Cine y sociedad contemporánea

Curso Académico: (2022 / 2023) **Fecha de revisión: 13-04-2022**

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)

- Critica 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:

- Análisis del Personaje
- Análisis narrativo
- Análisis contextual
- Análisis del espectador
- Análisis estético y visual
- 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.

- 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.
- 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.
- Ciclo: ¿La historia es presente¿. Eva Stories (2009), Mati y Maya Kovachi. Israel-Rumanía. Transit (2018), Christian Petzold. Alemania.
- 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.
- 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.
- 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

- 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.

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

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.