

68037 - Imágenes como relatos. De la pintura al videojuego

Información del Plan Docente

Año académico	2017/18
Centro académico	103 - Facultad de Filosofía y Letras
Titulación	550 - Máster Universitario en Estudios Avanzados en Historia del Arte
Créditos	4.5
Curso	1
Periodo de impartición	Anual
Clase de asignatura	Optativa
Módulo	---

1. Información Básica

1.1. 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. Se revisarán los fundamentos del lenguaje audiovisual. Y a partir de aquí se abordará: 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 idea 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.

1.2. Recomendaciones para cursar la asignatura

Los alumnos deberán 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

1.3. 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 se procederá al estudio de la pintura, la escultura, el cine, la fotografía, el cómic, la imagen electrónica y el lenguaje digital, especificando las

68037 - Imágenes como relatos. De la pintura al videojuego

peculiaridades y posibilidades de la televisión, el vídeo, Internet, los juegos de ordenador y la realidad virtual, dentro de las creaciones más recientes.

1.4.Actividades y fechas clave de la asignatura

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

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

2.Resultados de aprendizaje

2.1.Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

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

Es capaz de comprender sistemáticamente las fuentes más importantes, los actuales enfoques de interpretación y fundamentales temas de debate, las especificidades y problemáticas y las claves de la investigación de un campo especializado o concreto de estudio de la Historia de Arte, como es el campo de estudio del lenguaje audiovisual. (CE3)

Es capaz de analizar y evaluar críticamente las fuentes específicas de información en la investigación del lenguaje audiovisual (fuentes documentales, bibliográficas, orales, etc.), en especial aquellas que tienen carácter inédito. (CE5)

Es capaz 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. (CE6)

Es capaz de construir sistemáticamente, con 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 (lenguaje audiovisual), a partir de los conocimientos adquiridos, las informaciones recogidas y el análisis de las obras artísticas. (CE7).

Es capaz de buscar sistemáticamente y organizar e interpretar coherentemente informaciones obtenidas por diversas vías y procedentes de diversas fuentes (bibliográficas, documentales, orales, etc.), relacionadas con el campo del lenguaje audiovisual (cine, la fotografía, el cómic, la imagen electrónica, televisión, vídeo, Internet, los juegos de ordenador, video juegos y la realidad virtual). (CG1)

Es capaz de 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 en el campo del lenguaje audiovisual. (CG2)

Es capaz de 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 y en el campo del lenguaje audiovisual. (CG3)

Es capaz 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 (lenguaje audiovisual). (CG4)

Es capaz de difundir y comunicar clara y convincentemente, ordenada y coherentemente, bien de forma oral o escrita, ideas, argumentos y valoraciones complejas y originales a públicos especializados y no especializados así como

68037 - Imágenes como relatos. De la pintura al videojuego

capacidad de debatir en el seno de un grupo las aportaciones realizadas en trabajos académicos de nivel avanzado y en trabajos de investigación relativos al campo del lenguaje audiovisual. (CG6)

Es capaz 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 en el campo del lenguaje audiovisual. (CG7)

Es capaz de comprender 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. (CG9)

2.2.Importancia de los resultados de aprendizaje

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.

3.Objetivos y competencias

3.1.Objetivos

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 ello 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

68037 - Imágenes como relatos. De la pintura al videojuego

puesta en escena. Se ofrecerá una introducción a la investigación de aquellas manifestaciones audiovisuales en las que el contenido musical tiene un peso específico (la ópera, el teatro musical, el cine musical o el videoclip, 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.

3.2. Competencias

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

CE3: Comprender sistemáticamente las fuentes más importantes, los actuales enfoques de interpretación y fundamentales temas de debate, las especificidades y problemáticas y las claves de la investigación de un campo especializado o concreto de estudio de la Historia de Arte.

CE5: Obtener capacidad de 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.

CE6: Obtener 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.

CE7: Obtener capacidad de construir sistemáticamente, con 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.

CG1: Obtener capacidad para buscar sistemáticamente y organizar e interpretar coherentemente informaciones obtenidas por diversas vías y procedentes de diversas fuentes (bibliográficas, documentales, orales, etc.).

CG2: Obtener 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.

CG3: Obtener 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.

CG4: Obtener 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.

CG6: Obtener capacidad para difundir y comunicar clara y convincentemente, ordenada y coherentemente, bien de forma oral o 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.

CG7: Obtener capacidad para 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.

68037 - Imágenes como relatos. De la pintura al videojuego

CG9: Comprender 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.

4.Evaluación

4.1.Tipo de pruebas, criterios de evaluación y niveles de exigencia

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

I. Primera convocatoria

a) Sistema de evaluación continua

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

- Participación (a través de debates, etc.) en las clases teóricas y prácticas. Se valorará la participación en las discusiones o debates que se generen en el transcurso de las clases, y en la realización de ejercicios y de comentarios de textos. Valor: 25% de la nota.

- Actividades prácticas (análisis y comentario de textos, etc.). Con esta prueba se pretende que el alumno se forme, ejercite y amplíe la visión de la asignatura mediante la lectura y análisis de los textos fundamentales de la materia, y que sea capaz de relacionar y enriquecer los conocimientos adquiridos en el aula con los ofrecidos por esas fuentes. Se valorará la aportación personal, fundamentada en su trabajo individual, y el uso adecuado de la terminología artística. Valor: 20% de la nota.

- Presentación oral y escrita de un trabajo académico o de introducción a la investigación relativo a la materia. Se valorará que haya sido elaborado de acuerdo con el método científico, los cánones críticos y los códigos éticos de la disciplina. En la evaluación del trabajo se valorará: la calidad del mismo, la adecuada utilización de aparato crítico (fuentes y bibliografía), las dificultades de su realización, el orden y claridad en la exposición, la aportación personal y la buena presentación. Valor: 55 % de la nota

b) Prueba de evaluación global

- Seguimiento y tutorización on-line del trabajo. Como apéndice del trabajo académico o de introducción a la investigación el alumno entregará un esquema general en el que se recoja el planteamiento de dicho de trabajo, los pasos seguidos en la búsqueda de información y los objetivos planteados en el mismo, reflejo del proceso de seguimiento y tutorización de dicho trabajo llevado a cabo con los profesores. Criterios: se valorará la capacidad del alumno para buscar sistemáticamente e interpretar las fuentes más importantes para la planificación y desarrollo de un trabajo de investigación, el orden y la claridad en la estructura. Deberá entregarse en la misma fecha que el trabajo de introducción a la investigación. Valor: 25% de la nota

- Actividades prácticas (análisis y comentario de textos, etc.). Con esta prueba se pretende que el alumno se forme, ejercite y amplíe la visión de la asignatura mediante la lectura y análisis de los textos fundamentales de la materia, y que sea capaz de relacionar y enriquecer sus conocimientos con los ofrecidos por esas fuentes. Se valorará la aportación personal, fundamentada en su trabajo individual, y el uso adecuado de la terminología artística. Se entregará el mismo

68037 - Imágenes como relatos. De la pintura al videojuego

día que el trabajo. Valor: 20 % de la nota.

- Trabajo académico o de introducción a la investigación relativo a la materia. Se valorará que haya sido elaborado de acuerdo con el método científico, los cánones críticos y los códigos éticos de la disciplina. En la evaluación del trabajo se valorará: la calidad del mismo, la adecuada utilización de aparato crítico (fuentes y bibliografía), las dificultades de su realización, el orden y claridad en la exposición, la aportación personal y la buena presentación. Este trabajo deberá entregarse en una fecha establecida, dentro del período de exámenes fijado oficialmente por la Facultad de Filosofía y Letras. Valor: 55% de la nota.

II. Convocatoria

Esta segunda convocatoria constará de las mismas pruebas y con el mismo valor porcentual que la primera convocatoria: entrega de prácticas y trabajo de investigación.

5. Metodología, actividades, programa y recursos

5.1. Presentación metodológica general

Esta asignatura pretende proporcionar al alumno un conocimiento sistemático de aspectos como la organización textual; los planos, las secuencias y unidades narrativas (los principios de la narratología). Además se hará 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. Finalmente se introducirá al alumno en la aplicación práctica de la investigación y el análisis 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.

5.2. Actividades de aprendizaje

- Clases teóricas: exposición oral por parte del profesor de los contenidos teóricos de la asignatura, en el ámbito del aula (lección magistral). Duración: 22,5 horas (0,90 créditos ECTS)

- Clases prácticas en el aula: Seminarios en los que se plantean, se discuten, debaten y resuelven cuestiones o problemas relativos a la materia de estudio. Comentario de fuentes, documentos (fotografías, películas, programas de televisión, cómics, páginas web, y videojuegos) y textos audiovisuales. Exposiciones en clase de una cuestión o problema relativo al tema de estudio en el que se manifieste aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. Duración: 22,5 horas (0,90 créditos ECTS)

- Clases prácticas fuera del aula: Tareas de búsqueda individual de información a través de diversas fuentes (bibliográficas, documentales y orales). Visitas a archivos, bibliotecas y/o hemerotecas. Visitas a Museos y Colecciones. Visitas a centros y estudios de producción audiovisual. Duración: 3,5 horas (0,14 créditos ECTS)

- Estudio personal y preparación de las clases prácticas en el aula: asimilación de los contenidos expuestos en las clases teóricas y prácticas con la pertinente lectura de la bibliografía recomendada. Preparación previa personal de las clases prácticas dentro y fuera del aula. Duración: 25 horas (1,00 créditos ECTS)

68037 - Imágenes como relatos. De la pintura al videojuego

- Trabajos individuales tutorizados por el profesor: elaboración personal de un trabajo académico o de introducción a la investigación relativo a la materia donde autónomamente el alumno tenga que aplicar los conocimientos y destrezas aprendidas en las clases teóricas y prácticas y en las prácticas fuera del aula. Duración: 34 horas (1,36 créditos ECTS)

- Tutorías (presenciales en el despacho del profesor o aula y on-line): orientación individualizada y en grupo reducido, del proceso de enseñanza—aprendizaje del alumno y discusión de 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—. Duración 3 horas (0,12 créditos ECTS).

- Realización de pruebas de evaluación: presentación de los trabajos realizados individualmente y/o en equipo. Asimismo, el profesor comentará con el alumno el aprovechamiento y participación que ha tenido de las clases teóricas y prácticas. Duración: 2 horas (0,08 créditos ECTS)

5.3.Programa

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

Tema 7. Internet como relato. Usos y funciones de la imagen en la red. Internet como narración y conversación visual.La narración interactiva: juegos de ordenador y realidades virtuales. Realidades Virtuales, fantasía y alteridad.

5.4.Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

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

68037 - Imágenes como relatos. De la pintura al videojuego

5.5. Bibliografía y recursos recomendados

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*.

FORMER, Franck, *El pensamiento Power Point. Ensayo sobre un programa que nos vuelve estúpidos*, Península, Barcelona, 2011

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, 1996

GUTIÉRREZ SAN MIGUEL, Begoña, *teoría de la narración audiovisual*, Cátedra, Madrid, 2006.

KANDINSKY, Vasily, *Cursos de la Bauhaus*, Alianza, Madrid, 1983.

MARZAL FELICI, J., *Como se lee una fotografía. Interpretaciones de la mirada*, Cátedra, Madrid, 2011.

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.

68037 - Imágenes como relatos. De la pintura al videojuego

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.

SALMON, Christian, *La estrategia de Sherezade. Apostillas a Storytelling*, Península, Barcelona, 2011

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/>

<http://titulaciones.unizar.es/assignaturas/68007/index11.html>