



68007 - La imagen como relato. De la pintura al videojuego

Guía docente para el curso 2012 - 2013

Curso: 1, Semestre: 0, Créditos: 3.0

Información básica

Profesores

- **Amparo Martínez Herranz** amarhe@unizar.es

Recomendaciones para cursar esta asignatura

Los alumnos deberán que afrontar la asignatura dispuestos a trabajar semanalmente. A los comentarios de texto y seminarios hay que añadir el trabajo de las prácticas individuales.

Asimismo esta asignatura es adecuada para la formación de alumno en el área específica de historia del arte y cultura audiovisual, de manera destacada: Historia del arte contemporáneo, cultura audiovisual, iconografía e icnología, historia del cine y otros medios audiovisuales.

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 del estado de la cuestión y de los principales estudios sobre los mecanismos de la producción de sentido y construcción narrativa a través de los dispositivos integrados por la imagen fija, la imagen móvil y su relación con el soporte sonoro.
- 2:** Saber planificar y desarrollar individualmente o en equipo, un trabajo académico de nivel avanzado o de iniciación a la investigación, en el que se reflexiones acerca de como la imagen, en cualquiera de las formas de expresión artística, viene funcionando como constructora de relatos.
- 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 en el ámbito de la cultura audiovisual.

- 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 sobre los mecanismos, las peculiaridades y la posibilidades de la imagen en la construcción de relatos.

Introducción

Breve presentación de la asignatura

Esta asignatura está concebida como una introducción a la Historia y evolución de la imagen como constructora de relatos:

Para lograr todos nuestros objetivos haremos un breve recorrido por la historia de las relaciones sobre la palabra y la imagen tratando cuestiones que van desde la composición de lugar y la emoción visual: pasando por la tradición oral, los mitos, las leyendas, los pliegos de ciego, el teatro y la novela. A partir de aquí se propone también un acercamiento al tema de la elaboración del relato en las artes plásticas: formas y funciones narrativas de la arquitectura, la escultura la pintura y las artes decorativas; La narrativa del cine; El discurso narrativo de los medios de masas. El cómic. La publicidad. Del grabado a la fotografía. De la radio a la televisión. Para terminar proponiendo una reflexión en torno a las ideas de Internet como relato. Usos y funciones de la imagen en la red. Internet como narración y conversación visual. Así como todo lo que tiene que ver con la narración interactiva, los juegos de ordenador y realidades virtuales.

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 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.

Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

Para lograr todo lo anteriormente dicho será preciso conocer cuestiones como: la organización textual; los planos, las secuencias y unidades narrativas (los principios de la narratología). 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.

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

- 1:**
1. Capacidad de buscar sistemáticamente y organizar e interpretar coherentemente informaciones obtenidas por diversas vías y procedentes de diversas fuentes (bibliográficas, documentales, orales, etc.),
 2. Capacidad para integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a sus conocimientos de especialización y juicios. (competencia general que el Real Decreto 1393/2007 establece para los títulos de Máster)
 3. Capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos y resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios, en el marco estricto de la ética profesional (competencia general que el Real Decreto 1393/2007 establece para los títulos de Máster)
 4. Capacidad de analizar fenómenos complejos, capacidad de abstracción (capacidad de crear o identificar los patrones que ordenan los diferentes aspectos de la realidad o de un fenómeno concreto y capacidad de ordenar y relacionar datos relativos un fenómeno o problema de estudio y de distinguir los aspectos relevantes y secundarios del mismo) y capacidad de síntesis, siempre en niveles de conocimiento avanzado y especializado.
 5. Capacidad para difundir y comunicar clara y convincentemente, ordenada y coherentemente, bien de forma oral u escrita, ideas, argumentos y valoraciones complejas y originales a públicos especializados y no especializados así como capacidad de debatir en el seno de un grupo las aportaciones realizadas en trabajos académicos de nivel avanzado y en trabajos de investigación (competencia general que el Real Decreto 1393/2007 establece para los títulos de Máster)
 6. Capacidad de hacer un uso eficaz de las TIC tanto en las tareas o labores de búsqueda y de fuentes de información y en la organización de los datos encontrados como en la comunicación o difusión (oral y escrita) de los resultados del trabajo
 7. Capacidad para adquirir habilidades de aprendizaje que permitan al alumno continuar su propia formación personal de un modo autónomo o autodirigido, de acuerdo con su nivel superior de especialización, así como desarrollar nuevas habilidades a un alto nivel (competencia general que el Real Decreto 1393/2007 establece para los títulos de Máster).
 8. Comprensión de la necesidad de realizar un trabajo profesional con una actitud coherente con el respeto a los derechos fundamentales y a los principios de igualdad de oportunidades y de igualdad entre hombres y mujeres, y acorde con los valores democráticos como el respeto a las diferencias y la resolución pacífica de conflictos.

2:

Competencias específicas:

- Comprensión sistemática de las fuentes más importantes, 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.

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 sonoros.
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, desde la tradición oral pasando por la pintura la escultura, las artes decorativas, la música, la radio, la fotografía, la publicidad, el cómic, los videojuegos, el cine o la televisión.

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:

Sistema de evaluación continua

- Asistencia y participación en las clases teóricas y prácticas. 25 por ciento de la nota. Se sigue un sistema de evaluación continua, por este motivo se valorará la participación del alumno en las clases teóricas y prácticas y en los seminarios propuestos.

- Evaluación clases prácticas realizadas por el alumno. 20 por ciento de la nota.

Se valorará el trabajo personal en la elaboración de las prácticas concretas que se vayan proponiendo en clase (lectura de artículos, comentarios de texto, comentario de un audiovisual o presentación oral de algún tema)

- Trabajo individual o en equipo del alumno 55 por ciento.

Se valorará la realización de un trabajo académico de introducción a la investigación relativo a los estudios sobre la imagen como relato y al mismo tiempo vinculado, en la medida de lo posible al trabajo fin de master que vaya a desarrollar el alumno.

- o El tema de trabajo será definido a principio de curso
- o Podrá ser realizado individualmente o en grupo
- o Deberá elaborarse de acuerdo con el método científico, los cánones críticos y los códigos éticos de la disciplina
- o En la evaluación del trabajo se valorará: su calidad, la adecuada utilización del aparato crítico (fuentes y bibliografía), las dificultades de su realización, el orden y la claridad en su desarrollo, la aportación personal a este ámbito de la Historia del Arte y de la cultura audiovisual y su presentación.

2:

Prueba global de evaluación:

Los estudiantes que no hayan realizado las pruebas prácticas y escritas dentro del sistema de evaluación continua anteriormente expuesto, dispondrán de una convocatoria oficial en la que podrán realizar una prueba global de evaluación. En dicha prueba, los ejercicios de prácticas y el trabajo de investigación tendrán idénticas características que las indicadas en el punto anterior y la valoración que a continuación se detalla:

- Entrega de prácticas: 45 por ciento de la nota

- Trabajo de investigación: 55 por ciento de la nota

Quienes no hayan superado la asignatura en la primera convocatoria, dispondrán de una segunda (septiembre) con los mismos ejercicios:

- Entrega de prácticas.

- Trabajo de investigación.

valorados en iguales condiciones.

En el caso de que el profesor lo considere necesario, deberán entregar las mismas evidencias de aprendizaje que el resto del alumnado.

3: 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. Visitas a museos y hemerotecas (fuera del aula).
Trabajo personal del alumno	41 horas	Asimilación de los contenidos expuestos en las clases teóricas y prácticas. Tareas de búsqueda individual de información a través de diversas fuentes (bibliográficas, documentales y orales) Lectura, análisis y estudio de libros, artículos y material presentado en la bibliografía. 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 el despacho del profesor o en el aula y on-line)	3 horas	Orientación, individualizada o en grupo reducido, del aprendizaje del alumno 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)
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:

Tema 1. El *storytelling* y el audiovisual. La palabra y la imagen. Sobre la composición de lugar, la memoria y la emoción visual: la tradición oral, los mitos, las leyendas, los pliegos de ciego, el teatro y la novela. La elaboración del relato en las artes plásticas. Formas y funciones narrativas de la arquitectura, la escultura la pintura y las artes decorativas.

Tema 2. La elaboración del relato en las artes plásticas. La pintura de lo divino.

Tema 3. Fotografía y narración. Crónica de la creación y la destrucción. Erotismo, muerte y reportajes de guerra. Las relaciones entre el relato fotográfico y el cinematográfico.

Tema 4. El discurso narrativo de los medios de masas: cómic y publicidad.

- El cómic y la cultura pop.

- La publicidad y el deseo. Retrato grafico de un proceso de moderación.

Tema 5. Peculiaridades y posibilidades del relato cinematográfico. El cine y la reconstrucción de la historia. El cine y la cultura audiovisual. De la pantomima al videoclip.

Tema 6. Evolución del *storytelling* televisivo. La televisión y el discurso del poder

2:

Bibliografía

- ARNHEIM, Rudolf, *Arte y percepción visual*, Alianza Forma, Madrid, 1979
- ARNHEIM, Rudolf, *Hacia una psicología del arte. Arte y entropía*, Alianza Forma, Madrid, 1980.
- ARNHEIM, Rudolf, *Nuevos ensayos sobre psicología del arte*, Alianza Forma, Madrid, 1989.
- BETTELHEIM, Bruno, *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Crítica, Barcelona, 1999.
- CHICHARRO MERAYO, M^a del Mar, RUEDA LAFFOND, José, *Imágenes y palabras. Medios de comunicación públicos contemporáneos*.
- FREEDBERG, David, *El poder de las imágenes*, Cátedra, Madrid, 2009.
- FREUD, Sigmund, *Psicopatología de la vida cotidiana*, Alianza, Madrid, 2005.
- GARCÍA MÁRQUEZ, Gabriel, *La bendita manía de contar*, Ollero & Ramos Editores, Escuela Internacional de Cine y Televisión, Madrid, 1998.
- GOMBRICH, E.H., *Imágenes simbólicas*, Alianza, Madrid, 1986.
- GUBERN, Román, *Del bisonte a la realidad virtual*, Anagrama, Barcelona, 19996
- KANDINSKY, Vasily, *Cursos de la Bauhaus*, Alianza, Madrid, 1983.
- McCLOUD, Scott, *Cómo se hace un cómic. El arte invisible*, Ediciones B, Barcelona, 1995
- McLUHAM, Marshall, *The Gutenberg Galaxy: The Making of the Typographic Man*, Routledge& Kegan Paul, Londres, 1971.
- MUSTERBERG, Hugo, *Historia del Arte* (vol.I: *El Extremo Oriente*, vol. II: *El arte indio*), Argos, Barcelona, 1970-1972.
- PANOVSKY, Erwin, *El significado de las artes visuales*, Alianza, Madrid, 1987.
- RAMÍREZ, Juan Antonio, *Medios de masas e Historia del Arte*, Cátedra, Madrid, 1981.

- RICOEUR, Paul, *Historia y narrativa*, Paidós e ICE de la Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, Buenos Aires, México, 1999.
- SALMÓN, Christian, *Storytelling*, Península, Barcelona, 2008.
- STAM, Robert; BURGOYNE, Robert, FITTERMAN-LEWIS, Sandy, *Nuevos conceptos de la teoría del cine*, Paidós, Barcelona, Buenos Aires, México, 1999
- TUFTE, Edward R., *Visual explanations. Images and quantities, evidence and narrative.*, Graphic Press, Connecticut, 2005
- VV.AA., *Fábulas de Velázquez*, Museo del Prado, Madrid, 2007.
- ZUNZUNEGUI, S., *Teoría de la imagen*, Universidad del País vasco, 1984.

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

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