

<b>NOMBRE ACTIVIDAD CURRICULAR</b>	
<b>En español:</b>	Taller de Diseño Audiovisual
<b>En inglés:</b>	Audiovisual Design Workshop
<b>Profesora/profesor a cargo</b>	Katiuska Valenzuela /Cristóbal Ramos
<b>Código U-Cursos:</b>	TDAUS41-470-1
<b>Unidad académica/organismo que lo desarrolla</b>	Departamento de Teatro
<b>Horas de trabajo presencial y no presencial</b>	9 / 6
<b>Número de créditos SCT-Chile</b>	10

### **Propósito general del curso**

Curso teórico práctico orientado a introducir a los estudiantes en el conocimiento del lenguaje audiovisual, enfocado a la comprensión de los procesos de creación y producción de la Dirección de Arte y el diseño de vestuario en medios y formatos audiovisuales. Con el objetivo de que los estudiantes obtengan herramientas para la generación de propuestas y soluciones visuales que convivan a nivel de producción y técnico en el campo audiovisual. Tiene como objetivo capacitar al estudiante con las herramientas del proceso de diseño visual para un proyecto cinematográfico, fotográfico, publicitario, entre otros; desde el punto de vista de la Dirección de Arte y el Diseño de Vestuario.

El estudiante tendrá un rol activo encargado de las imágenes, desarrollando propuestas individuales y colectivas, manejando lenguaje visual, diseñando y construyendo lo que está “delante de la cámara”. De esta manera, aplicará contenidos ya adquiridos en semestres anteriores (Taller de Diseño de 2do. y 3er. Año), bajo la supervisión académica para generar metodologías propias que lo lleven a diseñar escénicamente frente a un cambio de formato, en conjunto al Taller de Puesta en Escena 3.

### **Competencias y subcompetencias a las que contribuye el curso**

1.1.1 Elaborar diseños escénicos basados en la problematización y contextualización de marcos conceptuales, considerando las condiciones de producción.

1.1.2 Definir estrategias compositivas, medios y formatos, integrando saberes y herramientas para la realización de diseños escénicos.

1.1.3 Comunicar propuestas de diseño escénico, de manera gráfica y verbal, utilizando diversos medios y lenguaje técnico adecuado al contexto de presentación.

1.1.4 Proponer ajustes a la propuesta de diseño escénico, considerando su desarrollo y la retroalimentación brindada por el equipo.

1.1.5 Manejar un conjunto de formatos y herramientas gráficas análogas y digitales.

### Competencias transversales de la Universidad

1. Capacidad de investigación, innovación y creación
2. Capacidad de pensamiento crítico y autocrítico
3. Capacidad para comunicarse en contextos académicos, profesionales y sociales
4. Compromiso ético y responsabilidad social y ciudadana
5. Compromiso con el desarrollo humano y sustentable
6. Compromiso con la igualdad de género y no discriminación
7. Compromiso con el respeto por la diversidad y la multiculturalidad

### Resultados de aprendizaje

1. Desarrolla propuestas de diseño audiovisual, de manera acorde a las especificidades técnicas y expresivas. Identificando a la dirección de arte y el diseño de vestuario como un lenguaje visual dotado de sentidos para la creación a partir de un proyecto del campo audiovisual.
2. Identifica el proceso de diseñar propuestas audiovisuales y las funciones que debe ejercer durante las etapas de preproducción y rodaje de un film o un proyecto audiovisual. Es decir, desde que recibe el guión hasta la realización del producto audiovisual.
3. Distingue el trabajo creativo y técnico del cine y medios audiovisuales en relación a los conocimientos y herramientas del diseño teatral, organizando y aplicando conocimientos de asignaturas ya cursadas y generando metodologías propias para el desarrollo de propuestas.
4. Comprende la interacción creativa, técnica y práctica que establece el diseño audiovisual en el cine con equipo en las áreas de dirección, arte, fotografía, maquillajes-pelo y continuidad durante la realización de una película o proyecto audiovisual, siendo capaz de organizar, planificar y distribuir tareas para el desarrollo de propuestas a la realidad.

### Saberes/Contenidos

## **UNIDAD I: Introducción al mundo audiovisual**

1. Historia del cine.
  - 1) Pre cine. Relato de los descubrimientos técnicos que cimentaron la creación del Cine.
  - 2) Cronología de hitos importantes del cine mundial. Relato anécdotas, estrategias, experiencias y soluciones a través de la cámara y la dirección de arte que han marcado la historia del cine.
  - 3) El cine en Chile y Latinoamérica.
  
2. Introducción a la Dirección de arte y su relación creativa y técnica con el equipo en un formato audiovisual.
  - 1) División de áreas, cargos y su definición.
  - 2) Cualidades y aportes del Director de Arte y el Diseñador de vestuario.
  - 3) Relación del Director de Arte con el Director y el Director de Fotografía.
  - 4) Organización y procesos creativos de una producción audiovisual.
  - 5) Organización de equipos de trabajo y relación con los demás equipos interdisciplinarios.

### **3. La imagen como narración audiovisual**

- 1) Los atributos del plano, los movimientos de cámara y profundidad de campo.
- 2) Storyboard. Articulación del espacio y del tiempo: Montaje, continuidad, corte y encuadre. Incorporación de vocabulario técnico.
- 3) Historia y relato: atributos, niveles y verosimilitud. Formatos Audiovisuales y géneros Audiovisuales.
- 4) Formas de narrar cinematográfica: Cine de Autor

## **UNIDAD II: La dirección de Arte y el diseño de vestuario**

- 1) Herramientas de expresión de propuesta de Dirección de Arte. Formas de presentación de los

proyectos y los pasos a seguir. Biblia, Carpeta de Dirección de arte y Concept art.

- 2) Guion. Concepto visual: Creación del universo específico a través de referentes visuales para proponer y dirigir a especialistas, diseñadores gráficos, artistas visuales, ilustradores, arquitectos, realizadores; para controlar la unidad estética del proyecto. Investigación y búsqueda de referencias. Conceptualización
- 3) Desarrollo Visual de una propuesta: Estilo y época, Color, Texturas y materiales y Luz y Atmósfera
- 4) Los personajes: Diseño de vestuario. Análisis de personajes, creación de personajes y desarrollo de propuesta de vestuarios. Utilería. Concept, materiales a través de la cámara. Construcción y producción de vestuario.
- 5) El espacio. Locaciones y Escenografía ( Tipos de escenografías): Ambientación, detalle técnico escenográfico. Manejo de medidas y proporciones (tridimensionalidad). Montaje en Interiores y Exteriores (set y locación)

## Metodología

Se enfocará como un taller teórico-práctico, basado en evaluaciones formativas que guíen a producir reflexión entorno la entrega conocimientos del campo audiovisual por medio de:

1. Clases expositivas teóricas con apoyo audiovisual como imágenes, presentaciones digitales, visionado de películas completas o fragmentos.
2. Visionado de películas, backstages y entrevistas que abordan los aspectos fundamentales de la dirección de Arte y el diseño de vestuario y sus diversas miradas-metodologías.
3. Análisis en clases de los aspectos de la dirección de arte y el diseño de vestuario de formatos audiovisuales.
4. Ejercicios prácticos, realizados de manera individual y colectiva, que planteen desafíos en relación a los diversos aspectos del lenguaje audiovisual y el diseño audiovisual.

## Evaluación

Se evaluará de manera periódica los contenidos del programa. Esto, mediante ejercicios teóricos-prácticos que promuevan aplicar y desarrollar lo aprendido en clases.

- Ejercicios de aplicación y análisis cinematográfico según contenidos
- Trabajo de apreciación de autoría cinematográficas.
- Creación en formato audiovisual, a partir de la percepción del lenguaje audiovisual de un Director escogido.
- Trabajo práctico de diseño audiovisual en formato propuesta de reproducción.
- Trabajo práctico de diseño audiovisual en formato a escala real.

### Requisitos de aprobación

**Calificación mínima de aprobación:** 4,0

**Examen:** de carácter obligatorio con una comisión académica del Departamento y profesionales externos invitados.

### Conceptos clave

Diseño de vestuario - cinematográfico- personaje - cine - dirección de arte - ambientación - utilería - guión - audiovisual - plano -

### Bibliografía obligatoria

Calderón, María del Pilar. (2009). **El diseño de vestuario en cine: superficie textil y paleta cromática del diseño de vestuario en relación a la fotografía cinematográfica.** Memoria diseñador teatral. Facultad de Artes: Universidad de Chile.

Meza-Lopehandia, Constanza. (2002). **Transferencias Visuales: una propuesta de dirección de arte para el guión Los 32 de**

### Bibliografía complementaria

GOODRIDGE, MIKE. (2002).

**Directores de Cine.** España. Ed. Oceano.

Navarro, Sergio. (2011). **Acerca del cine como medio Expresivo. Valparaíso.**

Ed. Universidad de Valparaíso.

Nadoolmann, Deborah. (2014). **Diseño de Vestuario Cine.** Barcelona. Ed. BLUME

Cousins, Mark. (2011). **Historia del Cine,**

<p><b>Antonin Artaud.</b> Memoria diseñador teatral. Facultad de Artes: Universidad de Chile.</p> <p>Aichele Paschen, Felipe. (2011). <b>Dirección de arte en el cine histórico chileno: análisis y crítica del arte en la reconstrucción de época en tres películas chilenas.</b> Memoria diseñador teatral. Facultad de Artes: Universidad de Chile.</p> <p>Hormazábal, Elisa; Palacios, Marielsa. (2006). <b>Lenguaje Cinematográfico y violencia audiovisual: Análisis de recursos expresivos y técnicos en la obra de Gaspar Noé.</b> Memoria diseñador teatral. Facultad de Artes: Universidad de Chile.</p> <p>Snyder, Blake. (2010). <b>¡Salva al gato! El libro definitivo para la creación de un guión.</b> Barcelona. Editorial ALBA.</p> <p>Abarca, Claudio; Tapia, Gabriela. (2020). <b>Vestir para contar.</b> Viña del Mar – Santiago. Finaciamiento Fondart 2019.</p> <p>Ettedgui, Peter.(2001). <b>Diseño de Producción &amp; Dirección Artística.</b> España.Ed.Océano.</p>	<p>Nueva edición actualizada. Edimburgo.Ed. BLUME</p> <p>Müller, Jürgen. (2011). <b>100 Clásicos del cine del siglo XX,</b> Barcelona. Ed.Taschen.</p>
---	--

### Recursos en línea

Si utiliza información de sitios web, material digital en línea etc. Informados clase al inicio del curso.