

# ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Codi: 200798  
Crèdits: 6  
Caràcter: FORMACIÓ OPTATIVA  
Matèria: ENTORNS DEL DISSENY I DE LES ARTS  
Curs: QUART  
Semestre: PRIMER  
Equip docent: Irene Iborra, Núroa Obiols & David Rodríguez  
Hores de dedicació: 150h  
Hores lectives: 54h  
Hores autònomes: 96h

## DESCRIPCIÓ DE LA MATÈRIA

Aquesta matèria està formada per catorze assignatures optatives de caràcter teòric-pràctic vinculades a les disciplines del disseny, l'art i les arts aplicades. Cadascuna d'elles complementa i amplia, a través dels seus continguts, de la pràctica implícita i de l'experimentació, les matèries de formació bàsica i obligatòria referides a l'espai, l'objecte i la imatge.

ARQUITECTURA I PRODUCCIÓ GRÀFICA  
AUTOEDICIÓ I PUBLICACIÓ EXPERIMENTAL  
CONTEXT AUDIOVISUAL  
DISSENY DE SERVEIS  
ESPAIS EFÍMERS, LLOC I PRODUCCIÓ  
IDEA I MATÈRIA  
IDEA I OFICI  
IMATGE EXPANDIDA  
IMATGE I TEXT  
LLOC I ACCIÓ  
OBJECTE, SUBJECTE I ACCIÓ  
REPRESENTACIÓ  
SISTEMES INTERACTIUS I NOUS ENTORNS DE CREACIÓ  
TIPOGRAFIA

## IMATGE I TEXT.

Imatge i Text ens presenta un viatge per les diferents formes d' escriure (en el sentit més ampli de la paraula) que els éssers humans hem desenvolupat al llarg del temps: des de les rondalles clàssiques fins els videojocs moderns, tot passant pel relat, el conte il·lustrat, el còmic, el guió cinematogràfic, l'storyboard o el disseny per a interactius. L'assignatura consta de tres parts (P1, P2 i P3 en endavant):

### P1

En la primera d'elles es consideren diversos aspectes relacionats amb els orígens narratius i, d'altra banda, la relació entre il·lustració i text, així com l'axiologia present en la relació imatge i text.

### P2

La segona part consisteix en un taller d'escriptura de guió audiovisual, on s'escriu i s'analitzen peces d'animació.

### P3

En la tercera part parlarem dels nous continguts audiovisuals, de com deixen de ser productes tancats (un llibre, un còmic, una pel·lícula) per a convertir-se (o integrar-se) en sistemes líquids que s'adapten i evolucionen, que permeten la immersió de les audiències, que es filtren a través de diferents mitjans i plataformes i que dilueixen les fronteres (entre relat i joc, entre autor i espectador, entre realitat i ficció) obrint pas a noves maneres d'explicar històries.

## OBJECTIUS

### P1

Conèixer i aprofundir en algunes de les fonts d'estudi dels orígens narratius. Considerar el simbolisme del mite i de la rondalla mitjançant l'anàlisi dels elements principals. Analitzar el contingut axiològic entre imatge i text.

### P2

Soltar la ment/desbarrar. Aprendre a construir narracions, al temps que es practica l'estil d'escriptura propi dels guions, respectant el format. Aprendre a analitzar (a ser possible sense jutjar) els escrits propis i els dels altres. Reescriure, sense pudor, a partir d'un primer anàlisi d'allò escrit. Practicar la lectura en veu alta davant d'altra gent, com a banc de proves del contingut.

## P3

Obtenir una visió panoràmica i alhora contextualitzada dels models narratius emergents. Comprendre el moment històric, sociocultural i tecnològic que dona pas a les noves formes de narrativa. Identificar les diferències i semblances amb els "formats clàssics". Aprofundir en la narració d'històries fent servir interactivitat i múltiples plataformes. En definitiva, aportar la base teòrica i les eines necessàries per a que els alumnes siguin capaços d'imaginar i dissenyar les experiències narratives del segle XXI.

## COMPETÈNCIES

E02. Analitzar i relacionar teories, conceptes i sabers de les diverses àrees de coneixement (socials, científiques, de les arts i dels dissenys).

E04. Analitzar el context sociocultural contemporani, en permanent transformació, i implicar-se en ell des del treball propi en el camp de les arts i/o els dissenys.

E07. Aplicar les tècniques i les tecnologies adequades en funció del treball que es realitza en el camp de les arts i/o els dissenys.

E14. Identificar i aplicar els elements bàsics d'un procés de cerca en un camp concret com a fase introductòria a la pràctica investigadora en arts i disseny.

## COMPETÈNCIES TRANSVERSALS

T01. Escoltar activament valorant les aportacions alienes per a la construcció dels propis posicionaments.

T02. Tractar la informació de forma responsable, compromesa i honesta.

T03. Gestionar eficientment el temps i els recursos.

T04. Exercir el posicionament personal i les capacitats crítiques i autocrítiques en processos de transformació del context.

T05. Comunicar i expressar-se eficaçment, tenint en compte el destinatari i el mitjà.

T06. Treballar de forma col·laborativa, multidisciplinària i transdisciplinària.

## RESULTATS D'APRENTATGE

RA1 (E02.39). Identificar les diferències i els punts de contacte entre narratives de la paraula escrita i narratives de la imatge, amb la finalitat de construir relats que les articulin.

RA2 (E04.26). Identificar els orígens de la narrativa (el símbol, el mite, el conte, la llegenda...).

RA3 (E04.27). Identificar les formes de narració emergents en l'actual context sociocultural i tecnològic: el relat interactiu i el multilíneal.

RA 4 (E07.13). Construir narracions escrites en diversos formats i amb diferents funcions (la ficció literària, el guió, el relat interactiu i el multilíneal...).

RA4 (E14.14). Analitzar els textos propis i els de altres autors en relació a la interpretació gràfica i el guionatge.

## RESULTATS D'APRENTATGE TRANSVERSALS

T01.1. Construir posicionament i criteri propis tant a partir del seu treball com a partir del diàleg amb altres propostes o agents.

T01.2. Reconèixer les qualitats del treball dels altres com a font d'aprenentatge.

T02.1. Reconèixer l'ús, límits i diferents aplicacions de dades i documents.

T03.1. Organitzar i gestionar de forma autònoma els temps en els processos d'aprenentatge i en el seu itinerari formatiu en el grau.

T03.2. Gestionar de forma eficient els recursos que estan implicats en els processos d'aprenentatge, tant els que li han estat facilitats com els que de forma autònoma adquireix.

T04.1. Revisar el seu procés de treball a partir de criteris tant pedagògics com d'originalitat.

T05.1. Organitzar les idees i transmetre-les amb eficiència i creativitat.

T05.2. Triar el mitjà adequat a cada situació comunicativa.

T06.1. Distribuir els rols en un entorn col·lectiu de treball derivat d'un projecte segons habilitats i disciplines implicades.

T06.2. Treballar de forma horitzontal i creuada en entorns col·laboratius com a font de desenvolupament personal i grupal.

## CONTINGUTS

### P1

1. De contes i relats: Perspectiva històrica i analítica de la rondalla. Anàlisi del seu origen i dels seus elements més característics i d'alguns dels seus recopiladors.

2. De valors a la narrativa i a la imatge: Models axiològics a la narrativa. Relació entre el text i la il·lustració. Visibilitat i invisibilitat al text i a la il·lustració. Consideració d'algunes temàtiques vitals a la narrativa tals com la solitud o l'amor.

### P2

1. Definicions bàsiques de l'escriptura de guió: tema, conflicte, estructura, diàlegs, etc..

2. Anàlisi per trobar aquestes conceptes als guions i/o peces audiovisuals, exemples.

3. Escriptura de guions en tres fases: sinopsi, tractament, guió.

## 4. Eines d'anàlisi del guió escrit.

### P3

1. Hi havia una vegada . Què són les històries? Contingut, forma i acte. Perquè expliquem històries? La "crisi" del model clàssic. La rebel·lió de les audiències. Reinventat la manera d'explicar històries: nous missatges, nous codis, nous mitjans, nous usuaris. Ciberbards i sistemes narratius.

2. Disseny de sistemes narratius. Objectiu. Audiències. Plataformes. Document de disseny: esquema general, diagrama de components, pla d'execució, eines (disseny de UI/HUD, storyboards, mapes, diagrames de fluxe, fitxes d'entitats, prototips/mockups).

3. Interactivitat . Què és la interactivitat? La computadora com a màquina d'interactivitat: com escolta, pensa i parla una computadora. Ampliant el concepte de trama. Tipus de narratives interactives. Propietats de la interactivitat.

## METODOLOGIA

### Metodologia docent

L'assignatura està dividida en tres parts, cada una de les quals és impartida per un especialista en un dels camps d'estudi: la narració literària, la narració cinematogràfica i el disseny d'experiències narratives en entorns digitals. En cada una de les parts es treballarà en tres nivells: el coneixement de la naturalesa específica del llenguatge estudiat, l'anàlisi d'obres i l'escriptura de textos incorporant les claus necessàries per a la seva integració en un projecte de narració visual.

La metodologia utilitzada en el transcurs d'aquesta assignatura es basarà en diverses estratègies d'ensenyament-aprenentatge.

Aquestes variaran en funció del professorat i dels temes que es tractin:

classe magistral, lectures de textos, i la realització de les diferents tasques que es determinin.

En la realització de les tasques aquestes podran ser: individuals, en petit o en gran grup, i comportaran un seguiment per part del professorat.

### Activitats formatives

#### —P1

Activitats dirigides: Anàlisi dels elements de la rondalla en sessió participativa i dirigida per la docent.

Lectura oral de textos i anàlisi dels mateixos. Aquesta activitat es portarà a terme també per a l'anàlisi de les temàtiques vitals per tal de captar els aspectes axiològics rellevants i la seva relació amb la imatge.

Activitat 1 dirigida: Lectura oral de textos per a l'anàlisi dels elements narratius més característics.

Activitat 2 dirigida: Anàlisi del mite de Robinson Crusoe (Defoe, 1712) i dels elements característics del transcurs de la relació amorosa a la narrativa i la seva representació gràfica.

Activitat supervisades: Les activitats supervisades es basaran en dos aspectes principalment. En un cas es consideraran fragments literaris on es reflecteixi una dicotomia moral i, per altra banda, es treballarà el reflex d'aquesta dicotomia en la imatge. L'altre aspecte fa referència a la cerca de característiques comunes en la invisibilitat de la il·lustració. Activitat en petit grup.

Activitat 1 supervisada: Activitat: anàlisi d'elements característics per a definir models axiològics a la narrativa i a la il·lustració.

Activitat 2 supervisada: Anàlisi d'elements característics per a definir models axiològics a la narrativa i a la il·lustració.

Activitats autònomes: Una de les activitats se centrarà en la concreció del simbolisme a un exemple narratiu i la seva justificació. D'altra banda, una altra activitat se centrarà en les relacions s'estableixen entre la narració i la il·lustració, entrant en una classificació de la mateixa. Els estudiants hauran de cercar relacions entre textos i il·lustracions fer-ne una anàlisi amb algunes de les obres especificades a la bibliografia.

Activitat 1 autònoma: Cerca i anàlisi del simbolisme a la rondalla i justificació.

Activitat 2 autònoma: Anàlisi d'una selecció d'imatges i la seva relació amb el text des d'una perspectiva axiològica.

#### —P2

Activitat dirigida: Anàlisi mitjançant exemples per aprendre els conceptes bàsics. Activitat autònoma: escriptura de 3 experiències emocionants.

Activitat dirigida: Més conceptes bàsics, anàlisi per veure la seva aplicació. Activitat supervisada: lectura d'experiències emocionants i localització de temes i emocions.

Activitat autònoma: Escripció de tres sinopsi de curtmetratge d'animació. Activitat supervisada + avaluació: lectura en classe + feedback

## ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Activitat autònoma: Escripura d'un tractament de curtmetratge d'animació. Activitat supervisada + avaluació: lectura en classe + feedback

Activitat autònoma: Escripura d'un guió d'animació de màxim 3 minuts. Activitat supervisada + avaluació: lectura en classe + feedback

—P3

Activitat dirigida: Hi havia una vegada

Explicació i debat sobre els continguts enumerats a l'apartat 3.

Activitat dirigida: Disseny de sistemes narratius

Explicació i debat sobre els continguts enumerats a l'apartat 3. Presentació de l'enunciat del projecte final.

Activitat dirigida: Interactivitat

Explicació i debat sobre els continguts enumerats a l'apartat 3.

Activitat autònoma: Desenvolupament del projecte

Desenvolupament per grups del projecte de disseny d'un sistema narratiu segons l'enunciat explicat durant l'activitat "Disseny de sistemes narratius".

Activitat supervisada: Taller de projectes

Temps per acabar de treballar en el projecte de forma presencial. Resolució dels dubtes que puguin haver sortit durant el treball en grup..

Activitat d'avaluació: Presentació del projecte

Descripció: Presentació a classe del projecte realitzat a l'aula i en el treball autònom.

### SISTEMA D'AVALUACIÓ

La nota final surt de la mitjana aritmètica de les tres parts de l'assignatura (P1, P2 i P3):  $\text{Nota final} = (\text{Nota P1} + \text{Nota P2} + \text{Nota P3}) / 3$

### SISTEMA D'AVALUACIÓ COMÚ A LA MATÈRIA

Avaluació continua a través del seguiment del procés d'aprenentatge. (45%)

Avaluació continua de l'exposició i/o realització d'exercicis i treballs. (45%)

Avaluació puntual a través de seminaris, debats, visites i/o altres activitats col·lectives. (10%)

### ACTIVITATS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ PARCIALS

#### Nota P1

30% Elaboració d'una anàlisi narrativa a través de la indagació en els elements simbòlics.

60% Anàlisi d'una selecció d'imatges i la seva relació amb el text des d'una perspectiva axiològica.

10% Assistència i participació.

#### Nota P2

Exercicis 60%

Sinopsi i tractament 60%

Guió final 40%

Presència i participació a classe 40%

#### Nota P3

Sistema d'avaluació:

30% Assistència i participació a classe.

50% Projecte de disseny d'un sistema narratiu.

20% Presentació del projecte a classe.

Treballs a realitzar (en grups de 3 o més alumnes):

—Projecte de disseny d'un sistema narratiu, incloent:

—Fitxa del projecte: nom, descripció, objectiu, audiències, plataformes, models de negoci, originalitat/hooks, internacionalització/localització i mètriques.

—Storyworld: descripció general, personatges, llocs, esdeveniments o sinopsis de les històries.

—Arquitectura: llista de components per plataforma, esquema general, pla d'execució i disseny més detallat d'un dels components.

—Presentació del projecte a classe.

BIBLIOGRAFIA

P1

COLOMER, T. 2000. Texto, imagen e imaginación. CLIJ, 130, pp. 717.

LLUCH, G. i VALRIU, c. 2013. La literatura per a infants i joves en català. Anàlisi, gèneres i història. Alzira: Bromera.

MITCHELL, W.J.T. 2009. Teoría de la Imagen Ensayos sobre la representación verbal y visual. Madrid: Editorial Akal.

OBIOLS, N. 2004. Mirando cuentos. Lo visible e invisible en las ilustraciones de la literatura infantil. Barcelona: Laertes.

OBIOLS, N. 2014. JeanJacques Rousseau i la lectura: de Robinson Crusoe a la literatura infantil. Temps d'Educació, 46, pp. 137156.

OBIOLS, N. 2014. Infancia y pedagogía en la ficción literaria. Del malísimo Struwwelpeter al airado Max. CLIJ, 257, pp. 617.

PRATS, E. 2016. Aprender de lletres. Barcelona: Edicions de la Universitat de Barcelona.

VAN DER LINDEN, S. 2007: Lire l'album. Lo Puèi de Velai: L'atelier du poisson soluble.

P2

TRUBY JOHN, Anatomía del guión. Barcelona, Alba Editorial, 2009.

—Guiones para leer

<http://goodinaroom.com/blog/moviescriptsanimation/>

<http://www.joblo.com/moviescripts.php>

[http://www.wga.org/subpage\\_newsevents.aspx?id=1807](http://www.wga.org/subpage_newsevents.aspx?id=1807) top 101 screenplays

<http://screenplayexplorer.com/>

<http://screenplayexplorer.com/wpcontent/scripts/djangounchained.pdf>

<http://www.screenplaysonline.de/>

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

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

<http://www.editando.cl/2013/12/descargagratias10guionescine2013>.

P3

TUBAU, D. 2011. El guión del siglo 21. El futuro de la narrativa en el mundo digital. Barcelona: Alba Editorial. ISBN: 9788484286127.

CRAWFORD, C. 2013. Chris Crawford on Interactive Storytelling. 2nd. ed. New Riders/Peachpit/Pearson Education. ISBN: 9780321864970.

H. MURRAY, J. 1999. Hamlet en la Holocubieta. Barcelona: Paidós Ibérica. ISBN: 8449307651.

HANDLER MILLER, C. Digital Storytelling: a creator's Guide to Interactive Entertainment. 2nd ed. Focus Press/Elsevier. ISBN: 9780240809595.

SCOLARI, C. A. [et al.]. 2013. Homo videoludens 2.0. De Pacman a la gamification. Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius/Universitat de Barcelona. ISBN: 9788469568521.

SCOLARI, C.A. 2013. Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto/Centro Libros PAFP/Grupo Planeta. ISBN: 9788423413362.

PROGRAMACIÓ

Si no s'indica el contrari, totes les sessions es fan a l'aula 226.

—P1

Setmana 2: Hi havia una vegada: consideracions sobre la rondalla. Perspectiva històrica i analítica de la rondalla. Anàlisi del seu origen i dels seus elements més característics i d'alguns dels seus recopiladors.

Activitat: Lectura oral i identificació d'elements simbòlics.

Resultats d'aprenentatge: RA.1 i RA.2.

Setmana 3: La Illuita entre el bé i el mal. Models axiològics a la narrativa. Relació entre el text i la il·lustració.

Activitat: anàlisi d'elements característics per a definir models axiològics a la narrativa i a la il·lustració.

Resultats d'aprenentatge: RA.1, RA.2 i RA.6

Setmana 4: La censura i la denúncia a través de la imatge. Relació entre el text i la il·lustració. Visibilitat i invisibilitat al text i a la il·lustració.

Activitat: Cerca i anàlisi d'exemples de visibilitat i invisibilitat. Concreció d'elements culturals.

Resultats d'aprenentatge: RA.2

## ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Setmana 5: La soledat de l'heroi o el mite de Robinson. Històries d'amor. Consideració d'algunes temàtiques vitals a la narrativa tals com la solitud o l'amor.

Activitat. Anàlisi del mite de Robinson Crusoe (Defoe, 1712) i dels elements característics del transcurs de la relació amorosa a la narrativa i la seva representació gràfica.

Resultats d'aprenentatge: RA.2 i RA.3

Setmana 6: Repàs de les anteriors sessions i el wildside narratiu. Consideracions del costat salvatge a

la literatura i la seva representació.

Resultats d'aprenentatge: RA.1, RA.2 i RA.6

—P2

Setmana 7 : Definicions i conceptes bàsics de l'escriptura de guió de còmic i audiovisual d'animació.Exemples.

Resultats d'aprenentatge:RA1, RA2.

Setmana 8 : Continuem amb conceptes i analitzem peces. Lectura de escrits sobre experiències que els hi han marcat. Extreurem els temes d'aquestes experiències.

Resultats d'aprenentatge: RA1, RA2, RA3

Setmana 9 : Lectura de Sinopsis i anàlisi en grup per trobar els elements claus de la narració.

Resultats d'aprenentatge: RA1, RA2, RA3, RA4

Setmana 10 : Lectura dels Tractaments de guió i anàlisi en grup per comprovar si funcionen les històries.

Resultats d'aprenentatge: RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8.

Setmana 11 : Lectura del Guió i anàlisi en funció de tot el que hem après.

Resultats d'aprenentatge: RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8.

—P3

Setmana 12 : Hi havia una vegada.

Resultats d'aprenentatge: RA1, RA2, RA3.

Setmana 13 : Disseny de sistemes narratius.

Resultats d'aprenentatge: RA1, RA2, RA3.

Setmana 14 : Interactivitat.

Resultats d'aprenentatge: RA1, RA2, RA3.

Setmana 15 : Taller de projectes.

Resultats d'aprenentatge: RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8.

Setmana 16 : Presentació de projectes.

Resultats d'aprenentatge: RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8.

Setmana

17 : Tancament de l'assignatura