

# PRÁCTICUM: NARRATIVA DIGITAL

Curso 2017/2018

(Código: 23301133)

## 1. PRESENTACIÓN

El ser humano ha sentido siempre la necesidad de contar historias así como de representar la realidad. Los avances científicos y tecnológicos han ido modificando las diferentes formas de narrativas y de representación. En los últimos años del siglo XX, la digitalización de la producción audiovisual ha generado nuevos lenguajes y nuevas formas de crear que exceden la mera conversión del mundo analógico al digital.

Los relatos analógicos suelen tener una estructura lineal articulada en tres grandes fases: inicio, desarrollo y desenlace.

Con las tecnologías digitales surgen nuevas formas de producir y analizar los relatos en entornos digitales además de tener estructuras que superan la mera linealidad. Las historias, los relatos, las narrativas digitales tienen un comienzo, pero pueden tener múltiples desarrollos y distintos desenlaces. La narrativa digital interactiva permite superar las historias únicas y hegemónicas.

Los relatos (informativos, científicos, pedagógicos, artísticos, literarios, audiovisuales, etc.) siempre tienen una marca visible y/o invisible del poder. Los relatos son una metáfora de las formas de dominación simbólica del mundo. Desde los orígenes de la humanidad hasta nuestros días, instituciones políticas, organizaciones religiosas, grupos mediáticos, etc. construyen la historia del mundo a través de sus relatos, naturalizando los acontecimientos. Esta manera de representar la realidad, ha condicionado la forma en la que la ciudadanía accede a la información y al conocimiento.

En esta segunda década del siglo XXI, los ciudadanos y ciudadanas tienen la posibilidad de ser autores y coautores de los relatos, más allá de los canales de producción convencional. Surge el ciudadano-autor que crea y re-crea narrativas interactivas y que puede abordar, analizar y reflexionar desde múltiples perspectivas cualquier tipo de acontecimiento. Podemos hablar así de la creación y producción de contra-relatos. En esta asignatura, se pretende profundizar en estos aspectos y que los estudiantes puedan crear y re-crear relatos y contra-relatos digitales interactivos.

## 2. CONTEXTUALIZACIÓN

Esta asignatura se enmarca en un contexto eminentemente práctico. Se va a exigir al alumnado un posicionamiento muy activo y alejado del modelo donde se les considere meros lectores, usuarios o espectadores. Por el contrario, va a analizar relatos digitales, pero también va a conformar, modificar, manipular, crear sus propios relatos digitales de forma autónoma.

Es necesario que la ciudadanía del siglo XXI tenga acceso como autora a todos aquellos ambientes virtuales por donde navega, siendo capaz de participar activamente y crear en

las redes virtuales en función de las nuevas narrativas que este medio está construyendo. Así como el cine tardó aproximadamente 50 años (1895-1936) en construir un lenguaje específico de la imagen en movimiento tal como lo conocemos hoy, la televisión aproximadamente 40 años (década de los 40 hasta la década de los 80 del siglo XX), la web está en fase de construcción de su propio lenguaje y de sus narrativas específicas integradas por la convergencia de tecnologías y de lenguajes multimedia.

### 3. REQUISITOS PREVIOS RECOMENDABLES

Nivel de lectura y redacción acorde a las exigencias académicas de un postgrado.

### 4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 1.- Comprender y analizar los procesos comunicativos en entornos digitales.
- 2.- Analizar el papel de los relatos en las relaciones de poder
- 3.- Poner en prácticas modelos de participación en la construcción del conocimiento colaborativo
- 4.- Establecer modelos para la creación y lectura de una narrativa digital .
- 5.- Analizar los modelos y estructuras de diferentes formatos de relatos digitales
- 6.- Conocer los antecedentes de la narrativa digital
- 7.- Crear relatos digitales

### 5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Los contenidos de la asignatura son los siguientes:

Bloque temático 1: De los relatos analógicos a los relatos digitales

Bloque temático 2: La narrativa del poder

Bloque temático 3: Antecedentes de los relatos digitales. El cine, la literatura y los videojuegos

Bloque temático 4: Características de la narrativa digital.

Bloque temático 5: Los principios de la narrativa digital.

Bloque temático 6: La creación, diseño y producción de relato digital

Bloque temático 7: Participación y procesos creativos de relatos digitales

Bloque temático 8: La narrativa transmedia

Bloque temático 9: Posibilidades y limitaciones de la narrativa digital

Bloque temático 10: La narrativa digital del contrapoder

### 6. EQUIPO DOCENTE

- [TIBERIO FELIZ MURIAS](#)

## 7.METODOLOGÍA

La metodología docente que se llevará a cabo es la propia de la UNED. Se utilizarán aulas virtuales semanales a través de chat, foros de discusión, videoconferencias, etc. El alumnado dispondrá de materiales específicos y los recursos disponibles en la plataforma virtual de la asignatura. Se compaginará simultáneamente el estudio teórico con la actividad práctica del alumnado.

La metodología y las estrategias de aprendizaje concretas de este módulo son:

- Aprendizaje Colaborativo: Construcción colectiva del conocimiento, esto significa entender el aprendizaje como un proceso en continua construcción y en permanente transformación.
- Comunicación participativa: El modelo de comunicación se basa en el principio "todos aprendemos con todos", es decir, ciudadanos y ciudadanas productores de mensajes.
- Actividades prácticas para desarrollar estrategias comunicativas basadas en los principios de libertad, justicia social y solidaridad. Para ello se utilizarán los distintos recursos de los escenarios virtuales.
- Creación de ensayos digitales que integrarán los diferentes lenguajes.
- Actividad Individual de Autoevaluación y Coevaluación.
- Creación de relatos y contra-relatos digitales.

## 8.BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Comentarios y anexos:

APARICI (Coord.) (2015): Narrativa digital interactiva. Barcelona: Gedisa

JENKINS, H. (2009): Convergence Culture. Barcelona: Paidós

JENKINS, H., FORD, S. y GREEN, J. (2015). Cultura transmedia. La creación de valor y significado de una cultura en red. Barcelona: Gedisa.

MANOVICH, L. (2013). El software toma el mando. Barcelona: UOC

SALMON, C. (2008): Storytelling, la máquina de fabricar historias y formatear las mentes. Barcelona: Atalaya

## 9.BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Comentarios y anexos:

APARICI, R., GARCÍA MATILLA, A., FERNÁNDEZ, J. y OSUNA, S. (2009). La imagen. Análisis y representación de la realidad. Barcelona: Gedisa.

DARLEY, A. (2002): Cultura visual digital. Barcelona. Paidós.

GUTIÉRREZ, A. (2003): Alfabetización Digital. Barcelona: Gedisa.

IBRUS, I y SCOLARI, C. (2012): Crossmedia Innovations. Texts, Markets, Institutions. Peter Lang, Berlín/New York.

JENKINS, H. (2009): Fans, blogueros y videojuegos. Barcelona. Paidós.

LAURE RYAN, M (2004): La narración como realidad virtual. Barcelona. Paidós.

KRESS, G. (2003): El alfabetismo en la era de los nuevos medios. Málaga: Aljibe.

MANOVICH, L. (2005): El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Barcelona: Paidós.

MURRAY, J. (1999): Hamlet en la holocubierta. Barcelona. Paidós.

SCOLARI, C. (2008): Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva. Barcelona. Gedisa

SCOLARI, C. (2013): Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Barcelona. Deusto

SILVA, M. (2005): Educación Interactiva. Enseñanza y aprendizaje presencial y on-line. Barcelona: Gedisa.

SNYDER, I. (2004): Alfabetismos digitales. Málaga: Aljibe.

## 10. RECURSOS DE APOYO AL ESTUDIO

### Webgrafía

<http://www.youtube.com/watch?v=PL-ywltLjzk&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=WzYHsqPINhY&feature=related>

[http://www.javeriana.edu.co/gabriella\\_infinita/principal.htm](http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/principal.htm)

<http://altx.com/thebody/>

<http://www.liberabit.net/narrativa/>

<http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/index.cfm>

<http://pae.org/presi.org/ilu/index.html>

### Filmografía

El acorazado Potemkin (1925) de Sergei Eisenstein

El hombre de la cámara (1929) de Dziga Vertov

Short Cuts (1993) y El juego de Hollywood (1992) de Robert Altman

Corre Lola corre (1996) de Tom Tykwer

Memento (2000) de Christopher Nolan

El Arca Rusa (2002) de Aleksandr Sokurov

Crash (2004) de Paul Haggis

Babel (2006) y Amores perros (2000) de Alejandro González Iñárritu

Novelas y escritos

Calvino, Italo: El castillo de los destinos cruzados (1973)

Cortazár, Julio: Rayuela (1963)

PavikÃ Å , Milorad: El diccionario Jazaro versión masculina y femenina (1989)

Borges, Jorge Luis: El jardín de los senderos que se bifurcan (1941)

## 11.TUTORIZACIÓN Y SEGUIMIENTO

El alumnado podrá contactar con el docente a través de la plataforma virtual del módulo. Asimismo, podrán hacerlo a través del correo electrónico y, a través del teléfono, los miércoles de 11 a 15 horas y jueves de 11 a 15, y de 16 a 20 horas (teléfono 91 3986968).

Correos electrónicos:

Roberto Aparici raparici@edu.uned.es

Ángel Barbas Coslado abarbas@edu.uned.es

## 12.EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Los criterios de evaluación que se llevarán a cabo en este módulo son los siguientes:

- Dominio para expresarse con una narrativa digital en distintos espacios de la red.
- Capacidad para analizar y diseñar relatos digitales en entornos digitales.
- Capacidad para producir relatos digitales.

La evaluación de esta asignatura consta principalmente de los siguientes trabajos:

1. Buscar en la red hiperficciones. Argumentar el objetivo de esa selección.
2. Analizar relatos digitales
3. Elaborar un relato digital.
4. Ensayo

La calificación final del módulo obedecerá a los siguientes porcentajes:

- 50% para evaluar el relato digital colaborativo
- 20% para evaluar el diario de aprendizaje individual
- 20% para evaluar la participación en Foros, Chats y webconferencias
- 10% para evaluar la aportación y evaluación del material buscado

### 13.COLABORADORES DOCENTES

Véase equipo docente.