

**Curs Acadèmic:** 2023/24

## **31152 - Cruïlles contemporànies entre cinema, televisió i còmic**

### **Informació de la Guia Docent**

---

**Curs acadèmic:** 2023/24

**Centre acadèmic:** 801 - Centre Màsters del Departament de Comunicació

**Estudi:** 8014 - Màster Universitari en Estudis de Cinema i Audiovisual Contemporanis

**Assignatura:** 31152 - Cruïlles contemporànies entre cinema, televisió i còmic

**Crèdits:** 5.0

**Curs:** 1

**Idiomes de docència:**

Teoria: Grup 1: Castellà

**Professorat:** Ivan Pintor Irazo

**Període d'Impartició:** Primer trimestre

### **Presentació**

El cine, el cómic o las series televisivas no son solamente un reflejo de los cambios sociales y culturales, sino que también son uno de los motores de estas transformaciones. Partiendo siempre del acercamiento concreto a las películas, los cómics y las piezas televisivas mediante su visionado, se realizará una exploración del imaginario postmoderno de los nuevos formatos audiovisuales en relación a los ámbitos expresivos contemplados. Cine, cómic, ficción televisiva y la producción cognitiva para redes sociales interactúan hoy en día de una manera constante generando constelaciones de significados y síntomas culturales que el curso se propone explorar.

### **Competències associades**

CB6. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación

CB7. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB8. Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios

CB9. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB10. Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

E1. Dominar los métodos y técnicas de investigación de la teoría del cine en relación a los modelos prestados de estudios filosóficos, literarios, sociológicos, antropológicos y estéticos aplicados a objetos novedosos en el campo de los estudios cinematográficos y audiovisuales mediante el análisis de imágenes.

E2. Analizar comparativamente las relaciones históricas entre las artes visuales (pintura, fotografía, cómic) y las audiovisuales.

E4. Reconocer las evoluciones, transgresiones y nuevas figuraciones de las artes visuales y de las humanidades a partir de un imaginario que se amplía en las imágenes cinematográficas y audiovisuales.

E5. Realizar una lectura hermenéutica de las imágenes a partir de trayectos o figuras míticas desde la iconografía, las estructuras narrativas y puesta en escena.

E6. Identificar las principales tendencias de los géneros cinematográficos tanto en los clásicos como en los novedosos formatos contemporáneos aplicadas a la nueva era digital.

E8. Reconocer las transformaciones y mutaciones de la nueva era digital en relación a la historia del cine y del audiovisual.

E9. Formular juicios críticos a partir de los conocimientos adquiridos.

E10. Argumentar y defender el propio trabajo de investigación, mostrando que las investigaciones son originales y cumplen los requisitos de la ética académica.

## Resultats de l'aprenentatge

Al final del curso:

- 1) Las estudiantes serán capaz de analizar de forma crítica el cine contemporáneo y ponerlo en correlación con otros lenguajes visuales.
- 2) Las estudiantes habrán adquirido competencias para utilizar el cine como forma de pensar la contemporaneidad.
- 3) Las estudiantes habrán desarrollado competencias en el ámbito del re-montaje de imágenes como forma de expresión.
- 4) Las estudiantes habrán profundizado en el conocimiento de diversas áreas de producción geográfica de la imagen.
- 5) Las estudiantes conocerán y sabrán analizar críticamente diferentes formatos cinematográficos: el cine, el vídeo, el cómic, etc.

## Continguts

El objetivo del curso es proveer a las estudiantes de herramientas teóricas que les permitan analizar los diferentes territorios de las formas expresivas contemporáneas, donde conviven poéticas particulares con fenómenos de descentralización de la producción. A partir del interrogante: ¿en qué piensan las imágenes?, el curso trata de poner en relieve la dimensión estética de las obras en el choque significativo con otras obras. Con el referente de la figura central del padre de la iconología, Aby Warburg, y a través de la inscripción del estudio de la imagen en un marco más amplio, las "ciencias de la cultura", el curso propone un recorrido por algunos rasgos y supervivencias esenciales de la imagen contemporánea. Sin ánimo de exhaustividad, las películas, los cómics, los videoclips, la ficción televisiva y los videojuegos ofrecen la posibilidad de un análisis que permita identificar constancias, tendencias y corrientes narrativas comunes.

En un momento de profunda transformación de las formas y motivos visuales que nos rodean, a causa de los efectos de la gran aceleración en los procesos de producción visual y la tecnología (en parte surgida después de la pandemia de COVID-19 ocasionada por el virus SARS-CoV-2), la sensibilización ante el cambio climático y la rearticulación de las identidades de género, resulta fundamental pensar las formas visuales de manera dinámica, a partir de metodologías transversales, desde la iconografía a los estudios críticos contemporáneos.

El curso pretende hacer del pensamiento en imágenes una forma transdisciplinar de abordar otros campos expresivos y formas de reflexión. Por una parte, se trata de acercarse a la creación cinematográfica y a la producción de imágenes en general desde el gesto y en función de las lógicas del corte, el montaje y la yuxtaposición. Por otra, se trata de activar la idea de una imagen capaz de provocar choques sobre las otras imágenes para estimular una lógica creativa fundamentada en el control de las supervivencias de la imagen, en su dimensión gestual y en las fórmulas afectivas de pathos.

## Objectius de Desenvolupament Sostenible

#Educación de calidad #Igualdad de género #Acción por el clima.

## **Sistema d'avaluació i qualificació**

La evaluación de la asignatura se guiará por dos puntos básicos: la participación en clase y la presentación de un trabajo en forma de artículo académico, ensayo visual o propuesta visual, expositiva o performativa en que se muestre un acercamiento estético a la encrucijada entre cine, cómic, televisión, redes y otros medios expresivos.