

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Código: 200928
Créditos: 12
Carácter: FORMACIÓN OPTATIVA
Materia: CONTEXTO Y DESARROLLO EN ÁMBITOS ESPECÍFICOS
Curso: CUARTO
Semestre: SÉPTIMO
Equipo docente: Laia Arqueros, Arnal Ballester & Marcel Pii
Horas de dedicación: 300h
Horas lectivas: 105h
Horas autónomas: 195h

DESCRIPCIÓN DE LA MATERIA

Esta materia está formada por cinco asignaturas optativas de carácter práctico. Donde trabajaran procesos y conocimientos como la manipulación del espacio en su vertiente funcional y lúdica; la innovación en el diseño y la evolución en el uso de los objetos; la generación de mensajes desde la complejidad y transversalidad de los medios de comunicación visual contemporáneos; la producción de imágenes desde la extraterritorialidad de la narrativa visual; la creación desde la contemporaneidad de las técnicas tradicionales; la elaboración de discurso desde la riqueza material y la complejidad espacial; y la configuración de imágenes físico-formales y virtuales. En cualquiera de ellas el estudiante ampliará su conocimiento sobre las herramientas que las caracterizan y desarrollará y profundizará en la configuración de un trabajo personal y riguroso que le permita actuar en el contexto social y profesional.

Asignaturas de la materia:

NARRACIÓN VISUAL
COMUNICACIÓN VISUAL
DISEÑO DE OBJETO Y ESPACIO
ARTES APLICADAS
PRÁCTICAS DEL ARTE

NARRACIÓN VISUAL.

Es un taller teórico-práctico que da la especificidad de la Mención, y donde se trabaja la integración de narrativas y la obertura de vías hacia nuevas maneras de construir relato a través de la imagen. La asignatura se enfoca sobre los ámbitos de la narración y la interpretación gráficas, la gráfica secuencial, la animación y la interactividad.

OBJECTIVOS

Profundizar en los aspectos – teóricos, históricos, conceptuales, literarios y técnicos - que intervienen en la construcción de la narración a través de la imagen. Definir i desarrollar proyectos, en diversos campos de la narración visual: ilustración gráfica en diferentes medios y soportes, narración secuencial – cómic, novela gráfica –, animación y narración online e interactiva. Desarrollar la capacidad para realizar proyectos de narración visual en todos sus ámbitos, a partir de una reflexión basada en la observación y análisis de los referentes, las herramientas y los procesos de producción. Desarrollar la capacidad para materializar el TFG o, en general, un proyecto en el campo de la narración visual, así como la capacidad de comunicar oralmente de manera clara i sintética, la propuesta. Estudiar la elaboración de narrativas no lineales mediante herramientas interactivas, conocer las posibilidades y los procesos asociados a aquellos medios. Profundizar en el conocimiento del contexto creativo, profesional e industrial en el que se manifiestan, así como la interdependencia con otros campos de la creación visual.

COMPETENCIAS

E12. Comunicar ideas, procesos y resultados de las fases del trabajo empleando las técnicas de formalización y recursos expresivos (gráficos, audiovisuales y performativos) en función de la propuesta y del interlocutor.

E15. Planificar y controlar las fases de un proyecto en el campo de las artes y/o los diseños tomando decisiones en función de agentes externos, condicionantes del contexto y las propias limitaciones.

E16. Hacer propuestas específicas en el campo de las artes y de los diseños, así como saber formalizarlas, aplicando estrategias, métodos, instrumentos y lenguajes adecuados a cada situación y contexto.

E17. Identificar y valorar la incidencia de los resultados del trabajo personal en el contexto social, cultural y profesional.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- T02. Tratar la información de forma responsable, comprometida y honesta.
- T03. Gestionar eficientemente el tiempo y los recursos.
- T04. Ejercer el posicionamiento personal y las capacidades críticas y autocríticas en procesos de transformación del contexto.
- T05. Comunicar y expresarse eficazmente, teniendo en cuenta el destinatario y el medio.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- RA1 (E12.12). Demostrar el dominio de diversos registros en el trabajo de la representación, así como habilidad para seleccionar el registro más adecuado al contexto en el que se establece una comunicación.
- RA2 (E12.13). Identificar y comunicar el desarrollo de un proyecto a partir de la distinción y articulación de sus partes básicas.
- RA3 (E15.20). Utilizar herramientas para detectar y valorar la relación entre las necesidades del proyecto y los recursos propios.
- RA4 (E15.21). Reconocer propositivamente la noción de fracaso en relación a los procesos de trabajo.
- RA5 (E16.12). Crear y trabajar la ficción como material constructivo que produce efectos en la realidad y, a su vez, trabaja la realidad en tanto que materia prima de la ficción.
- RA6 (E17.12). Reconocer la aplicación profesional de sus conocimientos y competencias.
- RA7 (E17.13). Demostrar la capacidad de testear su trabajo personal en el contexto social y cultural con el objetivo de extraer conclusiones adecuadas para el desarrollo futuro del cuerpo de trabajo.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE TRANSVERSALES

- T02.1. Reconocer el uso, límites y diferentes aplicaciones de datos y documentos.
- T03.1. Organizar y gestionar de forma autónoma los tiempos en los procesos de aprendizaje y en su itinerario formativo en el grado.
- T03.2. Gestionar de forma eficiente los recursos que están implicados en los procesos de aprendizaje, tanto los que le han sido facilitados como los que de forma autónoma adquiere.
- T04.1. Revisar su proceso de trabajo a partir de criterios tanto pedagógicos como de originalidad.
- T05.1. Organizar las ideas y transmitir las con eficiencia y creatividad.
- T05.2. Elegir el medio adecuado a cada situación comunicativa.

CONTENIDOS

La asignatura se organiza a través de seminarios que responden a 3 líneas temáticas principales:

1/ Morfología Visual. Construir las narraciones visuales a partir de la observación y el registro en formato de anotaciones gráficas, textuales y audiovisuales. Identificar las posibilidades que ofrecen los diferentes lenguajes a la hora de construir una narración con especial interés para los siguientes medios: edición, fotografía, video-animación y sonido. Con este objetivo se realizarán una serie de prácticas de registro de el entorno.

2/ Estructuras narrativas. Describir las estructuras narrativas a partir de la naturaleza del relato temporal: 1. Estructuras lineales 2. Estructuras no lineales 3. Estructuras complementarias. Definir las unidades que articulan y definen este tipo de narraciones. Trabajar y desarrollar estos conceptos a partir del análisis y apropiación de algún referente.

3/ Herramientas de producción. Experimentar con algunas de las herramientas de producción actuales más transversales como la Realidad Virtual y la realidad aumentada. Descubrir las posibilidades que nos ofrecen algunas de las herramientas empleadas en los procesos de producción y posproducción de una narrativa.

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Los seminarios se combinan con un espacio de tutorización y seguimiento continuados a lo largo del semestre del desarrollo a lo largo del semestre del desarrollo del TFG o del proyecto de asignatura, en el caso de los alumnos y las alumnas que no lo presenten en el curso. Este proyecto empieza el primer día de clase

También se trabajan las formas de presentación gráficas y orales con una serie de prácticas puntuales que se irán realizando en el transcurso de la asignatura. Estos contenidos se complementarán durante todo el curso con la introducción de terminología relacionada con el ámbito de la narrativa. Los términos que se tratarán son: diegesis, inmersión, narrador, agencia, planos y raccord.

En el tramo final del curso se ofrecerán dos charlas de profesionales del campo de la gráfica narrativa, la narración secuencial, la animación y los interactivos.

METODOLOGÍA

Las clases serán conducidas por tres profesores/as, de manera que cada ejercicio y/o proyecto se enfoque desde dos puntos de vista: la linealidad y la multilinealidad narrativas, y las técnicas gráficas y audiovisuales. Se impartirán actividades dirigidas, supervisadas y autónomas. La intervención en el aula o en abierto de autores/as y otros profesionales ligados al ámbito de la narración visual formarán parte importante del recorrido de aprendizaje. El Trabajo Autónomo consistirá en todo aquello que complementa, desarrolla y prepara la siguiente sesión de trabajo en el aula así como el trabajo que se realiza para la elaboración del TFG o del proyecto de asignatura (en el caso de los /las alumnas que no lo presenten en el curso).

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Horas de dedicación: 300h

Horas actividades dirigidas: 15h (5%)

Horas actividades supervisadas: 75h (25%)

Horas aprendizaje autónomo: 195h (65%)

Horas actividades de evaluación: 15h (5%)

Actividad dirigida:

Presentación y discusión de contenidos teóricos, referencias y casos de estudio y/o visitas y/o presentaciones de expertos.

Metodología de aprendizaje: Valoración y discusión crítica colectiva y/o exposición de contenidos prácticos y debate.

Descripción: Trabajarán dos o tres profesores. Al inicio de cada actividad, los profesores harán una descripción oral sobre el tema a desarrollar que se acompañará del enunciado correspondiente a cada proyecto. Habrá al mismo tiempo sesiones introductorias a las temáticas propuestas, ya sean referenciales, teóricas o prácticas a fin de facilitar la plena integración de los conocimientos necesarios.

Actividad supervisada:

Seguimiento supervisado por el profesor. Discusión y puesta en común de contenidos. Realización de ejercicios en el aula o taller.

Metodología de aprendizaje: Asesoramiento sobre los procesos de formalización del trabajo propio del alumno. Seguimiento y tutorización de los procesos metodológicos y los resultados parciales del trabajo propio del alumno. Presentación pública y discusión crítica colectiva.

Descripción: Los trabajos se llevarán a cabo de manera personal y/o en equipo, y se desarrollarán en la clase. Se realizará un seguimiento directo de los procesos de trabajo para conocer el nivel alcanzado por el alumnado y poder incidir en aquellos que tengan más dificultades.

Actividad autónoma:

Búsqueda de documentación: fuentes primarias, bibliografía, casos de estudio y referentes. Lectura de textos. Trabajo práctico autónomo.

Metodología de aprendizaje: Tratamiento de la información, y/o lectura comprensiva de textos de elementos formales y matéricos.

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Descripción: El alumnado realizará los trabajos encargados con los recursos propuestos y aquellos que ellos mismos encuentren: Investigación y recopilación de información, reflexión, análisis, etc. Asimismo realizará un dossier recopilatorio de todo el proceso.

Actividad de evaluación

Presentaciones de los ejercicios de los resultados parciales y/o finales.

Metodología de aprendizaje: Comentario y revisión, individual o en grupo, de ejercicios y resultados parciales o finales.

Descripción: Entrevistas individuales o reflexiones en grupo del resultado general en las diferentes fases de la misma.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

La asistencia a clase es obligatoria: el estudiante debe asistir a un mínimo de un 85% de clases, de lo contrario la evaluación final bajará considerablemente. Para poder superar la asignatura se deben haber realizado y entregado todos los trabajos del curso dentro de los plazos fijados. La nota final será la media ponderada entre las partes específicas evaluables, teniendo en cuenta el proceso de aprendizaje del alumno y la calidad de su trabajo autónomo. Se valora principalmente la asistencia y entrega dentro de los plazos, la participación y la implicación, así como la capacidad de experimentar. Es esencial que el trabajo final integre diferentes posibilidades narrativas.

SISTEMA DE EVALUACIÓN COMÚN EN LA MATERIA

Evaluación continua a través del seguimiento del proceso de aprendizaje. (40%)

Evaluación continua de la exposición y/o realización de ejercicios y trabajos. (50%)

Evaluación puntual a través de seminarios, debates, visitas y/o otras actividades colectivas. (10%)

RECUPERACIÓN

Para acceder a la recuperación se exige que el alumno haya entregado como mínimo el 70% de los ejercicios puntuales y una propuesta formal del proyecto final.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARCIALES

Trabajo 1: Edición de un registro

A partir de la grabación sonora, fotográfica, videográfica, textual y gráfica de una o más conversaciones se realiza una edición.

Grabación sonora 20%

Grabación en fotografía y vídeo 20%

Anotaciones gráficas: 20%

Anotaciones textuales: 20%

Edición y exposición del material: 10%

Trabajo 2: Análisis y experimentación de una historia.

Analizar una historia y generar una infografía. Sobre la infografía de la historia analizada imaginamos una posible atajo, es decir, una deriva que nace en algún punto de la narración y se constituye como historia paralela o nuevo punto de vista. En tercer lugar se desarrolla la deriva con un medio diferente al que utiliza la historia que se ha escogido. Por último se realiza un spin-off utilizando una red social (whatsapp, telegram, facebook, instagram, ...) y se genera un hilo narrativo a partir de la interacción con los usuarios.

Análisis de la historia: 25%

Construcción de una deriva: 25%

Realización de un spin-off: 25%

Generación de un hilo narrativo: 25%

Trabajo final: Trabajo libre

Desarrollo de un trabajo libre donde intervengan la ilustración gráfica y / o la narración secuencial, la animación y la interactividad

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Proceso de trabajo, investigación y análisis: 40%
Comunicación oral y exposición del material: 20%
Adecuación de la propuesta y los referentes: 20%
Cuidadosa materialización: 20%

BIBLIOGRAFIA

- BENJAMIN, WALTER. L'obra d'art a l'època de la seva reproductibilitat tècnica. Barcelona: Edicions 62, 1983. ISBN 978-8429720761
- GÓMEZ MOLINA, Juan José; CABEZAS, Lino; COPÓN, Miguel. Los nombres del dibujo. Madrid: Ediciones Cátedra, 2005. ISBN 978-8437622712
- HELLER, Steven; CHWAST, Seymour. Illustration, a visual history. New York: Abrams, 2008. ISBN 978-0810972841
- PRAZ, Mario. Mnemosine. El paralelismo entre la literatura y las artes visuales. Madrid: Editorial Taurus, 2007. ISBN 978-84-306-0637-5
- STEINBERG, Saul; BUZZI, Aldo. Reflejos y sombras. Valencia: Media Vaca, 2012. ISBN 978-8493869212
- TUBAU, Daniel. El guió del siglo 21. El futuro de la narrativa en el mundo digital. Barcelona: Alba Editorial, 2011. ISBN 978-8484286127
- PÉREZ LATORRE, Oscar. El lenguaje videolúdico: Análisis de la significación del videojuego. Barcelona: Laertes, 2011. ISBN 978-8475848471
- GASCA, Luis; GUBERN, Roman. El discurso del cómic. Madrid: Editorial Cátedra, 2011. ISBN 978-84-376-2881-3
- TRABADO, Jose Manuel [et al]. La novela gráfica. Poética y modelos narrativos. Madrid: Arco/Libros, 2013. ISBN 978-84-7635-872-6
- GARCÍA, Santiago [et al]. Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea.VVAA. Madrid: Errata Naturae, 2013. ISBN: 978-84-15217-44-2
- VAN DER LINDEN, Sophie. Lire l'album. L'atelier du poisson soluble, 2007. ISBN 978-2913741386
- GOMBRICH, Ernst H. "El ingenio de Saul Steinberg" a Temas de nuestro tiempo. Madrid: Editorial Debate, 1997. ISBN 978-8483060674
- MANOVICH, Lev. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital. Barcelona: Ediciones Paidós, 2005. ISBN 978-8449317699
- FURNISS, Maureen. The animation bible. London: Laurence King Publishing, 2008. ISBN 978-1856695503
- BENDAZZI, Giannalberto. Cartoons. 101 años de cine de animación. Madrid: Ochoymedio, 2003. ISBN 978-8495839442
- FABER, Liz; WALTERS, Helen. Animación ilimitada. Cortometrajes innovadores desde 1940. Madrid: Ochoymedio, 2004. ISBN 978-8495839671
- MICHAUD, Philippe-Alain. Le Mouvement des Images / The Movement of Images. Paris: Éditions du Centre Pompidou, 2006. ISBN 978-2844262950
- VVAA. Xcèntric: 45 pel·lícules contra direcció. CCCB. Barcelona, 2006. ISBN 978-84-9803-161-4
- BERNS, Jörg Jochen [et al]: Daumen Kino. The flip Book Show. Düsseldorf: Kunsthalle Düsseldorf, 2005. ISBN 978-3936859263
- CRARY, Jonathan: Las técnicas del observador: visión y modernidad en el siglo XIX. Murcia: CENDEAC, 2016. ISBN 978-8496898196
- PONS I BUSQUET, Jordi. El cine, historia de una fascinación. Girona: Museu del Cinema de Girona, 2002. ISBN 978-8489681729
- WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit. London: Faber and Faber Limited, 2001. ISBN 978-0571202287

PROGRAMACIÓ

La assignatura se desenvolupa semanalment durant 18 setmanes, és a dir, sessió per setmana seguint la següent distribució:

Sesió 1

Inici i presentació de la assignatura. Activitat de aula. Reproducció del àudio de una conversació i reconstrucció visual de tot el context: La localització, els personatges-interlocutors, l'època, etc.

Sesió 2

el so
Ejercici pràctic sobre els àudios gravats

Sesió 3

La fotografia i el vídeo
Ejercici pràctic sobre les fotografies i vídeos gravats

Sesió 4

La Edició
Ejercici pràctic de composició dels continguts: fotografies, fotogrames i dibuixos

Sesió 5

el text
Ejercici pràctic d'introducció del text

Sesió 6

estructura lineal
Definició i anàlisi d'una narració lineal

Sesió 7

Estructura no lineal
Definició i anàlisi de les diferents estructures no lineals

Sesió 8

estructures complementàries
Definició i anàlisi dels elements transmedia i crossmedia

Sesió 9

Seguiment del projecte final

Sesió 10

Simulacre de presentació del projecte final

Sesió 11

la maquetació

Sesió 12

El story i el animàtic

Sesió 13

La realitat augmentada

Sesió 14

La realitat virtual

Sesió 15

charla convidat

Sesió 16

Entrega projecte i charla convidat

Sesió 17

Presentació oral dels projectes i recuperació treball

Sesió 18

Cierre de la assignatura