



- 1. Código:** 33152 **Nombre:** Medios Fílmicos
- 2. Créditos:** 3,00 **--Teoría:** 1,00 **--Prácticas:** 2,00 **Caràcter:** Obligatorio
Titulació: 2197-MÁSTER UNIVERSITARIO EN ARTES VISUALES Y MULTIMEDIA
Módulo: 2-Módulo Interdisciplinar **Materia:** 4-Arte Audiovisual y Multimedia
Centro: Unidad de Másteres Universitarios
- 3. Coordinador:** López Poquet, Josepa
Departamento: PINTURA

4. Bibliografía

¿ Qué es el cine?	André Bazin
Práctica fílmica y vanguardia artística en España/ 1925-1981,	Bonet i Albero, Eugen
Las tres eras de la imagen : imagen-materia, film, e-image	José Luis Brea
Praxis del cine	Noel Burch
Arqueología del cine	C.W. Ceram
La imagen-tiempo : Estudios sobre cine 2	Gilles Deleuze
Con y contra el cine : en torno a Mayo del 68	*
Desmontaje : film, video/apropiación, reciclaje. [Exposición]	*
Una filosofía de la fotografía	Vilém Flusser
Cine (y) digital : aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora	Jorge La Ferla
Máquinas de mirar : o cómo se originan las imágenes : el arte contemporáneo mira a la colección Werner Nekes	*
Movimiento aparente	*
Introducción aos clásicos do cinema experimental : 1945-1990	Alberte Pagán
Despues del cine : imagen y realidad en la era digital.	Angel Quintana
Título T K : notes 1974-1992	Thierry Kuntzel
Xcèntric : 45 películes contra direcció	*
Stan Brakhage.	Stan Brakhage

5. Descripción general de la asignatura

El curso, teórico-práctico, reflexiona sobre las prácticas artísticas que fusionan diversos procesos técnicos en la construcción de imágenes en movimiento: procesos fílmicos analógicos y procesos de edición digital. Analiza la manera en que los lenguajes propios de ambos medios se nutren mutuamente. Se plantea como punto de partida el concepto de laberinto para abordar el estudio de las prácticas artísticas contemporáneas desde áreas y referentes diversos: la pintura, el cine, la arquitectura y su vinculación al arte público. Las prácticas de laboratorio se van intercalando con las sesiones teóricas del curso. Al finalizar el curso el alumno deberá entregar un trabajo de creación personal en formato digital que recoja a nivel conceptual y práctico los contenidos expuestos en la asignatura.

6. Asignaturas previas o simultáneas recomendadas

7. Objetivos de la asignatura - Resultados del aprendizaje

<u>Competencia</u>	<u>Se trabaja</u>	<u>Punto de control</u>
CG3(G) Desarrollar las posibilidades tecnológico-expresivas de los lenguajes digitales y audiovisuales.	Sí	No
CE12(E) Habilidad para adecuar los proyectos a los diferentes soportes y formatos de exhibición, presentación y difusión	Sí	No



8. Unidades didácticas

1. 1. Hacia una ontología del cine
 1. 1. Antecedentes. Prácticas artísticas
 2. Dispositivos
2. 2. Cine sin cámara
 1. 1. Formatos y soportes fílmicos analógicos.
 2. Medios analógicos y técnicas de manipulación. Referentes: Mestres i processos
 3. Found-Footage
3. 3. Cine experimental
 1. 1. Cine personal y film-diario
 2. Letrismo/situacionismo
 3. El cine formal y el cine estructural
 4. Proyecto/utopia

9. Método de enseñanza-aprendizaje

<u>UD</u>	<u>TA</u>	<u>SE</u>	<u>PA</u>	<u>PL</u>	<u>PC</u>	<u>PI</u>	<u>EVA</u>	<u>TP</u>	<u>TNP</u>	<u>TOTAL HORAS</u>
1	4,00	--	--	1,00	--	--	--	5,00	10,00	15,00
2	2,00	--	--	18,00	--	--	--	20,00	25,00	45,00
3	4,00	--	--	1,00	--	--	--	5,00	10,00	15,00
TOTAL HORAS	10,00	--	--	20,00	--	--	--	30,00	45,00	75,00

UD: Unidad Didáctica. TA: Teoría de Aula. SE: Seminario. PA: Práctica de Aula. PL: Práctica de Laboratorio. PC: Práctica de Campo. PI: Práctica de Informática. EVA: Actividades de Evaluación. TP: Trabajo Presencial. TNP: Trabajo No Presencial.

10. Evaluación

<u>Descripción</u>	<u>Nº Actos</u>	<u>Peso (%)</u>
(05) Trabajo académico	3	40
(10) Caso	1	20
(09) Proyecto	1	40

Evaluación continua de los trabajos y el proyecto realizados.

11. Porcentaje máximo de ausencia

<u>Actividad</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Observaciones</u>
Teoría Aula	20	
Práctica Laboratorio	20	

