

Contenido

Dades generals	2
Competències	2
Resultats d'aprenentatge	2
Continguts.....	3
Descripció	3
Índex.....	3
Metodologia docent.....	3
Activitats formatives	3
Avaluació i qualificació	4
Avaluació Continuada.....	4
Revaluació.....	4
Avaluació única.....	5
Criteris específics de la nota No Presentat:	5
Bibliografia	6
Assignatures recomanades	6
Altres.....	6

ESTÈTICA DEL CINEMA

Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 200713
- **Estudis:** Grau en Creació Artística per a Videojocs i Jocs Aplicats
- **Curs acadèmic:** 2016-2017
- **Descripció breu:** Donar a conèixer els paradigmes de tota creació artística, i emprar els mecanismes del llenguatge i la narrativa audiovisual, a partir de l'observació i l'anàlisi de la tradició, per tal de proferir la seva posterior aplicació a les produccions d'entorns i plataformes digitals
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** no
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** sí
- **Durada:** Semestral
- **Curs:** Primer
- **Semestre:** 2S
- **Professorat:** Jaume Duran (jduran@enti.cat), Lluís Anyó (lluisanyo@enti.cat)

Competències

[CB2] Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements a la seva feina o vacació d'una forma professional i posseeixin les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi

[CB3] Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi) par tal d'emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'indole social, científica o ètica

Bàsiques i Generals

[CG2] Capacitat de treballar autònomament, de forma organitzada i amb resistència a les situacions frustrants i amb tensió

Específiques

[CE2] Aprendre els paradigmes de creació artística per la seva posterior aplicació mitjançant mitjans digitals

[CE4] Usar llenguatges de creació artística per a la realització de produccions digitals

Resultats d'aprenentatge

[RA1] Comprendre el funcionament, la importància de l'estètica i el paper social del cinema a la cultura visual i audiovisual actual

[RA2] Distingir entre les diferents perspectives teòriques de la comunicació artística

Continguts

Descripció

Donar a conèixer els paradigmes de tota creació artística, i emprar els mecanismes del llenguatge i la narrativa audiovisual, a partir de l'observació i l'anàlisi de la tradició, principalment cinematogràfica, per tal de proferir la seva posterior aplicació a les produccions d'entorns i plataformes digitals. En aquest sentit, els estudis cinematogràfics proporcionen la base per a tota teoria i pràctica de la creació audiovisual, entenent que el llenguatge i la narrativa audiovisual és fonamental per entendre tots els mitjans audiovisuals, des de la televisió fins als nous mitjans digitals i, principalment d'acord amb el seu lloc al pla d'estudis, els videojocs. L'assignatura explora els fonaments estètics, tecnològics, de llenguatge i narratius del cinema en una perspectiva contemporània a partir de la seva tradició històrica per facilitar a l'estudiant les eines analítiques necessàries en la creació artística audiovisual.

Índex

1. Iniciació al concepte d'estètica: definició en els entorns audiovisuals
 - 1.1. El cinema: art i indústria
 - 1.2. Cinema digital i videojocs
2. Fonaments de l'estètica audiovisual
 - 2.1. Claus per a l'estudi de l'estètica audiovisual actual I: el llenguatge cinematogràfic (de la seqüència al pla, el fora de camp, el moviment, la composició, la continuïtat, el muntatge, la posada en escena, el so i la música).
 - 2.2. Claus per a l'estudi de l'estètica audiovisual actual II: la narrativa cinematogràfica (històries i narracions, els arguments causal, serpentejant i descriptiu de la ficció, els mecanismes fonamentals, estructurals i locals de la dramaturgia).
3. Fenòmens estètics i apreciació
 - 3.1. Identificació espectral
 - 3.2. L'educació de la mirada

Metodologia docent

La metodologia aplicada a l'assignatura es basa en la combinació de classes magistrals, el diàleg actiu a classe i la realització de treballs pràctics on l'alumne aplica els conceptes teòrics a casos concrets.

Activitats formatives

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classes magistrals	Presencial	36	0	36
Exercicis	Presencial	20	25	45
Treball pràctic	Treball dirigit	0	36	36
Estudi	Aprenentatge autònom	0	25	25
Presentacions	Presencial	4	4	8
		60	90	150

Avaluació i qualificació

Avaluació Continuada

El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació continuada.

Sistema avaluació continuada				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CB2, CE2, CE4	Set. 1-15	Exercicis, participació	Participació i acompliment en els exercicis plantejats a classes durant el semestre
AA2	CB2, CB3, CE2, CE4	Set. 8	Documentació, presentació	Exercici d'aplicació dels conceptes teòrics a un cas pràctic concret
AA3	CG2, CE2, CE4	Avaluació final	Examen	Examen teòric de validació de coneixements

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.3 \cdot \text{AA1} + 0.3 \cdot \text{AA2} + 0.4 \cdot \text{AA3}$$

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si $\text{AA1} < 4$ o $\text{AA2} < 4$ o $\text{AA3} < 4$, llavors la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4

Reavaluació

Sistema avaluació continuada: reavaluació					
Avaluació		Reavaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Exercicis, participació	AR1	Reavaluació	Documentació treball pràctic	Exercici d'aplicació dels conceptes teòrics a un cas pràctic concret
AA2	Documentació, presentació				
AA3	Examen	AR2	Reavaluació	Examen	Nova data d'examen

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [reavaluació]} = 0.3 \cdot \text{AR1} + 0.7 \cdot \text{AR2}$$

- Si l'alumne no es presenta a AR1, es prendrà $\text{AR1} = 0.5 \cdot \text{AA1} + 0.5 \cdot \text{AA2}$. En aquest cas, si $\text{AA1} < 4$ o $\text{AA2} < 4$, llavors Nota final [reavaluació] serà com a màxim un 4

- Si l'alumne no es presenta a AR2, es prendrà AR2 = AA3
- Si l'alumne es presenta a AR1, la nota màxima serà un 7 (no inclou la part de presentació)
- Si AR1 < 4 o AR2 < 4, llavors la Nota final [reavaluació] serà com a màxim un 4

Avaluació única

Sistema d'avaluació única				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CB2, CB3, CE2, CE4	Avaluació final	Documentació	Exercici d'aplicació dels conceptes teòrics a un cas pràctic concret
AA2	CG2, CE2, CE4	Avaluació final	Examen	Examen teòric de validació de coneixements

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.3 \cdot \text{AA1} + 0.7 \cdot \text{AA2}$$

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si AA1 < 4 o AA2 < 4, llavors la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4

Reavaluació

Sistema avaluació única: reavaluació					
Avaluació		Reavaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Documentació	AR1	Reavaluació	Documentació	Nova data de lliurament
AA2	Examen	AR2	Reavaluació	Examen	Nova data d'examen

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [reavaluació]} = 0.3 \cdot \text{AR1} + 0.7 \cdot \text{AR2}$$

- Si l'alumne no es presenta a AR1, es prendrà AR1 = AA1
- Si l'alumne no es presenta a AR2, es prendre AR2 = AA2
- Si AR1 < 4 o AR2 < 4, llavors la Nota final [reavaluació] serà com a màxim un 4

Críteris específics de la nota No Presentat:

Es considerarà un alumne no presentat quan no es presenti a cap activitat d'avaluació

Bibliografia

Bàsica:

- Aumont, J.; Bergala, A.; Maries, M.; Vernet, M. *Estètica del cine*, Espacio fílmico, montaje, narración lenguaje. Barcelona: Paidós, 1996.
- Bendazzi, G. *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Ocho y medio: Madrid, 2003.
- Block, B; *Narrativa visual. Creación de estructuras visuales para cine, vídeo y medios digitales*. Barcelona: Omega, 2008. "Cap. 3: Espacio".
- Duran, J; *El tragaluz de lo finito*, cap. 2 - 1, en: MERCADER, A., i SUÁREZ, R. Puntos de encuentro en la iconosfera. Interacciones en el audiovisual. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona, 2013.
- Anyó, Ll; *El jugador implicado*. Videojuegos y narraciones. Barcelona: Laertes, 2016

Altres recursos

- Visionats:
 - Old Boy (Chan-wook Park, 2003)
 - Eternal Sunshine of the Spotless Mind (¡Olvídate de mí! Michel Gondry, 2004)
 - Interstellar (Ch. Nolan, 2014)
 - Silent Hill (Ch. Gans, 2006)
 - The Revenant (A. G. Iñárritu, 2015)
 - Silent Hill 2 (M. Tsuboyama, 2001)
 - The Last of Us (N. Druckmann, B. Straley, 2013)

Assignatures recomanades

Assignatures recomanades d'haver cursat amb anterioritat:

- Cap

Assignatures recomanades de cursar alhora:

- Cap

Altres

- El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació contínua. Si vols acollir-te a l'avaluació única, ho has de comunicar per escrit al professor de l'assignatura i al coordinador de grau durant les dues primeres setmanes del semestre