



68006 - Procesos y principios de la narración audiovisual

Guía docente para el curso 2010 - 2011

Curso: 1, Semestre: 0, Créditos: 3.0

Información básica

Profesores

- **Amparo Martínez Herranz** amarhe@unizar.es
- **Fernando Sanz Ferreruela** fersanz@unizar.es

Recomendaciones para cursar esta asignatura

Los alumnos deberán afrontar la asignatura dispuestos a realizar trabajos prácticos y a tener una participación activa en clase. A los análisis de fuentes diversas y seminarios, hay que añadir el trabajo de las prácticas individuales.

Asimismo esta asignatura es adecuada para la formación del alumno en el área específica de historia del cine y cultura audiovisual, de manera destacada: cultura audiovisual, historia del cine y otros medios audiovisuales, prácticas de elaboración de guión cinematográfico, "storytelling" y técnicas de construcción de narraciones e historias en sentido general y específico, y con amplias aplicaciones en un abanico amplio de sectores.

Actividades y fechas clave de la asignatura

Fechas clave a concretar a principio de curso con el profesor encargado de la docencia de las misma para detallar:

- Actividades de evaluación: entrega de trabajos o exposición de los mismos
- Desarrollo de las actividades prácticas dentro y fuera del aula

Inicio

Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

- 1:**
 - Demostrar un conocimiento avanzado y actualizado de los principios y procesos de la creación y narración audiovisual para, conociéndolos, disponer de los medios necesarios con los que poder investigar y analizar los valores del lenguaje audiovisual y de las creaciones que lo utilizan (la pintura, la escultura, el cine, la fotografía, el cómic, la imagen electrónica y el lenguaje digital, la televisión, el vídeo, Internet, los juegos de ordenador y la realidad virtual, y otras creaciones artísticas más recientes); es decir, demostrar un conocimiento avanzado de la organización textual, los planos, las secuencias y las unidades narrativas, sus estructuras y articulaciones, los procesos del guión audiovisual, el papel de la palabra y la imagen en la

construcción del relato en las artes plásticas.

- 2:**
- Saber planificar y desarrollar individualmente o en equipo, un trabajo académico de nivel avanzado o de iniciación a la investigación.
- 3:**
- Ser capaz de realizar, de acuerdo con el método científico, los cánones críticos y los códigos éticos de la disciplina, un trabajo individual de iniciación a la investigación que constituya una aportación original.
- 4:**
- Demostrar ser capaz de exponer oralmente (con claridad y convicción) y de debatir en el seno de un grupo las aportaciones realizadas en trabajos académicos.

Introducción

Breve presentación de la asignatura

Esta asignatura se concibe como el trabajo sistematizado en torno a una serie de técnicas para la elaboración de historias y narraciones en general, explorando, a través de una serie de materiales (que llamaremos "herramientas"), su aplicación en distintos campos, en particular en el ámbito del cine (guión y construcción de personajes), en la política (discurso y generación del candidato), la empresa (generación de un espíritu de empresa), la publicidad (marketing, anuncios), y otras aplicaciones que asimismo se estructuran y sustentan en la aplicación de una historia con unas características muy bien definidas.

Contexto y competencias

Sentido, contexto, relevancia y objetivos generales de la asignatura

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

Esta asignatura proporciona una aproximación a las técnicas para la construcción y creación de historias que utilizan los soportes de imagen y sonido. Además será necesario hacer una introducción a los mecanismos de la narración audiovisual: sus fuentes, estructuras y articulaciones; los procesos del guión audiovisual; entender la imagen en la construcción del relato y la función de la palabra y la imagen en la construcción del relato en las artes plásticas. Para concluir con la aplicación práctica de la investigación y el análisis al estudio de la pintura, la escultura, el cine, la fotografía, el cómic, la imagen electrónica y el lenguaje digital, especificando las peculiaridades y posibilidades de la televisión, el vídeo, Internet, los juegos de ordenador y la realidad virtual, dentro de las creaciones más recientes.

Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

Esta asignatura se integra en un módulo que tiene como finalidad el estudio avanzado de los mecanismos de producción de sentido y construcción narrativa a través de los dispositivos integrados en la imagen fija, la imagen móvil y su relación con los soportes sonoros. Para ellos se introducirá ampliamente al alumno en las principales teorías del lenguaje audiovisual articuladas por autores entre los que estarán presentes Münsterberg, Arnheim, Kracauer, Eisenstein, Balázs, Bazin, Mitry, Deleuze, Metz. Y también se les aproximará a los estudios en torno a la percepción visual y auditiva, la denotación y connotación, las teorías de la "Gestalt", así como el concepto de iconicidad y su problemática, para de este modo entender adecuadamente los elementos de la imagen. Ya que una de las funciones más importantes de este módulo es proporcionar los instrumentos y destrezas necesarios para poder avanzar en la investigación y el análisis de la cultura audiovisual especialmente en todo lo relativo a la fotografía, el cine, la televisión, Internet y los videojuegos, se procederá a insistir en el trabajo en torno a la morfología de la imagen y todas las cuestiones con ella están relacionadas como: la escritura de la luz y el color; la organización del espacio; el análisis de la forma; la perspectiva; la angulación; el encuadre; la composición; los objetivos; la escala de planos; la tercera dimensión; el movimiento; el tiempo; el montaje; la articulación del texto audiovisual; su retórica; su recepción y contexto. Y por supuesto, esto incluirá también todo lo relativo al sonido en su

relación con la imagen, es decir: los elementos de la banda sonora; el sonido sincrónico y asincrónico; la voz, el diálogo y la narración; los ruidos y efectos sonoros; la música y su interacción con la imagen en la puesta en escena. Desde la musicología se ofrecerá una introducción a la investigación de aquellas manifestaciones audiovisuales en las que el contenido musical tiene un peso específico (la ópera o el teatro musical por ejemplo) Asimismo, también se analizarán las claves de los principios y procesos de la creación y narración audiovisual para, conociéndolos, disponer así de los medios necesarios con los que poder investigar y analizar los valores del lenguaje audiovisual y de las creaciones que lo utilizan.

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

1:
Competencias genéricas del Máster nºs. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 9

2:
Competencias específicas:

- Comprensión sistemática de los actuales enfoques de interpretación y fundamentales temas de debate, de las especificidades y problemáticas y de las claves de la investigación de un campo especializado o concreto de estudio de la Historia de Arte.
- Capacidad para planificar y desarrollar, individualmente y en equipo, de acuerdo con el método científico, los cánones críticos y los códigos éticos de la disciplina, trabajos carácter académico en nivel avanzado y trabajos de investigación que constituyan una aportación original e inédita al conocimiento de una parcela de la Historia de Arte.
- Capacidad analizar y evaluar críticamente las fuentes específicas de información en la investigación de la Historia del Arte (fuentes documentales, bibliográficas, orales, etc.), en especial aquellas que tienen carácter inédito.
- Capacidad de analizar directamente la obra de arte, fuente fundamental de la investigación de la disciplina: capacidad de observar, describir e interpretar en nivel avanzado sus características físicas y el lenguaje de sus formas y capacidad de catalogar la obra artística de acuerdo con los métodos y las normas propios de la disciplina
- Capacidad de construir con sistemática, rigor y sentido crítico teorías, tesis o conclusiones sobre un fenómeno que constituyan una aportación al conocimiento de una parcela de la Historia del Arte, a partir de los conocimientos adquiridos, las informaciones recogidas y el análisis de las obras artísticas.

Importancia de los resultados de aprendizaje que se obtienen en la asignatura:

Al superar la asignatura el estudiante será competente:

1. Para comprender el lenguaje de la imagen y su interacción con los recursos narrativos.
2. Para usar con precisión un bagaje teórico y metodológico a este respecto.
3. Para entender los mecanismos de la narración audiovisual y su evolución en el tiempo en sus distintas formas y a través de aplicaciones diversas.
4. Para manejar los instrumentos, técnicas y vocabulario necesarios para la interpretación y el análisis crítico de textos audiovisuales.

Evaluación

Actividades de evaluación

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos

mediante las siguientes actividades de evaluación

1:

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación:

- Asistencia y participación en las clases teóricas y prácticas. 25 por ciento de la nota.
- Evaluación clases prácticas realizadas por el alumno. 20 por ciento de la nota.
- Trabajo individual o en equipo del alumno 55 por ciento

2:

Con carácter general, el sistema de calificaciones se expresará mediante calificación numérica de acuerdo con lo establecido en el art. 5 del RD 1125/2003 de 5 de septiembre (BOE de 18 de septiembre), por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional.

Los resultados obtenidos por el alumno en cada una de las materias del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa:

0-4,9 Suspenso (SS)

4.9-6,9 Aprobado (AP)

7,0-8,9 Notable (NT)

9,0-10 Sobresaliente (SB)

Actividades y recursos

Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

Actividades formativas	Nº de horas	Metodología enseñanza-aprendizaje
Clases Teóricas	15 horas	Exposición presencial en clase de contenidos teóricos básicos. (lecciones magistrales)
Clases prácticas	15 horas	Seminarios en los que se plantean, se discuten, debaten y resuelven cuestiones o problemas relativos a la materia de estudio. Comentario y análisis de fuentes y textos. Exposiciones en clase de una cuestión o problema relativo al tema de estudio en el que se manifieste aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. Proyección, en su caso, comentario y análisis de obras. Práctica de descripción y análisis de las obras.
Trabajo personal del alumno	41 horas	Asimilación de los contenidos expuestos en las clases teóricas y prácticas. Lectura, análisis y estudio de libros, artículos y material presentado en la bibliografía. Tareas de búsqueda individual de información a través de diversas fuentes (bibliográficas, documentales y orales) Preparación personal de las exposiciones en clase Elaboración personal de un trabajo individual o en equipo en el que tenga que aplicar los conocimientos y destrezas aprendidas en las clases teóricas y prácticas y en las prácticas fuera del aula.

Tutorías (presenciales en 3 horas el despacho del profesor o en el aula y on-line)		Orientación, individualizada o en grupo reducido, del aprendizaje del alumnos y discusión los problemas surgidos en el desarrollo del mismo. Labor de orientación y revisión de las tareas encomendadas al alumno (trabajos individuales y en equipo y exposiciones orales)
Realización de pruebas de evaluación	1 hora	Presentación al profesor del trabajo realizado individualmente o en equipo por el alumno
TOTAL	75 HORAS	

Actividades de aprendizaje programadas (Se incluye programa)

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

1: PROGRAMA

La materia se organiza en dos bloques:

A) Un apartado teórico, donde se analiza la narración audiovisual en sus diversas vertientes y soportes –entendiendo el contar historias como un proceso general-, desde el relato hasta el *storytelling* aplicado al ámbito de la política, la empresa o la publicidad, hasta la concepción y materialización del guión cinematográfico como forma paradigmática de construcción de la narración audiovisual. Todo ello se abordará a partir de una selección de materiales básicos para cada campo, a cargo de los autores más representativos.

Al comienzo de cada sesión se entregará un esquema donde figure el desarrollo general de la materia a tratar.

B) Un seminario específico sobre cultura audiovisual y marketing político, centrado en la creación de un candidato político, la generación de una marca, y la elaboración de una línea y unos dispositivos de comunicación e incidencia social a gran escala, todo ello sustentado en el manejo de la comunicación emocional a través de todo un complejo sistema de medios de narración audiovisual.

En particular, se trabajará sobre el fenómeno de generación y de lanzamiento de un candidato, el Presidente de los Estados Unidos, Barack Obama, como ejemplo por excelencia de una operación exitosa a nivel de marketing y política, dentro de nuestros días.

Este seminario será impartido por un técnico del equipo responsable de la mencionada campaña presidencial.

2: BIBLIOGRAFÍA

-BASSAT, Luis, *El libro rojo de la publicidad*, Random House Mondadori, Debolsillo, nº 495, Barcelona, 2009.

-ELLUL, Jacques, *La edad de la técnica*, Octaedro, Límites. Ensayo, nº 13, Barcelona, 2003.

-FIELD, Syd, *El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*, Plot, Madrid, 1996.

-GARCÍA MÁRQUEZ, Gabriel, *Cómo se cuenta un cuento*, Random House Mondadori, Debolsillo, nº 29, Barcelona, 2003.

-GARCÍA MÁRQUEZ, Gabriel, *Me alquilo para soñar*, Random House Mondadori, Debolsillo, nº 62, Barcelona, 2003.

-GARCÍA MÁRQUEZ, Gabriel, *La bendita manía de contar*, Ollero y Ramos, Taller de Cine, Madrid, 1998.

-McKEE, Robert, *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*, Alba, Minus, Barcelona, 2009.

-MANUEL, Frank E. (comp.), *Utopías y pensamiento utópico*, Espasa-Calpe, Espasa Universitaria, nº 2, Madrid, 1982.

- RAMÍREZ, Juan Antonio, *Medios de masas e historia del arte*, Cátedra, Cuadernos Arte Cátedra, nº 1, Madrid, 1981.
- SALMON, Christian, *Storytelling, la máquina de fabricar historias y formatear las mentes*, Península, Atalaya, nº 323, Barcelona, 2008.
- SEGER, Linda, *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*, Rialp, Libros de Cine, Madrid, 2007.
- SEGER, Linda, *Cómo crear personajes inolvidables. Guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*, Paidós, Paidós Comunicación, nº 119, Barcelona, 2007.
- BASSAT, Luis, *El libro rojo de la publicidad*, Random House Mondadori, Debolsillo, nº 495, Barcelona, 2009.
- ELLUL, Jacques, *La edad de la técnica*, Octaedro, Límites. Ensayo, nº 13, Barcelona, 2003.
- FIELD, Syd, *El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*, Plot, Madrid, 1996.
- GARCÍA MÁRQUEZ, Gabriel, *Cómo se cuenta un cuento*, Random House Mondadori, Debolsillo, nº 29, Barcelona, 2003.
- GARCÍA MÁRQUEZ, Gabriel, *Me alquilo para soñar*, Random House Mondadori, Debolsillo, nº 62, Barcelona, 2003.
- GARCÍA MÁRQUEZ, Gabriel, *La bendita manía de contar*, Ollero y Ramos, Taller de Cine, Madrid, 1998.
- McKEE, Robert, *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*, Alba, Minus, Barcelona, 2009.
- MANUEL, Frank E. (comp.), *Utopías y pensamiento utópico*, Espasa-Calpe, Espasa Universitaria, nº 2, Madrid, 1982.
- RAMÍREZ, Juan Antonio, *Medios de masas e historia del arte*, Cátedra, Cuadernos Arte Cátedra, nº 1, Madrid, 1981.
- SALMON, Christian, *Storytelling, la máquina de fabricar historias y formatear las mentes*, Península, Atalaya, nº 323, Barcelona, 2008.
- SEGER, Linda, *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*, Rialp, Libros de Cine, Madrid, 2007.
- SEGER, Linda, *Cómo crear personajes inolvidables. Guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*, Paidós, Paidós Comunicación, nº 119, Barcelona, 2007.

Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

Se detallará a comienzo de curso una vez establecidos los horarios oficiales.

Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada