CURSO

Seminario: Cine, series, comics y cultura popular

Seminario de 2hs semanales
8 clases
Profesor: Matías Lértora

FUNDAMENTACIÓN

El género fantástico llegó, hace rato, para quedarse. Lo que antes pertenecía a un nicho muy marcado ahora es popular.
Todos vemos más de una serie por streaming y escuchamos frases tales como "¿Por qué temporada vas?" o "Tenés que ver esta".
Asimismo, los superhéroes dejaron de ser objeto de deseo y admiración de los más chicos, para convertirse también en algo más adulto.
Las películas más exitosas de todos los años son las que protagonizan estos nuevos dioses de Hollywood.
Las redes sociales y la hiperconectividad ayudan para que esto se masifique.
Todos tienen a su personaje favorito, y los finales de temporada se viven con tensión absoluta. "Ojo que no se te escape un spoiler", grita más de uno.
Star Wars ya va por su tercera generación de fanáticos: padres, hijos y nietos se encuentran debatiendo el "declive de la saga luego de que pasara a ser parte de Disney".
Y si bien a una gran mayoría les gusta esto, también están los expertos. Aquellos llamados ultra fans, nerds o geeks.
Pueden recitar de memoria elencos completos, directores, líneas de diálogo, curiosidades e incluso pronunciar palabras en un idioma ficticio.
Esto sin contar que también podrían poseer merchandising a granel, que no son "simples juguetes", sino "coleccionables que pierden valor si se los saca de su caja original".
Decisiones de más de mil millones de dólares se toman teniendo en cuenta lo que opinan estas personas en sus respectivas redes. Y muchas veces lo hacen de maneras poco ortodoxas.
El mundo del entretenimiento, en lo que refiere al género fantástico, se exponenció y surgieron profesiones gracias a esto.

El crítico de cine tradicional quedó un tanto obsoleto porque no posee las herramientas para poder analizar de manera correcta la última película de Los Vengadores de Marvel, más allá de sus efectos especiales.
Por ello, el público busca nuevas voces, para tomar como referentes al momento de hablar y opinar sobre este mundo que no tiene límites.

OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

- Conocer el género fantástico en los medios. Pero desde su popularización que comenzó hacia finales de la década del 70', hasta nuestros días.
- Identificar formatos y géneros narrativos para poder analizar.
- Elaborar coberturas en los distintos medios (streaming, RRSS, radio, tv, web).
- Comprender los movimientos del mercado.
- Saber el funcionamiento de la industria más allá del arte. Internacional y local.
- Utilizar el "ser fan" para sacar rédito de ello.

CLASES

Clase 1: ¿Qué es la cultura pop y el género fantástico?
El género fantástico es casi tan viejo como la ficción en sí misma, pero fue en las últimas décadas en el cual se ha transformado en una verdadera industria, dándole lugar a la llamada "pop culture".
En esta clase se analizará su historia y máximos exponentes, con una visión global de cómo se consume hoy en día.

Clase 2: Cine "Blockbuster": 50 años. Desde Tiburón a 2025
Cuando en 1975 se estrenó Jaws (Tiburón) el mundo del cine y su consumo cambió para siempre. Nacieron las películas de verano (boreal) llamadas "Blockbusters".
Todo se amplió, cuando un par de años más tarde llegó la primera Star Wars.
En esta clase se hará un repaso por los mayores exponentes de este género del Séptimo Arte y cómo cambiaron al mundo para siempre.

Clase 3: La década del 80´y su regreso
Si hay un período en el tiempo para ejemplificar bien la cultura pop como consecuencia de explotación del género fantástico, es la década del 80´.
Geniales obras en diferentes formatos vienen de ahí. Se forjó una "generación dorada". Y hoy se utiliza la nostalgia para rendirle tributo y crear nuevos mundos.
En esta clase se hará un repaso por todo ítem y obra por lo cual esta década brilló y como hoy en día se ha convertido en un paradigma del consumo moderno, con las series Stranger Things y Cobra Kai como máximos ejemplos.

Clase 4: Crítica de cine de género fantástico
La crítica de cine ha sido concebida como un género literario moderno. Grandes eruditos han escrito incontables páginas analizando la pantalla grande. Pero en los últimos años, esos ensayos académicos perdieron su vigencia y certeza a la hora de escrutinar los grandes espectáculos de aventuras y ciencia ficción. Ahora hay reels...
Aunque suene contra cultural, en esta clase se intentará dar las herramientas necesarias para que esos reels posean información y análisis reales. Así como también se brindarán herramientas para poder redactar un texto.

Clase 5: Industria cinematográfica. ¿Cómo se hace una película? ¿Cómo se promociona? ¿Cuál es el rol de la prensa? ¿Influencers?
Desde los grandes estudios de Hollywood hasta las producciones medianas y pequeñas de Argentina.
En esta clase se hablará de los diferentes pasos de producción para hacer una película y una serie. Desde el guión hasta el estreno, para que todo esto pueda ser tenido en cuenta al momento de analizar una obra y poder analizar el rol de la prensa y las RRSS durante su promoción y lanzamiento.

Clase 6: Las series de TV y su explosión. La cultura del spoiler
Desde Alfred Hitchcock Presenta, The Twilight Zone (La dimensión desconocida) hasta la década del 90' y el comienzo de la serialidad con X-Files y Seinfeld. Para luego la explosión del Siglo XXI, Netflix, la pandemia y la exploción de las otras plataformas.
En esta clase se hablará de los diferentes formatos, su historia y el impacto en el público.
El cambio de paradigma por la demanda, costumbres de consumo y ese mal llamado "spoiler".

Clase 7: Internet y redes sociales. Herramientas y armas de doble filo
Gracias a Internet y las Redes Sociales, todos estamos a "un clic" de la información. Y esto se ha convertido en una herramienta fundamental, pero que también puede ser peligrosa.
En esta clase se verán ejemplos de cómo el consumo del género fanático se a propulsado gracias a las nuevas tecnologías, y el comportamiento de los usuarios.
También, la utilización de las nuevas plataformas para poder convertirlas en trabajo.

Clase 8: Ser fan y la profesionalización del fan
¿Qué es el fanatismo? ¿Qué es nerd? ¿Qué es un geek? ¿Por qué esto es importante?
En esta clase se hará un repaso sobre el crecimiento de lo que se conoce como "Fandom" a través de los últimos tiempos y se sacará un perfil de este grupo demográfico bien marcado, ya que no solo somos nosotros, sino que también es nuestro gran público.
Desde hace una década ser fan también puede ser fuente de trabajo. "El conocimiento es poder".
En esta clase se trabajará sobre cómo se pueden maximizar los conocimientos sobre el género fantástico y la cultura popular, a través de diferentes ejemplos de algunos referentes locales e internacionales.