

Curs 2011-2012

Llenguatges Audiovisuals i Narrativa Interactiva (21413)

Titulació/estudi: Grau en Informàtica**Curs:** primer**Trimestre:** tercer**Nombre de crèdits ECTS:** 4**Hores de dedicació de l'estudiant:** 100**Llengua o llengües de la docència:** Català / Castellà**Professor:** Marco Romeo, Carlos A. Scolari, Óliver Pérez, Nina Valkanova

1. Presentació de l'assignatura

Llenguatges Audiovisual i Narrativa Interactiva és una assignatura obligatòria que s'ofereix durant el primer curs del Grau en Informàtica. L'assignatura inclou una introducció teòrica i analítica dedicada al món de les narratives, el llenguatge audiovisual i les narratives interactives i es complementa amb el desenvolupament d'exercicis pràctics d'aplicació (des del guionatge i producció de vídeos fins al disseny d'un projecte de comunicació interactiva).

2. Competències que s'han d'assolir

2.1. Competències generals

Instrumentals

1. Capacitat per aplicar models teòrics.
2. Capacitat per analitzar críticament i consultar i ampliar la bibliografia proposada.
3. Capacitat per comunicar, amb claredat i precisió, els resultats de l'anàlisi i el procés seguit.
4. Capacitat d'anàlisi, de síntesi i d'organització de la informació.

Interpersonals

5. Capacitat per treballar en grup i establir sinèrgies amb la resta de companys.
6. Capacitat de crítica i autocrítica sobre els treballs a elaborar.

Sistèmiques

7. Capacitat per comprendre els fonaments de les principals teories i metodologies d'anàlisi de les narratives.
8. Capacitat per aplicar els principis teòrics i metodològics a l'anàlisi de les narratives.

2.2. Competències específiques

1. Coneixement de les teories narratives i dels fonaments teòrics del llenguatge audiovisual i de les narratives interactives.
2. Coneixement dels mètodes per analitzar les narratives audiovisuals i interactives.
3. Capacitat per analitzar les narratives audiovisuals i interactives
4. Capacitat per desenvolupar un projecte de producció audiovisual des del guionatge fins a la post-producció
5. Capacitat per dissenyar un projecte de comunicació interactiva

3. Continguts

Unitat 1 - Introducció a l'estudi de les narratives

- Text, enunciació i enunciat
 - Enunciació vs. Enunciat
 - Fonaments del recorregut generatiu del text
- L'enunciat narratiu
 - El nivell axiològic de les narracions
 - Programa narratiu i model actancial
 - El nivell discursiu: actors, espais i temps
 - Aplicació pràctica en anàlisi de text/textos

Unitat 2 - Fonaments de llenguatge audiovisual

- Fonaments de llenguatge audiovisual
 - Pla i enquadrament
 - Moviment de càmera
 - Muntatge
 - Exemples de vídeo
- Fonaments de planificació visual
 - Exercici d'aplicació pràctica
- Fonaments d'anàlisi enunciativa de l'obra audiovisual
 - Enunciador vs. Enunciatari en l'obra audiovisual
 - Focalització en la narrativa audiovisual
 - Claus de construcció temporal a la narrativa audiovisual
 - Exemples de vídeo

Unitat 3 - Narratives interactives

- Del text a l'hipertext:
 - Evolució d'una idea: V. Bush - D. Engelbart - T. Nelson
 - Narrativa hipertextual: de *Afternoon* als videojocs i les instal·lacions interactives
 - Hipermedia, *remediation* i convergència
- Semiòtica de les interfícies
 - Construcció de sentit en entorns interactius
 - Sintaxi de la interacció
- Narratives interactives
 - Evolució d'una idea: J. Murray - L. Manovich
 - Experiències i projectes interactius

Unitat 4 - Projecte audiovisual

- Introducció a la programació en *processing*
- Implementació d'un lector de vídeo en *processing*- Càrrega de vídeo
 - Manipulació del temps del vídeo (play, pause, stop)
 - Interacció simple per *mouse*
 - Llistes de reproducció i salts de vídeo
- Desenvolupament d'una obra audiovisual, de la idea al storyboard- Desenvolupament d'una idea a partir d'un model narratiu teòric
 - Preparació d'un guió (relacions i accions)
 - Realització d'un storyboard (situació espacial, enquadraments i temps)

Unitat 5 - Projecte de narrativa interactiva

- Introducció i interacció bàsica
 - Introducció a conceptes i aspectes tècnics en projectes interactius
 - Captar / aplicar interacció de *mouse* en *processing*
 - Integrar funcionalitats a través de llibreries externes
 - Desenvolupament d'interfície gràfica per control i edició de vídeos
- Introducció a *computer vision* com a eina bàsica per crear interacció sense *mouse*/teclat

- (càmeres web)
 - Definició i aplicacions de *computer vision*
 - Integrar llibreries externes per treballar amb càmeres web
 - Capturar i reproduir en temps real imatges d'una càmera web
 - Reconeixement bàsic del moviment amb una càmera web
 - Integració de detecció de moviment amb la interfície desenvolupada
 - Desenvolupament de propostes d'una experiència interactiva
 - Criteris bàsics i procés de construcció d'una proposta
 - Exemples de documentació de desenvolupament / formats de propostes
 - Estructura d'una proposta d'experiència interactiva
1. Resum
 2. Justificació teòrica de la idea
 3. Treballs relacionats
 4. Descripció detallada del projecte
 5. Material audiovisual / gràfic
 6. Tecnologies i eines necessàries
 7. Equip de desenvolupament i assignació de responsabilitat
- Desenvolupament de la proposta (lliurament final)

4. Avaluació

L'avaluació de les competències integra diferents modalitats. L'avaluació constarà de dues parts (Avaluació individual + Projectes) i s'hauran d'aprovar cadascuna per separat. La qualificació final de l'assignatura serà la suma de les dues parts, sempre que s'hagin aprovat totes dues. Per superar l'assignatura, en qualsevol cas la nota de cadascuna de les parts haurà de ser superior a 5 (sobre 10).

Taula d'avaluació

Realització d'una avaluació escrita individual

Període temporal: al final de la primera part de l'assignatura

Valor: 40 %

Avaluació a càrrec del professor

Característiques: *multiple choice* + preguntes obertes

Aquest examen avaluarà els coneixements teòrics sobre l'assignatura.

Realització d'un projecte dirigit en grup

Període temporal: cap al final del trimestre

Valor: 60 %

Avaluació: a càrrec del professor + discussió en grup

Total: 100 %

Tots els treballs són obligatoris.

Els alumnes que no hagin aprovat l'avaluació escrita individual hauran de presentar-se durant la segona convocatòria.

Els alumnes que no hagin aprovat el projecte hauran de presentar una segona versió del treball durant la segona convocatòria.

5. Bibliografia i recursos didàctics

5.1. Bibliografia bàsica

Unitat 1 - Introducció a l'estudi de les narratives

- Courtés, J. (1980) Introducción a la semiótica narrativa y discursiva, Buenos Aires: Hachette.
- Courtés, J. (1997) Análisis semiótico del discurso: del enunciado a la enunciación, Madrid: Gredos.
- Greimas, A. J. (1971) Semántica estructural, Madrid: Gredos.
- Greimas, A. J. i Courtés, J. (2006) Semiótica: Diccionario razonado de la Teoría del Lenguaje, Madrid: Gredos.

Unitat 2 - Fonaments de llenguatge audiovisual

- Aranda, D. i De Felipe, F. (2006) Guión audiovisual, Barcelona: UOC.
- Aumont, J. et al. (1989) Estética del cine, Barcelona: Paidós.
- Bordwell, D. (1996) La narración en el cine de ficción, Barcelona: Paidós.
- Bordwell, D. y Thompson, K. (1993) El arte cinematográfico, Barcelona: Paidós.
- Casetti, F. i Di Chio, F. (1996) Cómo analizar un film, Barcelona: Paidós.
- Courtés, J. (1997) Análisis semiótico del discurso: del enunciado a la enunciación, Madrid: Gredos.
- Jost, F. i Gaudreault, A. (1995) El relato cinematográfico, Barcelona: Paidós.

Unitat 3 - Narratives interactives

- Eugeni, R. i Bittanti, M. (2004) Sim-Biosis. Di-simulando The Sims, DeSignis 5 - www.designisfels.net
- O'Reilly, T. (2005) What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software - <http://www.oreillynet.com/lpt/a/6228>
- Scolari, C. (2001) Por un puñado de hiperlibros. Interactive fiction, narrativa y retórica hipertextual - <http://www.modernclicks.net>
- Scolari, C. (2003) Sèrie de 7 posts a Dialógica/Clicks Modernos: <http://www.dialogica.com.ar/clicsmodernos/archives.html>

1. Líneas, árboles y redes
2. El padre fundador: Vannevar Bush
3. El mito: Douglas Engelbart
4. El apóstol: Ted Nelson
5. Qué es un hipertexto?
6. Por un puñado de hiperlibros
7. El libro total: la World Wide Web

Scolari, C. (2004) Hacer Clic. Hacia una semiótica de las interacciones digitales, DeSignis 5 - www.designisfels.net

Manovich, L. (2008) El lenguaje de los nuevos medios de comunicación, Barcelona: Paidós (Ed. Orig. The Language of New Media, 2001) - www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf
 Cap. 1 - What's new media: Principles of New Media (pp. 49-65)
 Cap. 5 - The Forms: Database (pp. 190-212)

Unitat 4 - Projecte audiovisual

Instruments utilitzats

- Processing - <http://processing.org/>

Unitat 5 - Projecte de narrativa interactiva

Instruments utilitzats

- Processing - <http://processing.org/>
- Computer Vision - <http://ubaa.net/shared/processing/opencv/>
- ControlP5 - <http://www.sojamo.de/libraries/>

Institucions i projectes rellevants

- Ars Electronica, Austria - http://www.aec.at/index_en.php
- MediaLab Prado, Madrid - <http://medialab-prado.es/>
- Eyebeam Atelier, New York - <http://eyebeam.org/>

Interactivitat i Computer vision - vídeos

- La interactivitat a "Minority report" - una visió del futur? <http://www.youtube.com/watch?v=NwVBzx0LMNQ>
- Robotica
<http://www.youtube.com/watch?v=Dmj5TP7XIFE&feature=related>
<http://www.youtube.com/watch?v=oFvaXzq-41M>
- M-touch
<http://www.youtube.com/watch?v=0h-RhyopUmc>
<http://www.youtube.com/watch?v=89sz8ExZndc&feature=related>
- Video jocs
http://www.youtube.com/watch?v=2-1_ibDB3Y4
- Experiències interactives en espai públic
http://www.youtube.com/watch?v=2-1_ibDB3Y4

5.2. Bibliografia complementària

Unitat 1 - Introducció a l'estudi de les narratives

- Bruner, J. S. (1998) Actos de significado, Madrid: Alianza Editorial.
- Floch, J. M. (1993) Semiótica, marketing y comunicación, Barcelona: Paidós.
- Ruiz Collantes, X., Ferrés, J., Obradors, M., Pujadas, E. i Pérez, O. (2006) La imagen pública de la inmigración en las series de televisión. A: Quaderns del CAC, núm. 23-24. Consell de l'Audiovisual de Catalunya. *On-line*:
http://www.cac.cat/pfw_files/cma/recerca/quaderns_cac/Q23-24ruizferres_ES.pdf.

Unitat 2 - Fonaments de llenguatge audiovisual

- Aumont, J. i Marie, M. (1990) Análisis del film, Barcelona: Paidós.
- Chatman, S. (1990) Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y en el cine, Madrid: Taurus.
- Egenfeldt-Nielsen, S. et al. (2008) Understanding videogames. Nueva York: Routledge. Cap. 8: Narrative (pp. 168-204).
- Tosca, S. P. (2009) ¿Jugamos una de vampiros? De cómo cuentan historias los videojuegos. A: Ramos, M. i Pérez, O. (eds.): Videojuegos y Comunicación: hacia el lenguaje del videojuego. Comunicación, núm. 7, pp. 80-93. Universidad de Sevilla. *On-line*:
<http://www.revistacomunicacion.org/>.

Unitat 3 - Narratives interactives

- Manovich, L. (2008) Software Takes Command -
<http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html>
- Murray, J. (1999) Hamlet en la Holocubierta, Barcelona: Paidós (Ed. orig. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace, 1997)
- Scolari, C. (2004) Hacer Clic. Hacia una semiótica de las interacciones digitales, Barcelona: Gedisa
- Scolari, C. (2008) Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva, Barcelona: Gedisa.
- Scolari, C. (2008) "El sentido de las interfaces. Una aproximación semiótica a las webs de los museos de arte". A: Mateos, S. (ed.) La comunicación global del patrimonio cultural, Madrid: Trea.

5.3. Recursos didàctics

- Presentacions en format Powerpoint
- Projecció d'exemples de vídeo a classe, com a exemples i per realitzar estudis de cas
- Vídeos i productes interactius
- Dossier de textos/webs amb lectures obligatòries

6. Metodologia

L'assignatura contempla diverses activitats d'aprenentatge. La correcta implicació dels estudiants en cada una d'aquestes activitats els ha de permetre assolir les competències

específiques definides anteriorment, i reforçar les competències generals apuntades.

Les activitats d'aprenentatge són les següents:

1. Seguiment de les lliçons teòriques del programa, que inclou com activitats:

- Assistència a les classes.
- Atenció als exemples visuals i audiovisuals projectats a classe
- Lectura de la bibliografia obligatòria.
- Discussió dels principals conceptes i teories.

2. Elaboració de projectes grupals de producció audiovisual i interactiva coordinats amb el professor sobre un tema relacionat amb l'assignatura, que inclou les següents activitats:

- Lectura de la bibliografia específica.
- Sessions de tutoria personalitzada
- Participació en un grup per la preparació del treball
- Realització dels projectes

A mesura que es van presentant a les classes presencials els models metodològics que constitueixen el cor conceptual de l'assignatura, s'aniran obrint possibilitats que els estudiants descobreixin espais d'aplicació i d'utilització d'aquests models.

L'exposició dels temes teòrics és força reduïda en el marc del pla docent i, en canvi, s'ofereix una dedicació intensa a l'aplicació de les teories i la realització dels projectes.

7. Programació d'activitats

1.	L'enunciat narratiu	· Presentació general del curs · Les estructures narratives · Enunciació i enunciat. L'enunciat narratiu. · El nivell axiològic de les narracions
2.	L'enunciat narratiu	· El nivell semio-narratiu · Programa narratiu i model actancial · El nivell discursiu. Actors, espais i temps
3.	L'enunciació narrativa	· Anàlisi i generació de enunciats narratius · Els nivells enunciatius en les narracions
4.	Llenguatge Audiovisual	· Fonaments de llenguatge audiovisual (exemples) · Planificació audiovisual
5.	Enunciació Audiovisual	· El model enunciatiu a l'obra audiovisual · Focalització en narrativa audiovisual · Claus de construcció temporal a la narrativa audiovisual
6.	Introducció a processing i lector de vídeo bàsic	· Introducció a <i>processing</i> · Càrrega de vídeos en <i>processing</i> · Manipulació del temps del vídeo (play, pause, stop) · Interacció simple per <i>mouse</i>
7.	Hipertext	· Evolució d'una idea: Bush - Engelbart - Nelson · Narrativa hipertextual: de <i>Afternoon</i> als

		videojocs i les instal·lacions interactives . Hipermedia, <i>remediation</i> i convergència
8.	Introducció a processing i lector de vídeo bàsic	. Introducció a <i>processing</i> . Càrrega de vídeos en <i>processing</i> . Manipulació del temps del vídeo (play, pause, stop) . Interacció simple per <i>mouse</i>
9.	Introducció a processing i lector de vídeo bàsic	. Introducció a <i>processing</i> . Càrrega de vídeos en <i>processing</i> . Manipulació del temps del vídeo (play, pause, stop) . Interacció simple per <i>mouse</i>
10.	Interfícies	. Construcció de sentit en entorns interactius . Sintaxis de la interacció . Presentació projecte narrativa interactiva
11.	Introducció a processing i lector de vídeo bàsic	. Introducció a <i>processing</i> . Càrrega de vídeos en <i>processing</i> . Manipulació del temps del vídeo (play, pause, stop) . Interacció simple per <i>mouse</i>
12.	Seqüències de vídeos	. Llistes de reproducció . Reproducció continua . Salts de vídeo
13.	Narrativa interactiva	. Evolució d'una idea: J. Murray - L. Manovich . Construcció narrativa en entorns interactius
14.	Seqüències de vídeos	. Llistes de reproducció . Reproducció continua . Salts de vídeo
15.	Seqüències de vídeos	. Llistes de reproducció . Reproducció continua . Salts de vídeo
16.	Narrativa interactiva	. Anàlisis d'experiències i projectes interactius
17.	Seqüències de vídeos	. Llistes de reproducció . Reproducció continua . Salts de vídeo
18.	Introducció i Interacció bàsica	. Introducció a conceptes i aspectes tècnics en projectes interactius. . Captar / aplicar interacció de <i>mouse</i> a <i>processing</i> . Integrar funcionalitats a través de llibreries externes . Desenvolupament d'interfície gràfica per control i edició de vídeos

	Desenvolupament d'una idea	· Conversa oberta sobre idees per la realització d'una obra audiovisual · Respectar les hipòtesis (duració, personatges, relacions) · Llançament d'un exercici de guió
19.		· Avaluació teòrica
20.	Introducció i Interacció bàsica	· Introducció a conceptes i aspectes tècnics en projectes interactius. · Captar / aplicar interacció de <i>mouse</i> a <i>processing</i> · Integrar funcionalitats a través de llibreries externes · Desenvolupament d'interfície gràfica per control i edició de vídeos
	Desenvolupament d'una idea	· Conversa oberta sobre idees per la realització d'una obra audiovisual · Respectar les hipòtesis (duració, personatges, relacions) · Llançament d'un exercici de guió
21.	Introducció i Interacció bàsica	· Introducció a conceptes i aspectes tècnics en projectes interactius. · Captar / aplicar interacció de <i>mouse</i> a <i>processing</i> · Integrar funcionalitats a través de llibreries externes · Desenvolupament d'interfície gràfica per control i edició de vídeos
	Desenvolupament d'una idea	· Conversa oberta sobre idees per la realització d'una obra audiovisual · Respectar les hipòtesis (duració, personatges, relacions) · Llançament d'un exercici de guió
22.	Introducció i Interacció bàsica	· Introducció a conceptes i aspectes tècnics en projectes interactius. · Captar / aplicar interacció de <i>mouse</i> a <i>processing</i> · Integrar funcionalitats a través de llibreries externes · Desenvolupament d'interfície gràfica per control i edició de vídeos
	Desenvolupament d'una idea	· Conversa oberta sobre idees per la realització d'una obra audiovisual · Respectar les hipòtesis (duració, personatges, relacions) · Llançament d'un exercici de guió
23.	Introducció a computer vision	· Definició i aplicacions de <i>computer vision</i> · Integrar llibreries externes per treballar amb càmeres web · Capturar i reproduir en temps real imatges

		- d'una càmera web · Reconeixement bàsic del moviment amb una càmera web · Integració de detecció de moviment en la interfície desenvolupada
	Redacció del guió	· Revisió de guions · La coherència en la narrativa i en el guió · Tutoria pel refinament del guió · Llançament d'exercici <i>storyboard</i>
24.	Introducció a computer vision	· Definició i aplicacions de <i>computer vision</i> · Integrar llibreries externes per treballar amb càmeres web · Capturar i reproduir en temps real imatges d'una càmera web · Reconeixement bàsic del moviment amb una càmera web · Integració de detecció de moviment en la interfície desenvolupada
	Redacció del guió	· Revisió de guions · La coherència en la narrativa i en el guió · Tutoria pel refinament del guió · Llançament d'exercici <i>storyboard</i>
25.	Introducció a computer vision	· Definició i aplicacions de <i>computer vision</i> · Integrar llibreries externes per treballar amb càmeres web · Capturar i reproduir en temps real imatges d'una càmera web · Reconeixement bàsic del moviment amb una càmera web · Integració de detecció de moviment en la interfície desenvolupada
	Redacció del guió	· Revisió de guions · La coherència en la narrativa i en el guió · Tutoria pel refinament del guió · Llançament d'exercici <i>storyboard</i>
26.	Introducció a computer vision	· Definició i aplicacions de <i>computer vision</i> · Integrar llibreries externes per treballar amb càmeres web · Capturar i reproduir en temps real imatges d'una càmera web · Reconeixement bàsic del moviment amb una càmera web · Integració de detecció de moviment en la interfície desenvolupada
	Redacció del guió	· Revisió de guions · La coherència en la narrativa i en el guió · Tutoria pel refinament del guió · Llançament d'exercici <i>storyboard</i>
27.	Desenvolupament	· Criteris bàsics i procés de construcció d'una

	de propostes d'una experiència interactiva	proposta · Exemples de documentació de desenvolupament / formats de propostes · Estructura d'una proposta d'experiència interactiva · Desenvolupament de la proposta (lliurament final)
	Realització del <i>storyboard</i>	· Revisió de <i>storyboards</i> · Persistència del guió al <i>storyboard</i> · Necessitats narratives, enquadraments i temps · Tutoria pel refinament del <i>storyboard</i> · Consideracions finals i tancament
28.	Desenvolupament de propostes d'una experiència interactiva	· Criteris bàsics i procés de construcció d'una proposta · Exemples de documentació de desenvolupament / formats de propostes · Estructura d'una proposta d'experiència interactiva · Desenvolupament de la proposta (lliurament final)
	Realització del <i>storyboard</i>	· Revisió de <i>storyboards</i> · Persistència del guió al <i>storyboard</i> · Necessitats narratives, enquadraments i temps · Tutoria pel refinament del <i>storyboard</i> · Consideracions finals i tancament
29.	Desenvolupament de propostes d'una experiència interactiva	· Criteris bàsics i procés de construcció d'una proposta · Exemples de documentació de desenvolupament / formats de propostes · Estructura d'una proposta d'experiència interactiva · Desenvolupament de la proposta (lliurament final)
	Realització del <i>storyboard</i>	· Revisió de <i>storyboards</i> · Persistència del guió al <i>storyboard</i> · Necessitats narratives, enquadraments i temps · Tutoria pel refinament del <i>storyboard</i> · Consideracions finals i tancament
30.	Desenvolupament de propostes d'una experiència interactiva	· Criteris bàsics i procés de construcció d'una proposta · Exemples de documentació de desenvolupament / formats de propostes · Estructura d'una proposta d'experiència interactiva · Desenvolupament de la proposta (lliurament final)
	Realització del	· Revisió de <i>storyboards</i>

	<i>storyboard</i>	· Persistència del guió al <i>storyboard</i> · Necessitats narratives, enquadraments i temps · Tutoria pel refinament del <i>storyboard</i> · Consideracions finals i tancament
--	-------------------	---