

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

NARRATIVA AUDIOVISUAL

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación		
Facultad:	Centro universitario de Tecnología y Arte Digital		
Departamento/Instituto:	Departamento de Arte		
Materia:	Lenguaje Audiovisual		
Denominación de la asignatura:	Narrativa Audiovisual		
Código:	50019		
Curso:	Segundo		
Semestre:	Segundo		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Básica		
Créditos ECTS:	6		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Español		
Equipo docente:	Antonio Navarro		
Profesor/a:	Antonio Navarro		
Grupos:	2º ANIM		
Despacho:	Sala de profesores		
Teléfono:	900 373 379	Ext.	E-mail: antonio.navarro@live.u-tad.com
Página web:	http://www.u-tad.com/		

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
No se requieren
Aconsejables:
Es recomendable que a los requisitos propios del título de grado se le sumen los conocimientos y competencias adquiridas en las siguientes asignaturas: <ul style="list-style-type: none">- Elementos de composición visual y Cinematografía- Historia y Tradición Artística

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Módulo y materia al que pertenece la asignatura.
Módulo: Técnicas tradicionales / Materia: Lenguaje Audiovisual
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.
<p>La asignatura “Narrativa Audiovisual” pretende dentro de las asignaturas básicas de interrelación con las ciencias sociales fomentar en el alumno las destrezas y competencias relativas a la adecuada creación y comprensión de las estructuras de la narración y el relato, como paso previo a su posterior reinterpretación en otros medios.</p> <p>La importancia de esta asignatura reside en su transversalidad absoluta, y su efectiva interacción con otras asignaturas cursadas a lo largo del plan de estudios, pues la narración es el eje fundamental en la creación de cualquier animación.</p>
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
Es fundamental para el profesional de la animación tener un conocimiento sólido de las estructuras narrativas que componen y sustentan los relatos animados. La Narración audiovisual es un campo fundamental que permite conocer y asimilar estas estructuras visuales y semánticas que hacen posible la adecuada estructuración del relato.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<ul style="list-style-type: none"> • CE3 - Conocer los fundamentos básicos de la fotografía y la imagen en el diseño de contenidos de animación digital y productos audiovisuales. • CE4 - Identificar y diferenciar los estilos y periodos en la historia del arte y el cine. • CE8 - Entender la estructura narrativa de las producciones audiovisuales • CE9 - Comprender visualmente una estructura narrativa. • CE21 - Conocer los procedimientos de trabajo de vanguardia aplicados al ámbito de la animación. • CE22 - Conocer las técnicas artísticas asociadas a la producción de animación. • CE23 - Analizar el cambio de la producción tradicional analógica a los nuevos formatos digitales. • CE24 - Entender los procesos simbólicos y de significación propios del lenguaje visual. 	<p>Conocer los principios del lenguaje Cinematográfico</p> <p>Proyectar en un guión visual un concepto de narración empleando medios gráficos</p> <p>Desarrollar narrativas audiovisuales partiendo de los fundamentos técnicos y teóricos</p> <p>Conocer los procesos de estructuración del relato</p> <p>Comprender los distintos aspectos de la narrativa audiovisual</p> <p>Evaluar la calidad de un proceso narrativo audiovisual</p> <p>Entender los principios de la dramatización narrativa</p> <p>Conocer la historia y evolución del cine a través de sus propuestas estéticas e industriales, además de su relevancia social y cultural a lo largo del tiempo</p>

5. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

1. Tema 1. La narración fílmica

- 1.1. Introducción a la ficción
 - 1.1.1. ¿Es la realidad también ficción?
- 1.2. Aproximación psicológica
 - 1.2.1. ¿Por qué los seres humanos necesitan las historias?
- 1.3. ¿Qué es narración?
 - 1.3.1. Narración oral
 - 1.3.2. ¿Qué fue antes, la imagen o la palabra?
 - 1.3.3. Narración escrita
 - 1.3.4. La novela
 - 1.3.5. El teatro. Representando la realidad
 - 1.3.6. Narración sonora
 - 1.3.7. Narración musical. La ópera
 - 1.3.8. Narración gráfica. El cómic
 - 1.3.9. Cine como arte total
- 1.4. Introducción histórica a la evolución de la narrativa fílmica, con visionado de ejemplos
 - 1.4.1. Primeras formas de entender el cine. La realidad. El documental. Llegada del tren a la estación
 - 1.4.2. El primer gag. Se crea la comedia. El regador regado (1895)
 - 1.4.3. Desde las barracas de feria
 - 1.4.4. Primeras formas de visualizar. Influencias del teatro y las imágenes estáticas
 - 1.4.5. Georges Méliès. Viaje a la luna 1902
 - 1.4.6. Nace el montaje
 - 1.4.7. El efecto Kuleshov
 - 1.4.8. Inicios de un lenguaje. Griffith, el Nacimiento de una nación (1915) Nuevos elementos semánticos. El primer plano, el travelling, la visión subjetiva.
 - 1.4.9. El acorazado Potemkin (1925)
 - 1.4.10. Sabotaje (1936)
 - 1.4.11. Vértigo (1958)
 - 1.4.12. Psycho (1960)
 - 1.4.13. The Bourne Supremacy (2004)

2. Tema 2. Introducción a la cinematografía

- 2.1. La necesidad de un lenguaje. El cine, al igual que otros medios de expresión, requiere de una gramática, una sintaxis, una semántica.
- 2.2. El cine como arte de los sentimientos. La empatía.
- 2.3. El narrador. Primera y tercera persona. Múltiples puntos de vista. ¿Es posible la narración objetiva?
- 2.4. El tema. Lo que realmente queremos contar. La autenticidad. Tratar lo que comprendemos y nos interesa.
- 2.5. Generando interés con el conflicto. Crear conflicto en todo (argumento, personajes, imagen, continuidad) ¿Cuándo resolver el conflicto que hemos creado?
- 2.6. Pensar o sentir la historia. Hacer sentir al espectador, en lugar de recitar nuestro discurso.
- 2.7. La creación del universo de nuestra historia y cómo introducir al espectador en él. Ser únicos. Crear iconos (ejemplos de cine clásico). El McGuffin.
- 2.8. El tono de la historia. El “estilo” narrativo. Mantener la consistencia.
- 2.9. De lo general a lo particular. Todas las secuencias deben contar.
- 2.10. Narración secuencial: ¿Qué parte del relato contamos, qué parte silenciamos?
- 2.11. Secuencia, escena, plano, toma.
- 2.12. Manejar el tiempo y el espacio.
- 2.13. El encuadre
 - 2.13.1. La composición
 - 2.13.2. Dirigiendo el ojo del espectador
 - 2.13.3. Enmarcar la acción y los personajes
 - 2.13.4. La perspectiva y las lentes ópticas
 - 2.13.5. Regla aurea y regla de los tercios
 - 2.13.6. La iluminación expresiva, componiendo el cuadro con la luz
 - 2.13.7. Las líneas de tensión
 - 2.13.8. La cámara en movimiento
 - 2.13.9. Hitchcock, La cámara como protagonista
- 2.14. El montaje
 - 2.14.1. Trozos de realidad
 - 2.14.2. Las elipsis
 - 2.14.3. El ojo de la cámara y el ojo del espectador
 - 2.14.4. El espectador como “voyeur”
 - 2.14.5. Hacer invisible el montaje
 - 2.14.6. El montaje en animación
 - 2.14.7. Crear estado de ánimo con la edición
 - 2.14.8. Los ejes de mirada y de dirección
 - 2.14.9. La continuidad y la consistencia en la iluminación

3. Tema 3. Un paseo por el proceso de hacer una película

- 3.1. La idea.
 - 3.1.1 El “peach”
 - 3.1.2 Escaleta y guión literario.
- 3.2. Desarrollo visual.

- 3.2.1. Concepts.
- 3.2.2. El diseño de producción y la dirección de arte.
- 3.2.3. Creando el color: Guión cromático.
- 3.3. Story board
 - 3.3.1. ¿Guión técnico o poses de animación?
- 3.4. La animática.
 - 3.4.1. Concretando todos los elementos de la narrativa secuencial.
 - 3.4.2. Sonido diegético y no diegético.
 - 3.4.3. Tiempo y espacio.
 - 3.4.4. Imagen y sonido. La imagen sonora.
 - 3.4.5. Robando música con descaro.
- 3.5. Cine de animación. Workbook.
 - 3.5.1. Espacio y tiempo. Crear “la cinematografía”.
 - 3.5.2. Montaje (el arte secuencial)
 - 3.5.3. La iluminación en la secuencia.
 - 3.5.4. La puesta en escena o staging.
 - 3.5.5. La composición del encuadre.
 - 3.5.6. División de los elementos de una escena.
 - 3.5.7. Mover la cámara (el espacio off e in). El ojo del espectador. El espectador como “mirón”.
- 3.6. Cine de animación. Layout.**
 - 3.6.1. Composición
 - 3.6.1.1. Sección áurea
 - 3.6.1.2. Peso y equilibrio
 - 3.6.1.3. Positivo y negativo.
 - 3.6.1.4. Silueta.
 - 3.6.1.5. Expresividad y dinamismo.
 - 3.6.2.** Guía de Layout, rough, clean, blue scketch
 - 3.6.3.** Niveles que componen una escena
 - 3.6.3.1.** Fondo (Background)
 - 3.6.3.2.** Underlays (UL)
 - 3.6.3.3.** Niveles de animación
 - 3.6.3.4.** Fijos (HC)
 - 3.6.3.5.** Efectos(FX)
 - 3.6.3.6.** OL/UL
 - 3.6.3.7.** OL
 - 3.6.3.8.** Field Guide
 - 3.6.3.9.** Backgrounds
- 3.7. Perspectiva**
 - 3.7.1. Tipos de perspectiva
 - 3.7.2. Moviéndonos en el espacio
 - 3.7.3. Proporcionar en perspectiva: educar el ojo.
- 3.8. Iluminación**
- 3.9. Niveles de animación**
 - 3.9.1. Posición del personaje. La silueta.
 - 3.9.2. Acting y expresividad.
 - 3.9.3. El blocking de poses.

- 3.10. La cámara de animación
 - 3.10.1. Cómo funciona la cámara.
 - 3.10.2. Software (CTP, After effects, etc.)
 - 3.10.3. colaboración con el scene planner (compositor).
 - 3.11. Creando el set. ¿Qué pintamos, qué construimos? El diseño de los decorados.
 - 3.12. Acting
 - 3.12.1. Trabajando con los actores.
 - 3.12.2. Trabajando con los animadores.
 - 3.13. Color y dirección de arte.
 - 3.13.1. Color keys.
 - 3.13.2. Fondos.
 - 3.13.3. Matte paintings.
 - 3.13.4. Set dressing.
 - 3.14. La cámara final.
 - 3.14.1. Curvas, frenadas, aceleradas.
 - 3.15. Sonido final.
 - 3.15.1. Música final.
 - 3.15.2. Diálogos
 - 3.15.3. Efectos sala (foleys)
 - 3.15.4. Sonidos de archivo.
 - 3.16. Render, texturas e Iluminación.
 - 3.17. Posproducción.
 - 3.17.1. Mezclas de sonido.
- Posproducción de imagen. Etalonaje.

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1	Enero-Febrero
Tema 2	Marzo
Tema 3	Abril-Mayo

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	30	0	30

Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	8	0	8
Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	8	0	8
Prácticas externas		0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	8	0	8
Actividades de evaluación		8	0	8
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	23	23
Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	68	68
		60	90	150

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Evaluación continua	Teoría: cuestionarios periódicos.	40%
	Prácticas: trabajos de aplicación de la teoría.	60%

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

El alumno irá demostrando con su trabajo en el aula, sus entregas parciales, sus ejercicios autónomos corregidos, y actitud general hacia su aprendizaje si está capacitado en las competencias que de él se esperan desarrollar en esta asignatura.

Los alumnos deberán alcanzar el 80% de los objetivos de aprendizaje para superar la asignatura satisfactoriamente.

Calificación numérica final será de 0 a 10, siendo un 5 la mínima nota para aprobar.

Evaluación global del proceso de aprendizaje y adquisición de competencias y conocimientos.

La convocatoria extraordinaria se registrá por las mismas consideraciones que la evaluación general.

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica (1-3 libros)

- Framed ink. Marcos Mateu. Desing studio press
- Directing the story. Francis Glebas. Focal press
- The art of storyboard. John Hart. Focal press.

Bibliografía recomendada (Max 10 libros)

- Dream Worlds. Hans Bacher. Focal Press
- El arte del montaje. Walter Murch y Michael Ondaatje. PLOT ediciones.
- Como se escribe un guión. Michael Chion. Cátedra Signo e imagen
- Canet, Fernando y Prósper, Fernando (2009). *Narrativa audiovisual. Estrategias y recursos*. Madrid: Síntesis. ISBN: 978-84-975665-4-4.
- Graphic storytelling and visual narrative (príncipes and practices). Will Eisner. Will Eisner instructional books.
- Layout and composition for animation. Ed Ghertner. Focal press.
- Paperdreams. John Canemaker. Hyperion
- Walt Disney animation studios. The archive series. Layout backgrounds. Disney editions.
- Walt Disney animation studios. The archive series. Story. Disney editions.
- Walt Disney animation studios. The archive series. Desing. Disney editions

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

Aula Teórica y con ordenadores.

MATERIALES:

Tableta Wacom (o similar)

SOFTWARE:

Photoshop. Premiere.