



PROGRAMA DE CURSO

1. Nombre de la actividad curricular

ELECTIVO DE PROFUNDIZACIÓN DE DISEÑO DE VESTUARIO AUDIOVISUAL

2. Nombre de la actividad curricular en inglés:

3. Código: CYTVI67

4. Carrera: Cine y TV

5. Unidad Académica / organismo de la unidad académica que lo desarrolla

Escuela de Cine y TV

6. Área de Formación: Complementaria

7. Carácter: Electivo

8. Semestre:

9. Año: 2020

10. Número de créditos SCT – Chile: 4

11. Horas de trabajo

Presencial: 3

No presencial: 3

12. Requisitos: No tiene

13. Propósito general del curso:

Cada proyecto audiovisual que involucre una presencia humana, un cuerpo o sólo su huella, lleva en su proceso de creación el desarrollo de un mundo, la creación de los personajes. El diseño de vestuario es un recorrido de sensibles etapas con muchas aristas, tantas como requiera el proyecto, que, dependiendo de la naturaleza del encargo, siempre puede ser nuevo o, podemos repetir ciertos patrones para poder realizar el diseño. Estas clases pretenden hacernos caminar por dichas etapas, conocer diferencias de método, asimilar el sentido la creación de personajes para un proyecto audiovisual, su importancia y la responsabilidad que conlleva.

Se relaciona curricularmente con el curso de Dirección de Arte.

Contribuye al perfil de egreso del estudiante de Cine y TV a construir relatos audiovisuales en distintos géneros, a través de un proceso colaborativo, autónomo y crítico donde confluyen diversas perspectivas autorales. Su preparación le permite innovar y experimentar en el lenguaje, valorizar y resguardar el patrimonio, y contribuir al

desarrollo de la creación y reflexión en el campo audiovisual.

14. Competencias y Sub competencias a las que contribuye el curso

Ámbito: Creación

Competencia:

1. Producir obras audiovisuales de ficción y no ficción que interpelen la realidad, construyan mundos y produzcan sentido en el contexto.

Sub competencia:

1.2 Crear, seleccionar y aplicar estrategias narrativas en función de los objetivos particulares de cada proyecto audiovisual.

Competencia:

2. Experimentar con el lenguaje audiovisual explorando los límites y posibilidades de su materia y estructura, en procesos colaborativos productores de conocimiento.

Sub competencia:

2.2 Desarrollar y ejercitar la curiosidad y capacidad de invención, entendiéndolas como frutos de una práctica constante, personal o colectiva.

15. Resultados de Aprendizaje

Al finalizar el curso el/la estudiante será capaz de:

- Interpretar el guion de un proyecto audiovisual para la construcción del vestuario de los personajes.
- Analizar el rol del diseñador de vestuario en el departamento de arte para un proyecto audiovisual.
- Aplicar las diversas etapas que involucran el diseño: guión, investigación, presupuestos, diseño, documentos, propuesta de diseño, nociones para etapa de producción.
- Aplicar nociones básicas de dibujo figura humana para la construcción de vestuario.

16. Unidad (es)/ Indicadores de aprendizajes

Nombre de la Unidad

Contenidos

Indicadores de Aprendizaje

1-Guión	Guión o texto dramático: cómo abordar ese texto para plasmar en materialidad.	Entender la importancia de desarrollar un análisis adecuado de guión para detectar la información y claves necesarias para establecer las primeras líneas de investigación.
2-Personaje	Diseño de un personaje de ficción. La tridimensionalidad del personaje. La silueta	Conoce algunas herramientas para plasmar en imagen el diseño de vestuario de los personajes. Conoce formatos de presentación de las referencias para entregar una propuesta de diseño de vestuario. Comprender que será la principal herramienta para ejecutar la producción de vestuario y la posterior prueba de look.
3-Investigación	En qué consiste investigar; distintos caminos, etapas y finalidades. Cómo abordar la investigación según el proyecto: análisis de guión, análisis de referencias de dirección, investigación antropológica, contexto histórico, fundamentación de la propuesta, entre otras. Los documentos que se desprenden del guión para la investigación: manejo de desgloses	Conoce las diversas etapas para el desarrollo de investigación de un diseño de vestuario audiovisual: análisis de guión, análisis de referencias de dirección, investigación antropológica, contexto histórico, fundamentación de la propuesta, entre otras. Reconocer desgloses y pautas para organizar la información entregada en el guión y otros
4-Producción	Elaboración de pptos Relación tiempo v/s pptos v/s diseño Rol de cada departamento del proyecto audiovisual y cómo formar un equipo de diseño de vestuario Distribución de la información y	Desarrollo de presupuesto según propuesta del diseño v/s las cifras de la producción. Desarrollar plan de producción mediante documentos específicos (excel, cronogramas, etc.)



	<p>trabajo en equipo</p> <p>Conocer los distintos documentos de dirección y técnica para el depto. de vestuario</p>	
5-Diseño	<ul style="list-style-type: none">-Como trabajar con el material de investigación- técnicas para boceto, manejo de material visual, registros fotográficos, etc.- Manejo de paleta de color en correlación al diseño de arte del proyecto. <p>Formatos para montaje del diseño</p> <p>Proceso de presentación: comprender de qué se trata la propuesta</p>	Elaborará una carpeta de vestuario que servirá para la propuesta de diseño y como material fundamental para la producción y material interlocutor con el equipo del proyecto y actores.
6-El Material	<p>Telas, tramados, texturas y otros materiales.</p> <p>Tratamiento de telas y materialidades para llevar a cabo ciertos requerimientos según diseño</p> <p>Conocimiento del soporte: cuerpo humano. Silueta, tamaños, color, movimiento, etc.</p>	Noción de diversas materialidades para expresar el diseño.
17. Metodología de Enseñanza y Aprendizaje		
Se desarrollarán visionados y clases expositivas. También visionados.		



18. Evaluación

Tipo de evaluación	Modalidad	Descripción de la evaluación	Cantidad	Porcentaje	Contenidos considerados	Resultado de aprendizaje al que contribuye	Indicadores de logros de aprendizajes
Trabajo en clases	I	Dibujo en clases mano alzada	1	20%	2 y 5	Noción del cuerpo humano, su silueta y la relación con la creación del personaje.	Enfrentarse al dibujo para materializar una idea que posteriormente será la base para la propuesta de diseño de vestuario.
trabajo práctico disertación	I	Elección de película y selección imágenes tanto de personajes como del arte. Agregar tres imágenes de referencia.	1	20%	2 y 5	Reconocer cómo identificamos a los personajes. Nociones de diseño, producción, materialidad.	Poder reconocer gusto personal con respecto a la creación de personaje en películas, lograr calificar y evaluar aquel diseño y desarrollar un discurso.
trabajo práctico disertación	I	Selección de material visual de película a elección y disertación breve. Las imágenes son de los personajes. Agregar referentes de época de arte y vestuario.	1	30%	4, 5, 2	Entender el lenguaje del vestuario y cómo telegrafiamos esa información.	Reconocer distintas épocas en el diseño de personaje y la dirección de arte de un material audiovisual. Proyectar verbalmente el entendimiento de la imagen seleccionada, lograr transmitir lo que se ve.
Trabajo en clases y desarrollo en casa	I	Carpeta de arte, elaboración.	2	30%	1 al 6	Poder plasmar en imágenes una propuesta de diseño según un guión.	Logra administrar el material de investigación y concretar en unas referencias y diseño para la creación de personaje.



19. Requisitos de Aprobación

Asistencia:

Calificación mínima: 4,0 (escala de 1,0 a 7,0)

20. Bibliografía Obligatoria

Saltzman, Andrea, El Cuerpo Diseñando: Sobre la Forma en el Proyecto de la Vestimenta, Paidós Comunicación.

Nadoolmann, Deborah, Diseño de Vestuario Cine., Ed. Oceano.

Calefato, Patrizia, Moda y Cine, Engloba Ediciones.

Elena Gafán Gajardo, Fundamentos básicos para la construcción del personaje para medios audiovisuales, Tesis

21. Bibliografía Complementaria

Lipovetsky, Gilles, El Imperio de lo Efímero. La moda y su destino en las sociedades modernas. Ed. Anagrama

22. Recursos web:

23. Filmografías:

Holly Motors

Forest Gump

Las aventuras del Barón de Munchausen

Lawrence Anyways

The banishment

Joker

Batman the dark knight



UNIVERSIDAD DE CHILE
Instituto de la
Comunicación e Imagen
ICEI

Sinfonía para Ana

So long my son

Roma

Mid90s

Machuca