

## Guía Docente: Narrativa audiovisual

DATOS GENERALES	
<b>Facultad</b>	Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales
<b>Titulación</b>	Grado en Periodismo
<b>Plan de estudios</b>	2020
<b>Materia</b>	Lenguaje audiovisual
<b>Carácter</b>	Obligatorio
<b>Período de impartición</b>	Segundo Trimestre
<b>Curso</b>	Primero
<b>Nivel/Ciclo</b>	Grado
<b>Créditos ECTS</b>	6
<b>Lengua en la que se imparte</b>	Castellano
<b>Prerrequisitos</b>	No se prevén requisitos previos; por tanto, los requisitos serán los propios del título.

DATOS DEL PROFESORADO			
<b>Profesor Responsable</b>	María José Benitez de Gracia	<b>Correo electrónico</b>	mariajose.benitez@ui1.es
<b>Área</b>		<b>Facultad</b>	Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales
<b>Perfil Profesional 2.0</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Linkedin</a></li> <li>• <a href="mailto:mariajosebenitez.es">mariajosebenitez.es</a></li> <li>• <a href="#">ORCID</a></li> </ul>		

## CONTEXTUALIZACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Asignaturas de la materia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño gráfico</li> <li>• Fotoperiodismo</li> <li>• Guion audiovisual y radiofónico</li> <li>• Narrativa audiovisual</li> </ul>
<b>Contexto y sentido de la asignatura en la titulación y perfil profesional</b>	<p>La asignatura de Narrativa Audiovisual impartida en el primer curso del Grado en Periodismo constituye una primera aproximación del alumno al conocimiento de los elementos estéticos y expresivos que constituyen el lenguaje audiovisual.</p> <p>La actual sociedad de la información ha puesto en relieve un ecosistema de medios y plataformas donde los contenidos audiovisuales cobran un claro protagonismo en sus más diferentes soportes, formatos y modos de expresión. Si bien la llamada Web 2.0 ha permitido el acceso a la creación y publicación de piezas audiovisuales de un modo activo por parte de la ciudadanía, el proceso de comunicación, desde una perspectiva periodística, requiere de un aprendizaje y “alfabetización” previa en el lenguaje audiovisual por parte del futuro profesional.</p> <p>Hoy en día, los contenidos audiovisuales constituyen uno de los elementos primordiales en periodismo dada su facilidad para ser consumidos de forma casi inmediata y en cualquier momento desde diferentes soportes o medios (televisión, <i>smartphone</i>, <i>tablet</i>, ordenador, etc.). Su capacidad para adaptarse a los diferentes géneros periodísticos (noticia, breve, reportaje, documental, etc.) que son tratados en profundidad en otras asignaturas del Grado en Periodismo, justifica, igualmente, esta necesidad de conocimiento previo.</p> <p>La asignatura de Narrativa Audiovisual introduce al alumno en el conocimiento de los principales modelos teóricos, códigos y estructuras que conforman el aprendizaje de los elementos que intervienen en la construcción de una narrativa audiovisual. La exposición de los mismos se realiza desde la perspectiva de su evolución histórica, que parte de la propia génesis de las primeras piezas audiovisuales hasta llegar a los más recientes e innovadores formatos aplicados al ámbito periodístico.</p> <p>A través de las seis unidades didácticas que componen la asignatura, el alumno obtendrá la capacitación para comprender y aplicar las diferentes reglas y recursos que le ayudarán a diseñar, planificar y crear piezas audiovisuales. Al mismo tiempo, estas habilidades dotarán al alumno de la capacidad para comprender este tipo de mensajes a fin de poder emitir juicios de valor sobre contenidos creados, así como los suyos propios que genere, desde una perspectiva crítica.</p> <p>Junto al <i>corpus</i> teórico de la asignatura, en cada una de las unidades didácticas, el alumno dispondrá de multitud de recursos en distintos formatos (vídeos, audios, imágenes) con el objetivo de facilitar la comprensión de los textos y dotar de un carácter ameno y práctico a la asignatura. Además, a fin de poder evaluar sus habilidades adquiridas, el alumno dispondrá al final de cada unidad didáctica de unos ejercicios de autoevaluación que se completarán con una serie de actividades evaluables por el tutor y foros de participación sobre diversos temas relacionados con la materia para promover la interacción alumno-profesor.</p>

## COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

<b>Competencias de la asignatura</b>	Generales y básicas:
--------------------------------------	----------------------

- CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- CB2: Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- CB3: Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- CG03: Comunicar en el lenguaje propio de cada uno de los medios de comunicación tradicionales (prensa, fotografía, radio, televisión), en sus modernas formas combinadas (multimedia) o nuevos soportes digitales (internet), mediante la hipertextualidad.
- CG04: Utilizar las tecnologías y técnicas informativas y comunicativas, en los distintos medios o sistemas mediáticos combinados e interactivos (multimedia).
- CG05: Conocer los aspectos formales y estéticos en medios escritos, gráficos, audiovisuales y digitales, así como del uso de técnicas informáticas para la representación y transmisión de hechos y datos mediante sistemas infográficos.
- CG06: Demostrar capacidad para la ideación, planificación y ejecución de proyectos informativos o comunicativos.
- CG07: Aplicar las técnicas necesarias para buscar, seleccionar y jerarquizar cualquier tipo de fuente o documento (escrito, sonoro, visual, etc.) de utilidad para la elaboración y procesamiento de información, así como para su aprovechamiento comunicativo persuasivo o de ficción y entretenimiento.
- CG09: Innovar mediante el conocimiento y uso de técnicas y métodos aplicados a los procesos de mejora de la calidad y de autoevaluación, así como habilidades para el aprendizaje autónomo, la adaptación a los cambios y la superación rutinaria mediante la creatividad.

#### Específicas:

- CE10: Comprender los modelos teóricos de construcción narrativa de las obras audiovisuales.
- CE12: Aplicar los conocimientos adquiridos para escribir con fluidez textos, escaletas o guiones.
- CE18: Comprender la naturaleza fronteriza de géneros entre el periodismo y la literatura.
- CE19: Aplicar los procedimientos y técnicas necesarios para la elaboración de reportajes y documentales.
- CE21: Escribir guiones, desarrollar historias o generar contenido de marca que permitan expandir una narrativa principal a diversas plataformas, aportando elementos nuevos, complementarios entre sí, que enriquezcan dicha narración.
- CE01: Comprender las implicaciones que, para los medios de comunicación actuales, tienen las distintas teorías de la información y la comunicación.
- CE02: Conocer los diferentes elementos que distinguen a unos géneros periodísticos de otros de manera que se pueda proceder a la elaboración de textos adaptados a las necesidades informativas.
- CE11: Conocer los diferentes mecanismos y elementos de la construcción del guion atendiendo a diferentes formatos, tecnologías y soportes de producción.
- CE15: Aplicar las técnicas necesarias para la producción de textos periodísticos en cada uno de los géneros periodísticos.

<b>Resultados de aprendizaje de la asignatura</b>	<b>Resultados de aprendizaje de la materia:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Demostrar espíritu crítico y autocrítico.</li> <li>• Desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo.</li> <li>• Propiciar innovaciones en la elaboración de narrativas audiovisuales.</li> <li>• Desarrollar una sensibilidad estética adecuada para la creación de contenidos audiovisuales.</li> <li>• Conocer las formas narrativas y dramáticas de otros soportes para adaptarlas a la narración audiovisual.</li> </ul>
---	--

## PROGRAMACION DE CONTENIDOS

<b>Breve descripción de la asignatura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción</li> <li>• Estructura de la narración audiovisual</li> <li>• Realidad y ficción en los relatos audiovisuales</li> <li>• Enunciación y narración.</li> <li>• Personajes</li> <li>• Espacio narrativo</li> <li>• Sucesos, acontecimientos y acciones.</li> <li>• Tiempo narrativo.</li> <li>• Géneros y formatos</li> <li>• Introducción al guion audiovisual</li> </ul>
<b>Contenidos</b>	<p><b>UD 1. Introducción a la narrativa audiovisual</b></p> <p>1.1. Origen del relato audiovisual</p> <p>1.1.1. Narración, cine y relato</p> <p>1.1.2. Narrativa audiovisual: definición y estudio</p> <p>1.2. Evolución y etapas del relato audiovisual</p> <p>1.2.1. Etapa clásica</p> <p>El cine fuera de Hollywood</p> <p>La llegada del sonido y del color</p> <p>1.2.2. Etapa moderna</p> <p>1.2.3. Etapa posmoderna</p> <p>1.2.4. Etapa actual</p> <p>1.3. Géneros narrativos audiovisuales</p> <p>1.3.1. Géneros narrativos en cine</p> <p>1.3.2. Géneros narrativos en televisión</p> <p>Géneros narrativos de ficción en la televisión</p> <p>Géneros narrativos de no ficción en la televisión</p>

## **UD 2. Estructura de la narración audiovisual**

### 2.1. Narración y enunciación

#### 2.1.1. La enunciación en el contexto audiovisual

### 2.2. El narrador

#### 2.2.1. Origen y evolución de la figura del narrador

El narrador-presentador

Los rótulos o intertítulos

Imagen y voz

#### 2.2.2. Tipos de narrador

#### 2.2.3. Punto de vista y focalización

### 2.3. Los personajes

#### 2.3.1. Tipologías del personaje. El héroe

#### 2.3.2. Análisis narrativo del personaje

### 2.4. El tiempo

#### 2.4.1. El orden

#### 2.4.2. La duración

#### 2.4.3. La frecuencia

## **UD 3. El espacio en la narrativa audiovisual**

### 3.1. La representación del espacio

#### 3.1.1. El encuadre

#### 3.1.2. La profundidad de campo

#### 3.1.3. El movimiento de la cámara: tipología

### 3.2. El plano

#### 3.2.1. Conceptos básicos: plano, toma, escena y secuencia

#### 3.2.2. La planificación de la escena

#### 3.2.3. Tipología del plano

#### 3.2.4. Los elementos del plano

#### 3.2.5. La composición

#### 3.2.6. El ángulo de cámara

### 3.3. La puesta en escena

#### 3.3.1. La escenografía

#### 3.3.2. La iluminación

#### 3.3.3. El vestuario, el maquillaje y la caracterización

#### 3.3.4. La interpretación

## **UD 4. El montaje en la narrativa audiovisual**

### 4.1. Introducción al montaje

#### 4.1.1. Origen y evolución del montaje

#### 4.1.2. Montaje interno y montaje externo

### 4.2. La continuidad en la narrativa audiovisual

#### 4.2.1. Tipos de continuidad

#### 4.2.2. Ley del eje

### 4.3. Técnicas y recursos de montaje

#### 4.3.1. Transiciones clásicas

#### 4.3.2. Transiciones expresivas

## **UD 5. Guion y banda sonora en la narrativa audiovisual**

### 5.1. Introducción al concepto de guion

#### 5.1.1. Origen y evolución del guion

#### 5.1.2. Estructura del guion

#### 5.1.3. Etapas previas al guion

### 5.2. Formato y tipologías de guion

#### 5.2.1. El formato del guion

#### 5.2.2. El guion literario

#### 5.2.3. El guion técnico

### 5.3 La banda sonora

#### 5.3.1. Origen y evolución del sonido en la narrativa audiovisual

#### 5.3.2. Ventajas del sonido en la narrativa audiovisual

#### 5.3.3. Elementos de la banda sonora

#### 5.3.4. Montaje de la banda sonora

**UD 6. Nuevas narrativas en el contexto audiovisual: el documental interactivo, los *newsgames* y el periodismo inmersivo**

6.1. Innovación y nuevas narrativas audiovisuales

6.1.2. El documental interactivo

6.1.3. Los *newsgames*

6.2. El periodismo inmersivo

6.2.1. Niveles de periodismo inmersivo

6.2.2. Evolución de las narrativas inmersivas en el contexto periodístico

6.2.3. El periodismo inmersivo con vídeo en 360º en España

6.2.4. Características formales del reportaje inmersivo

## METODOLOGÍA

### Actividades formativas

Para los alumnos que opten por el modelo de seguimiento de Evaluación Continua (EC), se proponen **varios estudios de caso y dos foros evaluables** a fin de servir de complemento práctico a cada una de las diferentes unidades didácticas. Cada una de estas actividades se ha centrado en diferentes aspectos teóricos de la narrativa audiovisual pero orientados a su **aplicación práctica** y, mayormente, con finalidad **periodística**.

La resolución de las actividades está vinculada al visionado previo de una o varias piezas audiovisuales cuyo enlace se proporciona para facilitar el acceso al alumno.

Para guiar al alumno en la resolución de los casos, en algunos de los ejercicios **se proponen una serie de cuestiones** que debe seguir a modo de esquema o guía, al tiempo que serán consideradas dentro de los **criterios de evaluación** para valorar la capacidad del alumno a la hora de aplicar los conceptos adquiridos, así como su **captación de reflexión**.

A lo largo de la asignatura, el alumno tendrá que resolver **dos cuestiones evaluables**. El primero, al finalizar la UD3 y, el segundo, la UD6. Su objetivo es ayudar al alumno a **afianzar los conocimientos** adquiridos y valorar su capacidad para aplicar las diferentes teorías y conceptos desarrollados en la asignatura.

Junto a estos estudios de caso, se proponen dos **Foros evaluables** a fin de generar **debate y participación grupal** de varios temas tratados a lo largo de la asignatura. Se plantea un supuesto y cada alumno deberá responder a las dos preguntas y abrir un hilo en el que exponga o plantee un ejemplo similar que le haya llamado la atención.

## EVALUACIÓN

### Sistema evaluativo

*En caso de que la situación sanitaria impida la realización presencial de los exámenes con todas las garantías, la Universidad Isabel I celebrará dichas pruebas en modalidad online.*

*Para la realización de dichos exámenes, la universidad incorporará la herramienta de proctoring a nuestra plataforma tecnopedagógica, con el objetivo de garantizar los procesos de autenticación del alumno, como el control del entorno durante el desarrollo de las pruebas de evaluación. A su vez, la Universidad Isabel I pondrá a disposición del alumnado una Unidad de Exámenes Online específica para ofrecer apoyo técnico durante todo el proceso y así solventar todas las incidencias que se puedan presentar.*

El sistema de evaluación se basará en una selección de las pruebas de evaluación más adecuadas para el tipo de competencias que se trabajen. El sistema de calificaciones estará acorde con la legislación vigente (*Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y de validez en todo el territorio nacional*).

El sistema de evaluación de la Universidad Isabel I queda configurado de la siguiente manera:

### **Sistema de evaluación convocatoria ordinaria**

#### **Opción 1. Evaluación continua**

Los estudiantes que opten por esta vía de evaluación deberán realizar el **seguimiento de la evaluación continua (EC)** y podrán obtener hasta un **60 %** de la calificación final a través de las actividades que se plantean en la evaluación continua.

Además, deberán realizar un **examen final presencial (EX)** que supondrá el **40 %** restante. Esta prueba tiene una parte dedicada al control de la identidad de los estudiantes que consiste en la verificación del trabajo realizado durante la evaluación continua y otra parte en la que realizan diferentes pruebas teórico-prácticas para evaluar las competencias previstas en cada asignatura.

Para la aplicación de los porcentajes correspondientes, el estudiante debe haber obtenido una nota mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta el sistema de evaluación continua.

Se considerará que el estudiante supera la asignatura en la convocatoria ordinaria por el sistema de evaluación continua, siempre y cuando al aplicar los porcentajes correspondientes se alcance una calificación mínima de un 5.

#### **Opción 2. Prueba de evaluación de competencias**

Los estudiantes que opten por esta vía de evaluación deberán realizar una **prueba de evaluación de competencias (PEC)** y un **examen final presencial (EX)**.

La **PEC** se propone como una prueba que el docente plantea con el objetivo de evaluar en qué medida el estudiante adquiere las competencias definidas en su asignatura. Dicha prueba podrá ser de diversa tipología, ajustándose a las características de la asignatura y garantizando la evaluación de los resultados de aprendizaje definidos. Esta prueba supone el 50 % de la calificación final.

El **examen final presencial**, supondrá el **50 %** de la calificación final. Esta prueba tiene una parte dedicada al control de la identidad de los estudiantes que consiste en la verificación del seguimiento de las actividades formativas desarrolladas en el aula virtual y otra parte en la que realizan diferentes pruebas teórico-prácticas para evaluar las competencias previstas en cada asignatura.

Al igual que con el sistema de evaluación anterior, para la aplicación de los porcentajes correspondientes el estudiante debe haber obtenido una puntuación mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta la opción de prueba de evaluación de



competencias.

Se considerará que el estudiante supera la asignatura en la convocatoria ordinaria por el sistema de la prueba de evaluación de competencias siempre y cuando al aplicar los porcentajes correspondientes se alcance una calificación mínima de un 5.

### **Características de los exámenes**

Los exámenes constarán de 30 ítems compuestos por un enunciado y cuatro opciones de respuesta, de las cuales solo una será la correcta. Tendrán una duración de 90 minutos y la calificación resultará de otorgar 1 punto a cada respuesta correcta, descontar 0,33 puntos por cada respuesta incorrecta y no puntuar las no contestadas. Después, con el resultado total, se establece una relación de proporcionalidad en una escala de 10.

### **Sistema de evaluación convocatoria extraordinaria**

Todos los estudiantes, independientemente de la opción seleccionada, que no superen las pruebas evaluativas en la convocatoria ordinaria tendrán derecho a una convocatoria extraordinaria.

La convocatoria extraordinaria completa consistirá en la realización de una **prueba de evaluación de competencias** que supondrá el **50 %** de la calificación final y un **examen final presencial** cuya calificación será el **50 %** de la calificación final.

Para la aplicación de los porcentajes correspondientes, el estudiante debe haber obtenido una nota mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta el sistema de evaluación de la convocatoria extraordinaria.

Los estudiantes que hayan suspendido todas las pruebas evaluativas en convocatoria ordinaria (evaluación continua o prueba de evaluación de competencias y examen final) o no se hayan presentado deberán realizar la convocatoria extraordinaria completa, como se recoge en el párrafo anterior.

En caso de que hayan alcanzado una puntuación mínima de un 4 en alguna de las pruebas evaluativas de la convocatoria ordinaria (evaluación continua o prueba de evaluación de competencias y examen final), se considerará su calificación para la convocatoria extraordinaria, debiendo el estudiante presentarse a la prueba que no haya alcanzado dicha puntuación o que no haya realizado.

En el caso de que el alumno obtenga una puntuación que oscile entre el 4 y el 4,9 en las dos partes de que se compone la convocatoria ordinaria (EC o PEC y examen), solo se considerará para la convocatoria extraordinaria la nota obtenida en la evaluación continua o prueba de evaluación de competencias ordinaria (en función del sistema de evaluación elegido), debiendo el alumno realizar el examen extraordinario para poder superar la asignatura.

Al igual que en la convocatoria ordinaria, se entenderá que el alumno ha superado la materia en convocatoria extraordinaria si, aplicando los porcentajes correspondientes, se alcanza una calificación mínima de un 5.

## **BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS**

**Bibliografía  
básica**

**Canet, F. y Prósper, J. (2009). *Narrativa audiovisual. Estrategias y recursos*. Síntesis.**

Este libro ofrece al alumno una serie de estrategias y recursos útiles para la narración de una historia audiovisual. Gracias a su carácter práctico, el alumno dispone de ejemplos que le ayudarán a comprender y asimilar los contenidos teóricos para aprender los mecanismos narrativos necesarios para la articulación del relato narrativo.

**Fernández Díez, F. y Martínez Abadía, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual* (Papeles de comunicación: 22). Paidós.**

Se trata de un libro en el que se desarrollan los principales aspectos relacionados con la narrativa audiovisual con un enfoque práctico y dirigido a los alumnos del Grado de Periodismo y del Grado de Comunicación Audiovisual. El manual presenta los conceptos que configuran la base de la narrativa audiovisual de un modo claro, práctico y didáctico, ilustrando con ejemplos gráficos la aplicación de los conceptos referidos al uso de la cámara, la composición, la continuidad, el tratamiento del audio y el montaje.

**García Jiménez, J. (2003). *Narrativa audiovisual*. Cátedra.**

Un manual de referencia en el ámbito universitario del profesor Jesús García Jiménez que persigue un triple objetivo: organizar la disciplina académica de la narrativa audiovisual, estudiar los diferentes aspectos del relato audiovisual y tratar los contenidos de su historia.

#### **Bibliografía complementaria**

**Bordwell, D. & Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico: Una introducción*. Paidós.**

Un manual de referencia que resume y profundiza en los diversos aspectos que conforman la producción cinematográfica, así como su historia y etapas. Los autores reflexionan sobre elementos fundamentales como la puesta en escena, el montaje o el sonido y los acompañan numerosos ejemplos extraídos de la historia del cine, así como con imágenes de apoyo que facilitan la comprensión.

**Casetti, F. y Di Chio, F. (2007). *Cómo analizar un film*. Paidós.**

Este libro ofrece un método de análisis cinematográfico que puede servir como guía para analizar cualquier contenido audiovisual. Los autores aportan numerosos ejemplos a partir de películas clásicas de un modo didáctico que facilita su comprensión.

**Gaudreault, A. y Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico: cine y narratología*. Paidós.**

Este libro ofrece una exposición y desarrollo de los conceptos clave de la narratología, concretamente, el narrador, el tiempo y el punto de vista.

**Gubern, R. (2018). *Historia del cine*. Anagrama.**

Publicada inicialmente en dos volúmenes en 1969, *Historia del cine* de Román Gubern ha sido traducida y editada en numerosas versiones y constituye un referente clásico sobre esta materia. Se trata de un material de apoyo docente en numerosas universidades tanto como obra de consulta como relato ameno sobre la historia del cine.

**Marimón, J. (2016) *El Montaje Cinematográfico: Del Guion a La Pantalla*. Comunicación Activa; 12. Cine. Publicacions III Edicions De La Universitat De Barcelona, 2016.**

Esta obra de referencia para estudiantes y profesores de ámbito audiovisual profundiza en algunas de las claves del montaje cinematográfico, desde las reglas teóricas, los recursos del lenguaje, la historia y las aplicaciones en los diferentes géneros. Para guiar y facilitar la comprensión de diferentes aplicaciones prácticas se analizan diversas secuencias en

detalle.

**Ryan, M.L. (2004). *La narración como realidad virtual: La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Paidós.**

La narración como realidad virtual estudia la idea de la realidad virtual como metáfora del arte total y utiliza los conceptos de interactividad e inmersión para desarrollar una fenomenología de la lectura. Ryan profundiza tanto en las narraciones literarias tradicionales como los nuevos géneros textuales que han hecho posibles las revoluciones de los últimos años, como el hipertexto, la poesía electrónica, las películas y las obras teatrales interactivas, las instalaciones artísticas digitales y los juegos de rol por ordenador.

**Sánchez Navarro, J. (2017). *Narrativa audiovisual*. UOC.**

Este libro se ha concebido como una guía sobre los diferentes aspectos que comprenden la narrativa audiovisual. Parte del punto de vista de que las estructuras narrativas se hallan presentes en todas partes. La técnica (y, sobre todo, el audiovisual) sólo ha ampliado los límites posibles del acto de explicar historias.

**Truffaut, F. y Scott, H. (2010). *El cine según Hitchcock* (5ª ed.). Alianza.**

Resultado de una larga conversación de cincuenta horas realizada por el director François Truffaut, *El cine según Hitchcock* es un referente para conocer el universo *hitchcockniano*: las circunstancias que rodearon el nacimiento de cada film, la elaboración de los guiones, los problemas de la puesta en escena y la valoración del resultado comercial de las películas.

**Vanoye, F., Goliot-Lété, A., Perriaux, M. y Carmona, V. (2008). *Principios de análisis cinematográfico*. Abada.**

En este libro se ofrecen elementos de reflexión general en el análisis cinematográfico a la vez que concretos análisis prácticos, del plano único a la película entera, de la secuencia a las formas breves.

#### Otros recursos

**Archivo del Ministerio de Cultura y Deporte. YouTube.**  
En <https://www.youtube.com/c/MinisteriodeCulturayDeporte/search?query=Lumière>

El canal de vídeo del Ministerio de Cultura y Deporte, del Gobierno de España, ofrece una amplia recopilación de contenidos audiovisuales. Concretamente, a través de este enlace se facilita acceso a un gran número de trabajos cinematográficos de los hermanos Lumière.

**Bordwell, D. (2011). *Observaciones sobre el arte cinematográfico*. Blog.**  
En <http://www.davidbordwell.net/blog/2011/09/18/scriptography/print/>

David Bordwell es un reconocido teórico cinematográfico, profesor de cine en la Universidad de Wisconsin-Madison y autor de obras de referencia sobre cine y narrativa audiovisual. A través de este blog el profesor comparte sus reflexiones sobre cine y ofrece numerosos artículos, archivos y documentos.

**De la Peña, N. (2015). “The Future of News? Virtual Reality”, *TED Talk*,**  
en: [https://www.ted.com/talks/nonny\\_de\\_la\\_peña\\_the\\_future\\_of\\_news\\_virtual\\_reality](https://www.ted.com/talks/nonny_de_la_peña_the_future_of_news_virtual_reality)

Nonny de la Peña ha sido una de las principales impulsoras del denominado periodismo inmersivo. Se trata de un formato innovador que emplea la tecnología de realidad virtual y el vídeo en 360°. En este artículo, la autora y sus colaboradores definen el concepto y sus fundamentos teóricos.

**Internet Movie Data Base. IMDb.** En <https://www.imdb.com>

Esta base de datos constituye uno de los referentes más populares y completos de contenidos audiovisuales (películas, documentales, series de televisión, etc.), así como información relativa a directores, productores y actores.

**Philippe, A. (2017). 78/52. La escena que cambió el cine. Documental.**

Documental sobre la película *Psycho* de Alfred Hitchcock.

**RTVE (2020). Creación audiovisual. Aprendiendo de los mejores. YouTube.**  
En [www.youtube.com/playlist?list=PLc6y\\_blejLFEOnLpwADYcslIh8eROuDw](http://www.youtube.com/playlist?list=PLc6y_blejLFEOnLpwADYcslIh8eROuDw)

El canal de YouTube de Radiotelevisión Española ofrece esta sección en su canal de YouTube con una selección de vídeos presentados por expertos profesionales en el campo audiovisual con consejos y recomendaciones basadas en su experiencia y conocimiento para la producción de piezas audiovisuales.

**El canal de YouTube del diario The New York Times ofrece esta sección en la han recopilado más de 350 narraciones inmersivas con vídeo en 360°.**

The Daily 360°. The New York Times. YouTube.  
En [https://www.youtube.com/playlist?list=PL4CGYNsoW2iDN-xj9xxfgRLsqmAdY8J\\_W](https://www.youtube.com/playlist?list=PL4CGYNsoW2iDN-xj9xxfgRLsqmAdY8J_W)