

PROGRAMA DE CURSO

1. Nombre de la actividad curricular

Dirección de arte

2. Nombre de la actividad curricular en inglés

3. Código: CYTVI16

4. Carrera: Cine y TV

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

Carrera de Cine y TV

6. Área de Formación: Especializada

7. Carácter: Obligatorio

8. Semestre: IV

9. Año:

10. Número de créditos SCT – Chile: 3

11. Horas de trabajo

Presencial: 3

No presencial: 1.5

12. Requisitos: Composición Visual.

13. Propósito general del curso:

Mediante la práctica y el análisis, adquirir las competencias necesarias para diseñar y ejecutar propuestas visuales -escenográficas, de ambientación, utilería, vestuario y maquillaje – que se articulen con un relato audiovisual particular, construyendo un mundo propio, coherente y expresivo, que complete y profundice la narración y sus lecturas, entrando en diálogo con la fotografía, el guión, el montaje y el sonido.

Se relaciona curricularmente en paralelo se estética cinematográfica y Taller de ficción II y aporta a Dirección de Fotografía y Cámara Documental/ Sonido Directo, Taller Documental I (V semestre)

Contribuye al perfil de egreso 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 creatividad y capacidad de invención, entendiéndolas como frutos de una práctica constante, personal o colectiva.

Competencia

3. Utilizar tecnologías y técnicas en procesos de producción propios de la creación audiovisual.

Sub competencia

3.2 Liderar y participar en equipos de artistas y técnicos audiovisuales para desarrollar proyectos desde su escritura hasta su exhibición

15. Resultados de Aprendizaje

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

- Construir el mundo de los personajes desde un guion a través de la luz, el color y las particularidades que los caracterizan para transmitir sus emociones.
- Construir una propuesta artística para un guion cinematográfico.
- Relacionar el contexto sociocultural con el personaje para representar la narración cinematográfica.

16. Unidad (es)/ Indicadores de aprendizajes

<i>Nombre de la Unidad</i>	<i>Contenidos</i>	Indicadores de Aprendizaje
Introducción a la Dirección de Arte	Los elementos constitutivos y las funciones de un equipo de Dirección de Arte Análisis del Guion	Analiza de personajes y entorno Aplica conceptos
Propuesta de Arte	Atmosfera Paleta de Color	Analiza Atmosfera Construye paleta de colores de sus referencias de atmosfera
Concreción Visual de la Propuesta	Locación Ambientación y utilería Vestuario Maquillaje	Analiza de las locaciones Construye la ambientación Aplica vestuario y maquillaje al personaje
Módulo de Integración	Diseño de la Propuesta, carpeta de artes	Construye una propuesta de arte



17. Metodología de Enseñanza y Aprendizaje

Clases expositivas

Talleres prácticos

Visita a terreno

Visionados de Películas

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
Teórica/ Practica	I		1		Principales definiciones de los conceptos que forman parte de la dirección de arte.	- Relacionar el contexto sociocultural con el personaje para representar la narración cinematográfica	Aplica conceptos
Practica	I	Presentación de las paletas de color en la sala de clases	1		Análisis de las paletas de colores	Construir el mundo de los personajes desde un guion a través de la luz, el color y las particularidades que los caracterizan para transmitir sus emociones.	Construye paleta de colores de sus referencias de atmosfera
Practica	I	Mostrarán las referencias de vestuario de los personajes	1		Vestuario de los personajes	- Construir el mundo de los personajes desde un guion a través de la luz, el color y las particularidades que los caracterizan para transmitir sus emociones. - Relacionar el contexto sociocultural con el personaje para representar la	Construye la ambientación Aplica vestuario y maquillaje al personaje



						narración cinematográfica	
Teórica/ Práctica	I	Portafolio de arte terminado que deben presentar	1		Carpeta de Arte	Construir una propuesta artística para un guion cinematográfico.	Construye una propuesta de arte

19. Requisitos de Aprobación

Asistencia: 75 %

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

20. Bibliografía Obligatoria

Psicología del color por Roberts, Reginald. Fecha 1993

21. Bibliografía Complementaria

Teoría del color por Pawlik, Johannes. Fecha 1996

Interacción del color por Albers, Josef, 1888-1976. Fecha 2010

Esculpir en el tiempo: reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine por Tarkovski, Andrei Arsenevich, 1932-1986. Fecha 2012

El diseño de vestuario en cine: superficie textil y paleta cromática del diseño de vestuario en relación a la fotografía cinematográfica por Calderón Bilbao, María del Pilar. Fecha 2009

22. Recursos web

No hay

23. Filmografías.

Du levande de Roy Andersson

Naomi Campbel de Nicolás Videla y Camila Donoso.

Entrenamiento elemental para niños actores - Martin Rejtman

Mitómana dirección de José Luis Sepúlveda

Sed de Mar - Bernardo Quesney

cortometraje San Cristóbal de Omar Zúñiga