

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

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 el 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 propuesta 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 guion 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.

- Precine: Exploración de los descubrimientos técnicos y avances que sentaron las bases para la creación del cine.
- Cronología de hitos cinematográficos: Recorrido por los momentos clave en la historia del cine mundial y latinoamericano, destacando anécdotas, estrategias, innovaciones y soluciones creativas en el uso de la cámara y la dirección de arte que han dejado una huella en la evolución del cine.

2. Introducción a la Dirección de arte y su relación creativa y técnica con el equipo en un formato audiovisual.

- Estructura y procesos creativos en la producción audiovisual: Análisis de la organización y las dinámicas creativas en una producción audiovisual, considerando sus diversas formas y particularidades.
- División de áreas, cargos y su definición en el cine: Organigrama de la Dirección Artística.
- Triada Director, Director de Arte y Director de Fotografía.

3. La imagen como narración audiovisual.

- Storyboard: Los atributos del plano, los movimientos de cámara y profundidad de campo.
- Articulación del espacio y del tiempo: Montaje, continuidad, corte y encuadre.
- Historia y relato: atributos, niveles y verosimilitud.
- Formas de narración cinematográfica: Cine de Autor.

UNIDAD II: La dirección de Arte y el diseño de vestuario.

- 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.
- 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

- Desarrollo Visual de una propuesta: Estilo y época, Color, Texturas y materiales y Luz y Atmósfera
- 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)
- 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.

Metodología

Se enfocará como un taller teórico-práctico, basado en evaluaciones formativas queguíen 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 y 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 preproducción.
- 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 – guion - audiovisual - plano -

Bibliografía obligatoria

Calderón, Maria 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 Antonin Artaud. Memoria diseñador teatral. Facultad de Artes: Universidad de Chile.

Aichele Paschen, Felipe. (2011). Dirección de arte en el cine histórico chileno: análisis y crítica del arte en la reconstrucción de época en tres películas chilenas. Memoria diseñador teatral. Facultad de Artes: Universidad de Chile.

Hormazábal, Elisa; Palacios, Marielsa. (2006). Lenguaje Cinematográfico y violencia audiovisual: Análisis de recursos expresivos y técnicos en la obra de Gaspar Noé. Memoria diseñador teatral. Facultad de Artes: Universidad de Chile.

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, Nueva edición actualizada. Edimburgo. Ed. BLUME

Gentile, M., Díaz, L., & Ferrari, J. (2011). *Escenografía cinematográfica*. Buenos Aires: Ed. La Crujía INCAA.

Gil O., R. (2009). *Cine y liberación. El nuevo cine latinoamericano (1954–1973): Fuentes para un lenguaje*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño.

Murcia, F. (2002). *La escenografía en el cine: El arte de la apariencia*. Sociedad General de Autores de España.

<p>Abarca, Claudio; Tapia, Gabriela. (2020). Vestir para contar. Viña del Mar – Santiago. Financiamiento Fondart 2019.</p> <p>Ettedgui, Peter.(2001). Diseño de Producción & Dirección Artística. España.Ed.Océano</p> <p>Estévez, A. (2020). <i>¿Por qué filmamos lo que filmamos?</i> Chile: Ed. La Pollera.</p>	<p>Pino, I., & Urrutia, C. (2022). <i>Estéticas del desajuste. Cine chileno 2010–2020.</i> Chile: Ed. Metales Pesados.</p> <p>Villaroel, M. (2014). <i>Travesías por el cine chileno y latinoamericano.</i> Chile: Ed. LOM.</p>
--	---

Recursos en línea

<https://www.productiondesignerscollective.org/>

https://adg.org/?art=perspective_magazine

<https://www.costumedesignersguild.com/magazine/>