasos para la creación de un proyecto de realidad virtual con el motor de desarrollo de videojuegos Unity. Ya que se trata solo de una breve introducción, debido a la complejidad del tema, los resultados de este vídeo no se pueden medir por sí solos, si no acompañados de un aprendizaje continuo y una investigación prolongada en el tiempo.

Ejemplos de ejercicios del alumnado

Los resultados que se muestran son parte de una formación específica sobre el funcionamiento de Unity a través de paquetes de asset descargados de la red, por lo que no se pueden ver como una obra artística de creación propia.

VIDEO 11: "OMNI", Ai Weiwei

Asignatura: *Entornos Interactivos y Realidad Virtual* del Grado de Videojuegos de la Facultad de Informática, (asignatura impartida en la Facultad de Bellas Artes).

Edición de vídeo 360



Definición corta

En este vídeo se parte de la pieza de Realidad Virtual 'Omni' del artista contemporáneo chino Ai Weiwei, para explicar a continuación, en qué consiste la edición de un vídeo 360° con Adobe Premiere. Se plantea reflexionar sobre las posibilidades artísticas de este medio, sobre su fuerza expresiva y, si es realmente necesario y beneficioso su uso para un caso concreto y por qué y en qué modo sería mejor que un vídeo tradicional.

Miscelánea de imágenes

'Happiness and sadness always coexist': Ai Weiwei's first virtual reality artwork *Omni Sunflowers seeds* (2010) Ai Weiwei

'Historia de las Bombas' (2020), Exposición de Ai Weiwei en el Museo Imperial de la Guerra de Londres

Vista de la instalación de Ai Weiwei, *Forever Bicycles*, 2011, en "Bare Life," 2019.

Law of the Journey (2018) Ai Weiwei

El fantasma Gu baja de la montaña (2005) Ai Weiwei

Untitled (2021) Ai Weiwei

Breve texto de la puesta en marcha en vuestra clase y del contexto en el que se utiliza el vídeo




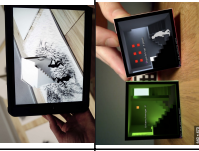



Este vídeo se ha realizado para facilitar el aprendizaje dentro de la asignatura *Entornos Interactivos y Realidad Virtual* del Grado de Videojuegos de la Facultad de Informática, (asignatura impartida en la Facultad de Bellas Artes). A través de este tutorial y el material aportado, se aprende de forma resumida la edición de un vídeo 360 con Adobe Premiere. Se trata en este caso de un aprendizaje técnico, sin ninguna pretensión artística. Este videotutorial se propone como parte de una serie de tutoriales relacionados con la producción y posproducción de vídeos 360 y su integración en el mundo de la realidad virtual. No se ha podido realizar en clase debido a las modificaciones del programa causados por la pandemia.


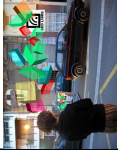


Ejemplos de ejercicios del alumnado

No disponible.

"CÓMO HACER.... EN ARTE"

Proyecto de innovación docente curso 2020-21

NUMERO DE VIDEO	QUIÉN HACE EL VIDEO	TÍTULO DE LA OBRA	FOTO	AUTOR DE LA OBRA	BREVE CONTEXTUALIZACIÓN	CONCEPTO FUNDAMENTAL QUE DESTACAMOS	TÉCNICA/S FUNDAMENTAL/ES	OTROS EJEMPLOS	LECTURAS PARA PROFUNDIZAR	ASIGNATURA DE LA QUE PARTE
1h+	Concha G.	Serie "Buff"		Charles Cohen	Dentro del apropiacionismo de imagen digital, uso de recursos del cut-out	Dicotomía entre ausencia y presencia: vacío, abstracción y posterior reflexión.	Selecciones, Máscaras, Relleno	Serie Su serie 'About Face'	Entrevista con el autor sobre Presencia/ausencia en rhizome https://rhizome.org/community/37718/	Tecnologías Digitales: TD
2h+	Concha G.	Sunsets from Flickr		Penélope Umbrico	Expresión de la subjetividad en las redes sociales	Internet como base de datos para hacer obras artísticas	Plug-in para descargar colecciones de imágenes, guías, cuadrículas, copiar, pegar; escalado.	Sus series Signals Still, Eclipses, Ceramic cats en Ebay, Doors from Catalogs	Juan Martín Prada "Nuevas egologías mediáticas" en https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6843845 Lev Manovich	TD
3h+	Concha G.	Illuminated Average		Jim Campbell	Post fotografía, imagen digital	Compresión espacial y temporal en una única imagen realizada por la suma de varias	Modos de fusión de imagen,	Nancy Burson, Cirinne Vonnety sus series Photo Opportunities	"Imágenes que sobran, imágenes que faltan" de Joan Fontcuberta en http://www.circulobellasartes.com/revistaminerva/articulo.php?id=790	TD
4h+	Borja J.	Acqua Alta		Adrien M & Claire B	Performance, dibujo y realidad aumentada	Uso de la realidad extendida en la práctica artística	Realidad aumentada	"La nieve no tiene sentido"	https://www.wam-cb.net/projets/acqua-alta	Entornos Interactivos y Realidad Virtual: EIRV
	Borja J.	Levelhead		Julian Oliver	Videojuego como práctica artística	Ilusión óptica, trampantojo. Genealogía de los procesos de la memoria y la fragilidad de la percepción.	Realidad aumentada	"Four Interrupted Carparks"	https://julianoliver.com/levelhead/	EIRV
E6	Denica V.	'Rising'		Marina Abramovic	Arte contemporáneo, empatía y Realidad Virtual	La Realidad Virtual como herramienta para conectar, empatizar y acercarse al espectador, para	Realidad virtual	The life' Realidad Mixta	https://acutecat.com/artist/marina-abramovic/	EIRV
	Denica V.	'Chalkroom'		Laurie Anderson	Arte, dibujo y Realidad Virtual	Realidad Virtual y arte contemporáneo. El arte de contar historias y de interactuar con el espectador.	Realidad virtual	'Aloft' y 'To the Moon'	https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/laurie-anderson-presenta-chalkroom/	EIRV

6h+	Carmen P.	"Sputnik"		Joan Fontcuberta	La obra denuncia la crisis de los realismos fotográficos como documento objetivo de la realidad	Las tecnologías fotográficas actuales no son neutrales representaciones de la realidad sino herramientas con soterradas intenciones. Crítica social y face	Selecciones; Máscaras, modos de color	Keith Cottingham, Nancy Burson, Paul M. Smith, Thomas Ruff	Joan Fontcuberta Sputnik y El beso de Judas Fotografía y verdad, Jose Isla, Fotografía de creación https://www.fontcuberta.com/	TD y ND
7h+	Carmen P.	"chica y lobo"		Roc Espinet	critica politica y social	Paralelismos de un mundo medieval con el de la actualidad evidenciando los prejuicios existentes y avaricia de sus políticos.	el comic digital con Photoshop, pinceles, modos de fusión	Harpon, R. Espinet. Paper Girls, Cliff Chiang. Giant Days, Lissa Treiman. Leñadoras, Noelle Stevenson.	El cómic feminista. Un poco de historia María Antonia Díez Balda https://www.spacemanproject.com/es/proyecto/chica-y-lobo/Z/	SM
5 h +	Borja J.	FREE NETWORK VISIBLE NETWORK		Clara Boj y Diego Diaz	Crecimiento exponencial de la información digital	La metáfora a través de las nuevas tecnologías, concretamente por medio de la realidad aumentada	Realidad aumentada	Julian Oliver. "Four Interrupted Carparks"	http://www.lalalab.org/free-network-visible-network/	EIRV
9h+	María de I.	Marvin+Jouno +album+cover +--+Ouverture		Silvia Grav	Fotografía, poesía visual, autorretrato, surrealismo	Fotografía conceptual y surrealista a través de la fusión de fotografía y pintura	Selecciones, Máscaras, Modos de Fusión	francesca woodman, Andreas Lie	https://www.silviagrav.com/	TD
8h+	María de I.	Dystopia		Aziz+Cucher	Crítica social	Metáfora de la pérdida de identidad en la sociedad tecnológica	Herramientas de corrección, parches, clonar, máscaras	Daniel Lee, Nancy Burson, Keith Cottingham	https://www.azizcucher.net/#/dystopia-1994-95/	TD