

Curso Académico: (2020 / 2021)

Fecha de revisión: 09/09/2020 10:24:44

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Comunicación

Coordinador/a: RODRIGUEZ ORTEGA, VICENTE

Tipo: Optativa Créditos ECTS : 3.0

Curso : Cuatrimestre :

REQUISITOS (ASIGNATURAS O MATERIAS CUYO CONOCIMIENTO SE PRESUPONE)

- Crítica de cine
- Cine europeo

OBJETIVOS

1. Conocimiento del cine de autor actual, los videojuegos y nuevas formas de expresión del cine de los 2000 a la actualidad.
2. Capacidad para entender y analizar de un modo crítico las producciones audiovisuales contemporáneas desde una perspectiva social, cultural y estética.
3. Aprendizaje de los fundamentos teóricos y metodológicos para analizar una producción audiovisual como representación social y la producción de significados en el cine de autor.
4. Manejo de una tabla para la mecanización del análisis de cara tanto a la producción como al estudio analítico de una obra audiovisual en su complejidad y en su contexto sociológico.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

El cine es un reflejo dinámico de la sociedad tanto en su dimensión social como imaginaria. Como tal, nos informa sobre las representaciones colectivas de la realidad y de la identidad y sus recientes mutaciones.

Desgranaremos y aprenderemos a manejar la tabla de análisis audiovisual diseñada por Rubén Buren. La tabla tratará diversos aspectos como son:

- o Análisis del Personaje
- o Análisis narrativo
- o Análisis contextual
- o Análisis del espectador
- o Análisis estético y visual
- o Análisis psicológico y sociológico

A través de diversos ciclos estudiaremos situaciones conflictivas de la sociedad actual que realiza un camino de ida y vuelta con lo audiovisual.

- o Ciclo: ¿Crisis de los 30, 40¿ la muerte¿. Florence (2018), de Ken Wong, Australia. Too Late (2015), de Dennis Hauck, EEUU. Timbuktu (2014), de Abderrahmane Sissako, Mauritania.
- o Ciclo: ¿La corrupción y la injusticia¿. El niño y el mundo (2013), de Alé Breu, Brasil. El Cairo Confidencial (2017), Tarik Saleh, Suecia-Egipto. Paper¿s Please (2013), Lucas Pope, EE.UU, Japón.
- o Ciclo: ¿La historia es presente¿. Eva Stories (2009), Mati y Maya Kovachi. Israel-Rumanía. Transit (2018), Christian Petzold. Alemania.
- o Ciclo ¿¿Represión o normalización sexual?¿. Ander (2009), Roberto Castón. España. Moonlight (2016), Barry Jenkins. EEUU. La vida de Adele (2013), Abdellatif Kechiche, Francia. The Last of Us 2 (2020) Neil Druckman, EE.UU.
- o Ciclo ¿La estética en la nueva posmodernidad¿. La gran belleza (2013), Paolo Sorrentino. Italia.

Boxtrolls (2014), Graham Annable y Anthony Stacchi. EE.UU. Journey (2012), Jenova Chen, EE.UU. o Ciclo ¿Estigma y cuerpo?. La Caza (2012). Thomas Vinterberg, Dinamarca. El sabor del a Sandía (2005), Tsai Ming-Liang, Taiwan. Madre (2009), Bong Joon-Ho, Corea del Sur. Detroit, Become Human (2018), David Cage, Francia-EE.UU: ¿qué es ser humano?

Las películas, videojuegos y propuestas audiovisuales serán analizadas con la tabla y habrá que visionarlas previamente.

Son todas películas de directores reconocidos, algunos ya son referencia, otros son más jóvenes pero consagrados por la crítica. Muchas películas están en la Biblioteca o plataformas audiovisuales (Filmin, Youtube, Netflix, etc).

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

1. Clases magistrales

Presentación de líneas interpretativas originales, teóricas y prácticas, para analizar la relación entre cine y sociedad. Aspectos sociales, culturales y estéticos. Competencias 1 y 2 (0,75 ECTS).

2. Clases prácticas

Interpretación y análisis en profundidad de ejemplos representativos que ilustran los temas tratados en el programa. Preparación de clases prácticas mediante visionado de las películas seleccionadas y elaboración de un trabajo de investigación sobre aspectos concretos del temario.

Participación activa del estudiante en el comentario de las producciones audiovisuales propuestas. Competencias 3 y 4 (0,75 ECTS).

3. Trabajo del estudiante: el estudiante tendrá que manejar la tabla de mecanización para entender la obra audiovisual como un esqueleto. Lo entregará en forma de trabajo escrito (1,5 ECTS).

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Peso porcentual del Examen/Prueba Final:	60
Peso porcentual del resto de la evaluación:	40

- Examen/Trabajo final de la asignatura: 60 % de la nota global.

- Trabajo / Ensayo / Práctica: 40% de la nota global.

- La participación activa y fundamentada del estudiante en clases prácticas y tutorías se valorará a los efectos de mejora de la nota global.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Buren, Rubén Guion de videojuegos, Madrid, Síntesis., 2017.

- FONT, Domènec Cuerpo a cuerpo: radiografías del cine contemporáneo, Galaxia Gutenberg, 2012

- IMBERT, Gérard, Cine e imaginarios sociales: el cine posmoderno como experiencia de los límites, (1990-2010)., Madrid, Cátedra., 2010.

- ZIZEK, Slavoj, Lacrimae rerum: ensayos sobre cine moderno y ciberespacio, , Debate, Barcelona, , 2006.