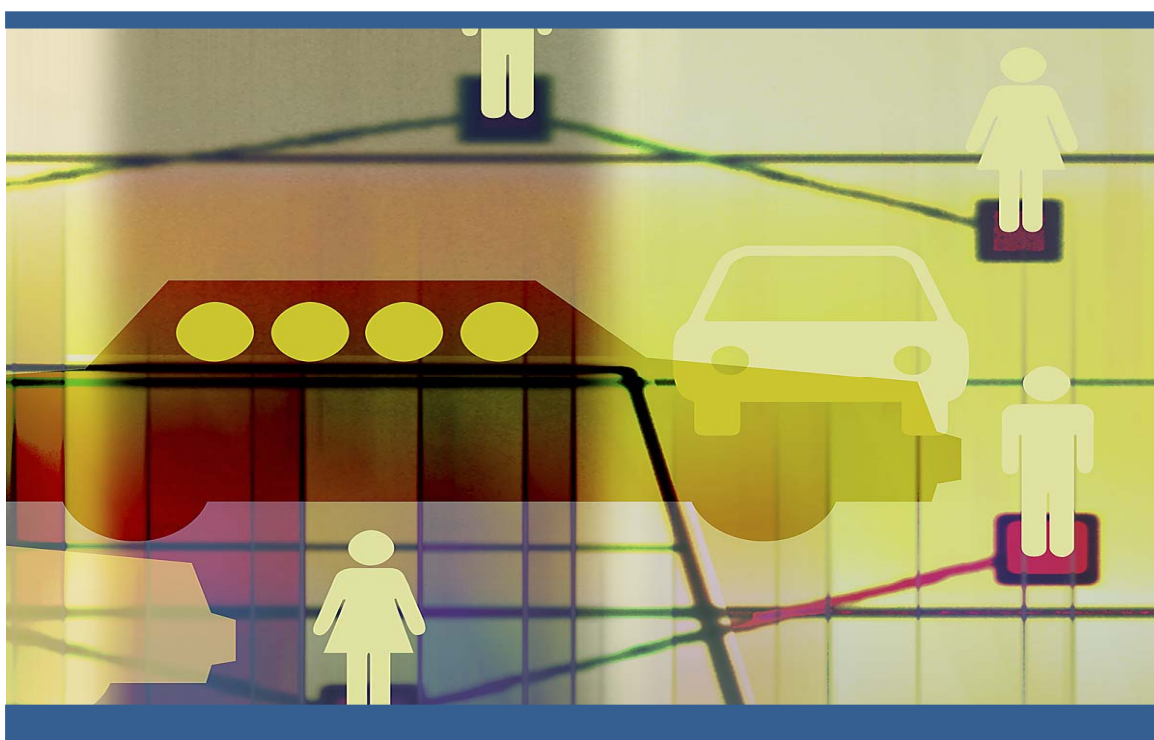


# Historia y teoría de la imagen.

## ÍNDICE

---

Asignatura	3
Presentación	3
Competencias	4
Contenidos	6
Recursos	9
Metodología	11
Evaluación y calificación	12
Orientaciones para el estudio	13



## Asignatura

### Historia y teoría de la imagen

Denominación de la asignatura	Historia y teoría de la comunicación
Grado al que pertenece	Grado en Comunicación
Responsable del Título de Grado	Francisco José Segado Boj
Créditos ECTS	4
Curso y cuatrimestre en el que se imparte	Primer curso, primer cuatrimestre
Carácter de la Asignatura	Obligatoria

## Presentación

El **lenguaje visual** es uno de los modos de **comunicación** más utilizados por el ser humano, frente a otros, como el escrito o el oral. Sus mecanismos más básicos se asimilan de forma innata. Existe, sin embargo, una lectura más profunda de las **imágenes** que trasciende de la mera realidad que representa y cuyo conocimiento se adquiere a través del **aprendizaje**.

Aprender a **ver** entendiendo realmente aquello que se está observando es un proceso difícil y costoso. Por ello, en la primera parte de esta asignatura, el alumno adquirirá algunos principios **teóricos** sobre la construcción de las **imágenes** que le permitirán **interpretar y analizar las representaciones visuales**, cine, televisión, fotografía, y pintura, de forma más compleja y completa. Las últimas semanas del curso se centrarán en la **Historia** de estas representaciones y su estrecha y cambiante relación con los seres humanos.

Este curso tiene como objetivo dotar al alumno de las herramientas necesarias para percibir y comprender tanto los significados como los significantes de los productos visuales que le rodean.

En conclusión, la asignatura tiene una **fundamentación científica actualizada** y propone **prácticas y experiencias** que pueden ser de gran efectividad e interés, en un **ambiente académico de participación activa, reflexiva y creativa**.

## Competencias

---

### Competencias generales

- » Capacidad crítica, analítica y reflexiva respecto al hecho comunicativo
- » Capacidad de analizar los aspectos técnicos y estéticos de los procesos y tendencias de la comunicación en la sociedad contemporánea.
- » Capacidad de aplicar las técnicas y procesos de creación y difusión de información y contenidos en sus distintas fases.
- » Capacidad de analizar e identificar recursos, elementos, métodos y procedimientos empleados en la construcción de imágenes y relatos audiovisuales.
- » Capacidad de comprender la imagen espacial y de las representaciones icónicas en el espacio, tanto en la imagen fija como audiovisual.
- » Ser capaces de establecer relaciones entre imágenes y sonidos, desde el punto de vista estético y narrativo en los diferentes soportes y tecnologías audiovisuales.
- » Tener las habilidades y conocimientos suficientes para aplicar las tecnologías y sistemas usados para procesar, elaborar y transmitir los contenidos del proceso comunicativo.

### Competencias de carácter profesional

- » Análisis del relato audiovisual, considerando los mensajes icónicos como textos y productos de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época determinada.
- » Capacidad y habilidad para expresarse con fluidez aprovechando los recursos lingüísticos y literarios que sean más adecuados a los distintos medios de comunicación.
- » Conocimiento y capacidad para utilizar los recursos y posibilidades específicos de los medios tradicionales (prensa, fotografía, radio, televisión), en sus modernas formas combinadas (multimedia) o nuevos soportes digitales (Internet), mediante la hipertextualidad.
- » Conocimiento de las técnicas de comunicación aplicadas a la persuasión.

- » Capacidad y habilidad para responsabilizarse del área de comunicación de un organismo o empresa y establecer el plan de comunicación.
- » Capacidad y habilidad para gestionar los aspectos implicados en la comunicación interna de una empresa u organización.
- » Capacidad y habilidad para dar forma creativa al mensaje persuasivo.
- » Capacidad para diseñar, ejecutar y controlar un plan de marketing.
- » Capacidad de experimentar e innovar mediante el conocimiento y uso de técnicas y métodos aplicados a los procesos de mejora de la calidad y de auto evaluación.
- » Habilidades para el aprendizaje autónomo, la adaptación a los cambios y la superación rutinaria mediante la creatividad.

### **Competencias académicas**

- » Utilización correcta, oral y escrita, del castellano.
- » Capacidad de reflexionar sobre temas de interés de naturaleza social, cultural, científica o ética, a través de la reunión e interpretación de datos relevantes, para emitir así juicios fundamentados.
- » Habilidad para exponer de forma adecuada (tanto para un público especializado como no especializado) los resultados de la investigación de forma oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
- » Desarrollo de habilidades teórico-prácticas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

## Contenidos

---



### **Tema 1. Del lenguaje visual al mensaje visual**

¿Qué es la semiótica?

¿Qué es el lenguaje visual?

Una imagen no es una realidad

Los diferentes tipos de discursos audiovisuales

El contexto

### **Tema 2. Herramientas del lenguaje visual**

Herramientas del lenguaje visual

Herramientas de configuración

Herramientas de organización

### **Tema 3. Tipos de representaciones mediante el lenguaje visual**

Tipos según las características físicas del soporte

Tipos de representaciones visuales según su función

Elementos clave de las representaciones visuales actuales

La función de la imagen según el contexto

### **Tema 4. La percepción visual**

Cómo vemos

La visión humana

Qué vemos

Teorías sobre la percepción

### **Tema 5. La imagen secuencial**

Fundamentos de la imagen secuencial

Unidades de segmentación

Componentes espacio-temporales del plano

Montaje interno

El plano-secuencia: paradigma de la continuidad

### **Tema 6. El orden temporal de la secuencia: el montaje**

La síntesis de la secuencia

El tiempo de la película

Tipos de montaje

¿Cuánto debe durar una secuencia?

Aproximaciones al concepto del montaje

**Tema 7. De la Prehistoria a la Antigüedad**

Las imágenes en la Historia o la Historia de las imágenes

La Prehistoria

Grandes civilizaciones: Mesopotamia y Egipto

Las culturas clásicas

**Tema 8. De la Edad Media al mundo Contemporáneo**

La Edad media. La imagen al servicio de la religión

El Renacimiento y el Barroco. La imagen al servicio del poder

Epílogo: Hacia el mundo contemporáneo. La imagen en libertad

**Tema 9. La fotografía**

La imagen revolucionaria en el siglo XIX

Usos sociales e implicaciones culturales

La práctica amateur

El fotoperiodismo o la actualidad en imágenes

*Life*, las revistas gráficas y su retrato del mundo

La reflexión documental

La fotografía artística

**Tema 10. Historia del cine: El origen del cinematógrafo**

El cine mudo. Los pioneros

Los primeros pasos del cine

El expresionismo alemán

El cine soviético

El cine sonoro

El cine frente a la II Guerra Mundial

La creación de la industria cinematográfica

**Tema 11. Historia del cine (II): De la Segunda Guerra Mundial a los primeros años del siglo XXI**

El cine tras la II Guerra Mundial

Los años sesenta

De los años setenta a la actualidad

La industria cinematográfica tras La II Guerra Mundial

Nuevas pantallas: el cine en 3D

**Tema 12. La televisión como creadora de una imagen colectiva: El ejemplo español**

Lo específico televisivo

Los géneros televisivos

Historia de la televisión española

### **Tema 13. El comic**

Definición y elementos del cómic

Antecedentes del cómic

El nacimiento del cómic moderno: las tiras de prensa

El *comic book* de EE.UU.

El cómic europeo

### **Tema 14. Las nuevas fronteras de la imagen: Los videojuegos**

¿Por qué los videojuegos?

Pensar en videojuegos

¿Qué es un videojuego? Elementos y forma narrativa



## Recursos

Los recursos que tienes a tu disposición para esta asignatura son:

### Aula virtual

Es **imprescindible** que, para seguir la asignatura, accedas al Aula virtual (en Internet). Una vez dentro del sistema, puedes participar en los foros de discusión, asistir a las sesiones de TV Digital, comunicarte con tus profesores, tener acceso a los materiales de estudio de la asignatura...

Recibirás tus **claves personales de acceso** al Aula virtual (Usuario y Contraseña) por correo electrónico. Puedes preguntarnos cualquier duda sobre tus claves en el **correo electrónico: [soportetecnico@unir.net](mailto:soportetecnico@unir.net)** (Soporte técnico).



La dirección de acceso al Aula virtual es:

<http://www.unir.net>

### Guía docente

Es la guía que estás consultando en estos momentos. Incluye la información que necesitas para la mejor comprensión de la asignatura: recursos, metodología, evaluación, etc.



**Manual de referencia**

*Teoría e historia de la imagen.*

GIL, FÁTIMA Y SEGADO, FRANCISCO (eds.)

Editorial UNIR/Síntesis.

Madrid. 2011. ISBN: 978-84-975673-9-8

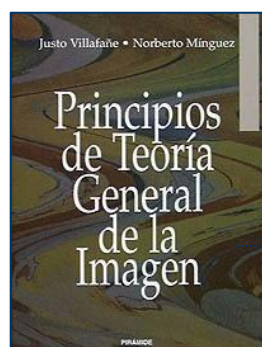


**Manuales recomendados**

*El lenguaje visual.* ACASO, MARÍA.

Ediciones Paidós Ibérica, S.A. Barcelona. 2006.

ISBN: 978-84-493-1911-2.



*Principios de Teoría General de la Imagen.*

VILLAFAÑE, JUSTO y MÍNGUEZ, NORBERTO.

Ediciones Pirámide, S.A. Madrid. 2006.

ISBN: 84-368-1004-X.

## Metodología

Las **actividades formativas** de la asignatura se han elaborado con el objetivo de adaptar el proceso de aprendizaje a las diferentes capacidades, necesidades e intereses de los alumnos.

Las actividades formativas de esta asignatura son las siguientes:

**Trabajos** → Son **trabajos** repartidos a lo largo del cuatrimestre. En el Aula virtual encontrarás toda la información sobre cómo desarrollarlos y cómo y cuándo entregarlos.

**Participación en eventos** → Son **eventos** programados todas las semanas del cuatrimestre: sesiones presenciales virtuales, foros de debate, test, etc. También puedes encontrar la información necesaria para participar en los eventos en la programación semanal y en el Aula virtual.

**Comentario de lecturas** → Es un tipo de actividad muy concreto que consiste en el **análisis de textos de artículos** de autores expertos en diferentes temas de la asignatura.

Estas actividades formativas prácticas se **completan**, por supuesto, con estas otras:

- **Estudio personal**
- **Tutorías**
- **Examen final presencial**

En la sección Temas (del Aula virtual) encontrarás, además, otras actividades que **no** tienen puntuación pero que puedes hacer y enviar a tu profesor para afianzar tus conocimientos y comprobar que has comprendido los contenidos del temario.

En el Aula virtual puedes consultar la programación semanal. En ella te presentamos un **reparto del trabajo de la asignatura** a lo largo de las semanas del cuatrimestre.

Puedes **personalizar tu plan de trabajo** seleccionando aquel tipo de actividad formativa que se ajuste mejor a tu perfil. El **profesor-tutor** te ayudará y aconsejará en el proceso de elaboración de tu plan de trabajo. Y siempre estará disponible para orientarte durante el curso.



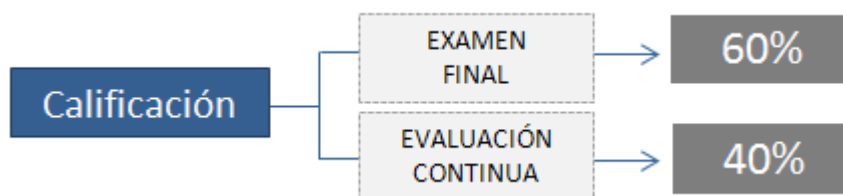
## Evaluación y calificación



El sistema de calificación se basa en la siguiente **escala numérica**:

0 – 4,9	Suspenso	(SS)
5,0 – 6,9	Aprobado	(AP)
7,0 – 8,9	Notable	(NT)
9,0 – 10	Sobresaliente	(SB)

La **calificación** se compone de dos partes principales:



### Ten en cuenta...

Si quieres presentarte sólo al examen final, tendrás que obtener una calificación de 5 puntos sobre 6 para aprobar la asignatura.

El **examen** se realiza al final del cuatrimestre y es de carácter **PRESENCIAL** y **OBLIGATORIO**. Supone el **60%** de la calificación final (**6 puntos** sobre 10) y para que la nota obtenida en este examen se sume a la nota final, es obligatorio **APROBARLO** (es decir, obtener 3 puntos de los 6 totales del examen).

La **evaluación continua** supone el **40%** de la calificación final (es decir, **4 puntos** de los 10 máximos). Este 40% de la nota final se compone de las calificaciones obtenidas en las **diferentes actividades formativas** llevadas a cabo durante el cuatrimestre.

En la **programación semanal** de la asignatura (disponible en el Aula virtual) se detalla la **calificación máxima de cada actividad o evento concreto puntuables**.

Ten en cuenta que la suma de las puntuaciones de las actividades de la evaluación continua es de **6 puntos**. Así, puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un **máximo de 4 puntos** (que es la calificación máxima que se puede obtener en la evaluación continua).

## Orientaciones para el estudio

Obviamente, al tratarse de formación online puedes **organizar tu tiempo de estudio como deseas**, siempre y cuando vayas cumpliendo las fechas de entrega de actividades, trabajos y exámenes. Nosotros, para ayudarte, te proponemos los siguientes **pasos**:

**1º** Desde el Campus virtual podrás acceder al Aula virtual de cada asignatura en la que estés matriculado y, además, al Aula virtual de **Lo que necesitas saber antes de empezar**. Aquí podrás consultar la **documentación** disponible, que te ayudará a recordar cómo se utilizan las herramientas del Aula virtual y organizar tu plan de trabajo personal con tu profesor-tutor.

**2º** Observa la **programación semanal** (en en el Aula virtual). Allí te indicamos qué parte del temario debes trabajar cada semana.

**3º** Ya sabes qué trabajo tienes que hacer durante la semana. Accede ahora a la sección **Temas** del Aula virtual. Allí encontrarás el material teórico y práctico del Tema correspondiente a esa semana.

**4º** Comienza con la lectura de las **Ideas clave** del tema. Este resumen te ayudará a hacerte una idea del contenido más importante del Tema y de cuáles son los aspectos fundamentales en los que te tendrás que fijar al estudiar el material básico. Lee siempre el primer apartado, **¿Cómo estudiar este tema?**, porque allí te especificamos qué material tienes que estudiar. Consulta, además, las secciones del Tema que contienen **material complementario** (Lo + recomendado y + Información).

En el **Aula virtual de Lo que necesitas saber antes de empezar** encontrarás siempre disponible la documentación donde te explicamos **cómo se estructuran los temas** y qué podrás encontrar en cada una de sus **secciones**: Ideas clave, Lo + recomendado, + Información, Actividades y Test.

Recuerda que en el **Aula virtual** de **Lo que necesitas saber antes de empezar** puedes consultar el funcionamiento de las distintas herramientas del Aula virtual: Correo, Foro, Sesiones presenciales virtuales, Envío de actividades, etc.

**5º** Dedicar tiempo al **trabajo práctico (sección Actividades y Test)**. En la programación semanal te detallamos cuáles son las actividades correspondientes a cada semana y qué **calificación máxima** puedes obtener con cada una de ellas.

**6º** Te recomendamos que **participes en los eventos** del curso (sesiones presenciales virtuales, foros de debate...). Para conocer la fecha concreta de celebración de los eventos debes consultar las **herramientas de comunicación** del Aula virtual. Tu profesor y tu profesor-tutor te informarán de las novedades de la asignatura.



### Ten en cuenta estos consejos...

- ✓ Sea cual sea tu plan de estudio, **accede periódicamente al Aula Virtual**, ya que de esta forma estarás al día de las novedades del curso y en contacto con tu profesor y con tu profesor tutor.
- ✓ Recuerda que **no estás solo**: consulta todas tus dudas con tu profesor-tutor utilizando el correo electrónico. Si asistes a las sesiones presenciales virtuales también podrás preguntar al profesor sobre el contenido del tema. Además, siempre puedes consultar tus dudas sobre el temario en los foros que encontrarás en cada asignatura (Pregúntale al profesor).
- ✓ **¡Participa!** Siempre que te sea posible accede a los foros de debate y asiste a las sesiones presenciales virtuales. El intercambio de opiniones, materiales e ideas nos enriquece a todos.
- ✓ Y ¡recuerda!, estás estudiando con metodología on line: tu esfuerzo y constancia son imprescindibles para conseguir buenos resultados. **¡No dejes todo para el último día!**