

FORMATO PROGRAMA DE CURSO 2018

Nombre de actividad curricular	Taller de Diseño Audiovisual
Nombre actividad curricular en inglés	AUDIOVISUAL DESIGN WORKSHOP
Línea	Proyectos
Sigla	TDAUS41-470-1
Unidad académica que lo desarrolla	Diseño Teatral
Carácter	Teórico-Práctico
Horas de trabajo presencial	9
Horas de trabajo no presencial	6
Numero de créditos SCT	10
Requisitos de aprobación	Aprobar con nota mínima 4.0 y 80% asistencia. Con un 5.0 y un 60% de asistencia
Palabras clave	Diseño de vestuario - cinematográfico- personaje - cine - dirección de arte - ambientación - utilería - guión - audiovisual - plano -

I. 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.

II. Competencias y subcompetencias a las que contribuye el curso

Ámbito	Competencias por ámbito	Subcompetencias
Proyectar y Diseñar	Competencia 1.1: Concebir y organizar ideas y conceptos, comunicándos e a través de un diseño de espacio, iluminación y vestuario para puestas en escena de diversa naturaleza.	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.

III. 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 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.

IV. Saberes / Contenidos

UNIDAD I: Introducción al mundo audiovisual

1. Historia del cine.
 - Pre cine. Relato de los descubrimientos técnicos que cimentaron la creación del Cine.
 - 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.
 - El cine en Chile y latinoamérica.
2. La Dirección de arte y su relación creativa y técnica con el equipo en un formato audiovisual.
 - División de áreas, cargos y su definición.
 - Cualidades y aportes del Director de Arte y el Diseñador de vestuario.
 - Relación del Director de Arte con el Director y el Director de Fotografía.

3. La dirección de arte en producción (pre y rodaje).

- Organización y procesos creativos de una producción audiovisual.
- Organización de equipos de trabajo y relación con los demás equipos interdisciplinarios.

UNIDAD II: La imagen como narración audiovisual

1. La imagen pictórica y la imagen fotográfica, la imagen cinematográfica.
 - Los atributos del plano, los movimientos de cámara y profundidad de campo.
 - Articulación del espacio y del tiempo: Montaje, continuidad, corte y encuadre. Incorporación de vocabulario técnico.
2. Historia y relato: atributos, niveles y verosimilitud.
3. Formatos Audiovisuales y géneros Audiovisuales.
4. Formas de narrar cinematográfica: Cine de Autor
5. Estructuras narrativas en el cine: Desarrollo del guión.

UNIDAD III: La dirección de Arte y el diseño de vestuario

1. Guión. 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
 - Storyboard
2. Desarrollo Visual de una propuesta
 - Estilo y época,
 - Color
 - Texturas y materiales.
 - Luz y Atmósfera
3. 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
- Concept art

4. 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)

5. 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.

V. 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.

VI. Evaluación (Tipos, instrumentos)

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

- Trabajo de apreciación del cine.
- Trabajo práctico de diseño audiovisual en formato propuesta de preproducción.
- Trabajo de análisis de guión visual.
- Trabajo práctico de diseño audiovisual en formato a escala real.

VII. Bibliografía y Filmografía

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 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.

Snyder, Blake. (2010). **¡Salva al gato! El libro definitivo para la creación de un guión**. Barcelona. Editorial ALBA.

Abarca, Claudio; Tapia, Gabriela. (2020). **Vestir para contar**. Viña del Mar – Santiago. Financiamiento Fondart 2019.

Bibliografía complementaria.

Ettedgui, Peter.(2001). **Diseño de Producción & Dirección Artística**. España. Ed.Océano.

ETTEDGUI, Peter. (2000).**Directores de Fotografía**. España. Ed. Oceano

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

Müller, Jürgen. (2011). **100 Clásicos del cine del siglo XX**, Barcelona. Ed. Taschen.

KATIUSKA VALENZUELA Y CRISTÓBAL RAMOS