

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
Reavaluació	5
Avaluació única	6
Reavaluació	7
Criteris específics de la nota No Presentat:	7
Bibliografia	8
Assignatures recomanades	8
Altres	8

ESTÈTICA DEL CINEMA

Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 200713
- **Estudis:** Grau en Creació Artística per a Videojocs i Jocs Aplicats
- **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, Ismael Navales

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'índole 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.

També explorarà l'assignatura els fonaments pràctics de la estètica i la narrativa audiovisual mitjançant els fonaments d'animació 2D, on es desenvoluparan els recursos narratius i tècnics per tal d'assolir les habilitat que permetran als alumnes la producció de cinemàtiques i animacions.

Índex

1. El concepte d'estètica en el cinema
 - 1.1. Definició i interpretació de l'estètica
 - 1.2. El cinema, art i indústria
 - 1.2.1. Els orígens
 - 1.2.2. La manera de representació primitiva
 - 1.2.3. La manera de representació institucional
 - 1.2.4. El cinema clàssic i els moviments artístics
 - 1.2.5. La manera de representació moderna
 - 1.2.6. La manera de representació postmoderna
 - 1.2.7. El present
2. Fonaments de l'estètica audiovisual
 - 2.1. Claus per a l'estudi de l'estètica audiovisual I: el llenguatge cinematogràfic
 - 2.1.1. Del pla a la seqüència
 - 2.1.2. El camp i el fora de camp
 - 2.1.3. El moviment
 - 2.1.4. La composició
 - 2.1.5. La continuïtat
 - 2.1.6. El muntatge
 - 2.1.7. La posada en escena: la direcció fotogràfica, la direcció artística i la interpretació
 - 2.1.8. El so (i la música)
 - 2.2. Claus per a l'estudi de l'estètica audiovisual II: la narrativa cinematogràfica
3. Fonaments d'animació 2D
 - 3.1. Principis d'animació 2D: el Rigging
 - 3.1.1. Preparació del asset o personatge per animació amb Spine 2D
 - 3.1.2. Importació a Spine 2D. *Slots* i *Attachments*
 - 3.1.3. El rigging. *Bones*, *Constraints*, i *Binding*
 - 3.2. Principis d'animació 2D:
 - 3.2.1. Els Principis d'animació.
 - 3.2.2. Animacions tècniques: els cicles.
 - 3.2.3. Corbes d'animació i exportació

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
-	Total	60	90	150

Avaluació i qualificació

Avaluació Continuada

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

Sistema avaluació continuada				
Id	Competències associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CB2, CB3, CE2, CE4	Set. 8	Pràctica individual o en grup (*)	Entrega documentació i presentació. Exercici d'aplicació dels conceptes teòrics a un cas pràctic concret
AA2	CG2, CE2, CE4	Avaluació	Teòrica individual	Examen teòric de validació de coneixements
AA3	CG2, CE2, CE4	Set. 12	Pràctica individual	Entrega documentació. Exercici d'aplicació dels conceptes teòrics a un cas pràctic concret
AA4	CG2, CE2, CE4	Set. 15	Pràctica individual	Entrega documentació. Exercici d'aplicació dels conceptes teòrics a un cas pràctic concret

(*) Consulteu al professor

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota [avaluació]} = 0.5 \cdot \text{Nota [ESTÈTICA DEL CINEMA]} + 0.5 \cdot \text{Nota [FONAMENTS D'ANIMACIÓ 2D]}$$

$$\text{Nota [ESTÈTICA DEL CINEMA]} = 0.3 \cdot \text{AA1} + 0.7 \cdot \text{AA2}$$

$$\text{Nota [FONAMENTS D'ANIMACIÓ 2D]} = 0.5 \cdot \text{AA3} + 0.5 \cdot \text{AA4}$$

Críteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si $\text{AA1} < 4$ o $\text{AA2} < 4$, llavors la Nota [ESTÈTICA DEL CINEMA] serà com a màxim un 4
- Si $\text{Nota [ESTÈTICA DEL CINEMA]} < 5$, la Nota [avaluació] serà com a màxim un 4
- Si $\text{Nota [FONAMENTS D'ANIMACIÓ 2D]} < 5$, la Nota [avaluació] final serà com a màxim un 4

Reavaluació

Sistema avaluació continuada: reavaluació					
Avaluació		Reavaluació			
Id	Típus d'activitat	Id	Calendari	Típus d'activitat	Observació
AA1	Pràctica individual	AR1	Reavaluació	Pràctica individual o en grup(*)	Exercici d'aplicació dels conceptes teòrics a un cas pràctic concret
AA2	Teòrica individual	AR2	Reavaluació	Teòrica individual	Nova data d'examen
AA3 AA4	Pràctica individual	AR3	Reavaluació	Pràctica individual	Entrega dels exercicis suspesos

(*) Consulteu al professor

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota [avaluació]} = 0.5 \cdot \text{Nota [ESTÈTICA DEL CINEMA]} + 0.5 \cdot \text{Nota [FONAMENTS D'ANIMACIÓ 2D]}$$

$$\text{Nota [ESTÈTICA DEL CINEMA]} = 0.3 \cdot \text{AR1} + 0.7 \cdot \text{AR2}$$

$$\text{Nota [FONAMENTS D'ANIMACIÓ 2D]} = \text{AR3}$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si $\text{AR1} < 4$ o $\text{AR2} < 4$ o $\text{AR3} < 4$, llavors la Nota [ESTÈTICA DEL CINEMA] serà com a màxim un 4
- Si Nota [ESTÈTICA DEL CINEMA] < 5 , la Nota [avaluació] serà com a màxim un 4
- Si Nota [FONAMENTS D'ANIMACIÓ 2D] < 5 , la Nota [avaluació] final serà com a màxim un 4

Avaluació única

Sistema avaluació única				
Id	Competències associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CB2, CB3, CE2, CE4	Avaluació	Pràctica individual	Exercici d'aplicació dels conceptes teòrics a un cas pràctic concret Requereix presencialitat.
AA2	CG2, CE2, CE4	Avaluació	Teòrica individual	Examen teòric de validació de coneixements Requereix presencialitat.
AA3	CG2, CE2, CE4	Avaluació	Pràctica individual	Exercici d'aplicació dels conceptes teòrics a un cas pràctic concret
AA4	CG2, CE2, CE4	Avaluació	Pràctica individual	Exercici d'aplicació dels conceptes teòrics a un cas pràctic concret

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota [avaluació]} = 0.5 \cdot \text{Nota [ESTÈTICA DEL CINEMA]} + 0.5 \cdot \text{Nota [FONAMENTS D'ANIMACIÓ 2D]}$$

$$\text{Nota [ESTÈTICA DEL CINEMA]} = 0.3 \cdot \text{AA1} + 0.7 \cdot \text{AA2}$$

$$\text{Nota [FONAMENTS D'ANIMACIÓ 2D]} = 0.5 \cdot \text{AA3} + 0.5 \cdot \text{AA4}$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si $\text{AA1} < 4$ o $\text{AA2} < 4$, llavors la Nota [ESTÈTICA DEL CINEMA] serà com a màxim un 4
- Si $\text{Nota [ESTÈTICA DEL CINEMA]} < 5$, la Nota [avaluació] serà com a màxim un 4
- Si $\text{Nota [FONAMENTS D'ANIMACIÓ 2D]} < 5$, la Nota [avaluació] final serà com a màxim un 4

Reavaluació

Sistema avaluació única: reavaluació					
Avaluació		Reavaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Pràctica individual	AR1	Reavaluació	Pràctica individual	Nova data de lliurament
AA2	Teòrica individual	AR2	Reavaluació	Teòrica individual	Nova data d'examen Requereix presencialitat.
AA3 AA4	Pràctica individual	AR3	Reavaluació	Pràctica individual	Entrega dels exercicis suspesos

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota [avaluació]} = 0.5 \cdot \text{Nota [ESTÈTICA DEL CINEMA]} + 0.5 \cdot \text{Nota [FONAMENTS D'ANIMACIÓ 2D]}$$

$$\text{Nota [ESTÈTICA DEL CINEMA]} = 0.3 \cdot \text{AR1} + 0.7 \cdot \text{AR2}$$

$$\text{Nota [FONAMENTS D'ANIMACIÓ 2D]} = \text{AR3}$$

Críteris:

- 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 [ESTÈTICA DEL CINEMA] serà com a màxim un 4
- Si Nota [ESTÈTICA DEL CINEMA] < 5, la Nota [avaluació] serà com a màxim un 4
- Si Nota [FONAMENTS D'ANIMACIÓ 2D] < 5, la Nota [avaluació] final 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:

- DURAN, J. *Estètica del cine. Para el video game artist*. Barcelona: Escola de Noves Tecnologies Interactives - Universitat de Barcelona, 2019.

Complementària:

- AUMONT, J., BERGALA, A., MARIÉS, M., i VERNET, M. *Estètica del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós, 1996.
- 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.

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
- El calendari de les activitats d'avaluació és orientatiu. El professor concretarà el dia, hora i canal de lliurament de l'activitat durant el curs i amb una antelació suficient