

1. FICHA TÉCNICA

CURSO ACADÉMICO: 2017-2018

ASIGNATURA: La Cultura de la Imagen

PROFESOR(ES): D. Fernando Hernández Barral

CURSO: 1

TPO: OB

CÓDIGO: 019803730

CRÉDITOS ECTS: 6,0

PLAN DE ESTUDIOS: 2017

UNIVERSIDAD: CES Villanueva

FACULTAD O ESCUELA: Área de Comunicación

TITULACIÓN:

ÁREA DE CONOCIMIENTO: -

ÚLTIMA REVISIÓN: 24/01/2018 17:32:37

2. DATOS GENERALES

OBJETIVOS GENERALES

Teóricos

La cultura visual es un sistema vital, conformado por aquellas imágenes que la sociedad maneja. La asignatura trata de identificar el imaginario social y ayuda al alumno a establecer su posición dentro del mismo. Se trata por tanto de establecer la distancia necesaria entre el ecosistema visual y la poética propia.

Para la consecución de dicha tarea se parte de la intersubjetividad -Historia Cultural- y de la propia experiencia del alumno. Una historia diacrónica tan atenta a los fenómenos más recientes -distopía, found footage- como a la tradición. La experiencia del alumno se madurará en clase mediante procesos de identificación y dinámica de grupo.

El objeto material bebe de la gran teoría iconológica -Panofsky, Gombrich, Berger- pero a su vez abraza un epistemología abierta al nuevo paradigma digital. También bebe de la sociología, la teoría de la recepción y el pensamiento estético de raíz kantiana -Teoría del juicio-.

Prácticos

Se trata de dar al alumno las herramientas necesarias para manejar un gran número de referencias cuyo conocimiento es intrínseco a las profesiones audiovisuales. Dichas destrezas se adquirirán a través del visionado de textos contextualizados. Se procurará datar su origen y relatar sus mutaciones a lo largo de la historia del arte visual.

Agencias de publicidad y productoras audiovisuales cuentan con departamentos de documentación destinados a manejar un sinfín de textos previos. El trabajo práctico de la asignatura ayuda al alumno a moverse con agilidad entre bases de datos y bancos de imágenes. Para dominarlas hay que conocer los derechos que las sujetan y qué utilidad puede exigírseles.

Sin afán de exhaustividad cada alumno puede enriquecer su imaginario y el de sus compañeros a través de puestas en común. El trabajo de confrontación de ideas ayuda al sujeto a formar su capacidad crítica. Sin duda una formación integral es incompleta sin un trabajo de formación de ecología de la imagen.

COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN

Generales

CG1. Capacidad para comprender los cambios y la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, así como los distintos modelos del lenguaje cinematográfico, audiovisual y multimedia y su interrelación con la sociedad.

Específicas

CE2. Conocimiento de los conceptos necesarios para definir la naturaleza de la imagen y los procesos de percepción y

representación audiovisual, así como la metodología para realizar un análisis integral de cualquier tipología icónica.

CE31. Capacidad para entender y asimilar los procesos estéticos de la cultura de la imagen. Entendiendo los distintos grados e importancia del uso de la estética audiovisual: cine, televisión, internet.

CT3. Conocimiento de los fundamentos artísticos, históricos, literarios, sociológicos, económicos, etcétera, que le permitan disponer de los recursos necesarios para decidir mediante criterios propios y hacerse aconsejar ante cada producción audiovisual.

CONTENIDOS DEL PROGRAMA

Partiendo del concepto orteguiano de cultura como sistema vital de ideas la asignatura pretende establecer el marco donde se produce el imaginario, el sistema vital de imágenes. El alumno ha de pasar de mero consumidor a pensador y finalmente productor de contenidos audiovisuales. Por tanto la trascendencia de dicha frontera, la que va de la mera recepción pasiva a la captación activa y creadora, es el eje que vertebra la estructura del programa.

En primer lugar se trata de que el estudiante sea consciente de su condición de receptor acrítico. Los compases iniciales del programa describen un estado de la cuestión. La multitud de mundos visuales solapados, cercanos y a la vez tan ajenos debe producir en el alumno un estadio de incomodidad. La transmisión de conocimiento sólo se alcanzará destruyendo toda certeza previa.

Inmediatamente, una vez alcanzada la tabula rasa se plantearán las cuestiones fundamentales del hecho visual. Pocos conceptos pero bien estructurados que se intentarán transmitir al alumno con un apoyo constante de ejemplos prácticos asociados. La teoría ha de ser comprendida y memorizada en un contexto de uso y disfrute. El cine, los videojuegos, la ficción televisiva son espacios lúdicos y su producción y enseñanza nunca ha de obviar el placer estético.

Por último la producción de un pensamiento propio e independiente, objetivo último de la asignatura, ha de crecer al abrigo de otras poéticas. Se hará hincapié en la autoría de unos pocos autores significativos tanto por su producción como por el pensamiento teórico que ha germinado alrededor de su obra.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS BÁSICOS

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

- El poder del centro*. Rudolf Arnheim, Akal, 2001.
- Fenomenología del kitsch*. Ludwig Giesz. Tusquets, 1973.
- Para entender la fotografía*. John Berger, Gustavo Gili, 2015.
- Tres horas en el Museo del Prado*. Eugenio dOrs, Alianza, 2014.
- Cultura Mainstream*. Frederic Martel, Taurus, 2011.
- En el momento del parpadeo*. Walter Murch, Ocho y Medio, 2001.
- El cine según Hitchcock*. Francois Truffaut, Alianza, 2014.
- El encuadre cinematográfico*. Dominique Villain, Paidós, 1997.

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

La asignatura desarrolla un método científico propio de las ciencias sociales. En cada clase se combina la exposición oral con visionados prácticos. El reconocimiento, la comparación y la búsqueda de referencias constituyen diferentes pasos del proceso que desarrolla el alumno. La experiencia que propone cada jornada permite ir fundamentando un método inductivo. Finalmente, el último mes del curso se dedica a proponer un paradigma de aplicación universal.

Las clases se combinan con sesiones profesionales impartidas por reconocidos talentos del sector.

CRITERIOS Y MÉTODOS DE EVALUACIÓN

El trabajo en clase es fundamental para desarrollar el método de análisis y así poder completar el examen que cuenta un 60% de la nota final.

El resto de la nota se completa con los diferentes trabajos propuestos en clase.

MATERIAL Y RECURSOS TECNOLÓGICOS UTILIZADOS

RECURSO
Documentación Impresa
Videos
Internet
Correo interno de Villanueva
Apuntes