



Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DESARROLLO Y DISEÑO CURRICULAR

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		050	Curso Técnico Terciario		
PLAN		2018	2018		
SECTOR DE ESTUDIO		630	Comunicaciones		
ORIENTACIÓN		00E	Audiovisual, con mención en Producción, Dirección de Arte y Guión		
MODALIDAD		----	Presencial		
AÑO		1	Primero		
TRAYECTO		----	-----		
SEMESTRE		II	Segundo semestre		
MÓDULO		----	-----		
ÁREA DE ASIGNATURA		5158	Dirección de Arte		
ASIGNATURA		49401	Taller Dirección de Arte		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		Tecnológico			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		Actuación durante el curso			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales: 80	Horas semanales: 5	Cantidad de semanas: 16	
Fecha de Presentación 3/10/2017	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha _/_/___

FUNDAMENTACIÓN EJE DIRECCIÓN DE ARTE

Si bien a lo largo de la historia del cine el rol de “Dirección de Arte” se transformó en “Diseño de Producción” y en algunos medios conviven una u otra definición, no quedan dudas sobre la relevancia del mismo en la obra cinematográfica.

Concebir el universo visual de la historia, trasladar el texto a conceptos visuales, intervenir el espacio y definir el aspecto de la escena y los protagonistas de la misma, es una tarea crucial en el proceso de creación de una obra audiovisual.

En la Dirección de Arte se integran los aportes teóricos y prácticos de varios terrenos del arte y del diseño aplicado, que se estructuran en dos grandes ejes: el diseño de los personajes y el diseño de los espacios.

El diseño integral de una obra audiovisual requiere integrar conocimientos, elaboración creativa, reflexión y aptitudes técnicas que permitan abordar conceptualmente el proyecto, diseñar y comunicar su propuesta, interactuar artísticamente con las áreas de Dirección, Dirección de Fotografía y Producción, así como con el resto de los departamentos involucrados, gestionando el trabajo y producción del equipo de arte.

Para cumplir este rol, es necesaria una formación integradora de conocimientos y técnicas que permitan en diferentes formatos de producción, generar la base física del proyecto, tanto en lo que se refiere al rodaje como a la incorporación de recursos: los efectos especiales, diseño digital de espacios, diseño gráfico, y sobre todo, el trabajo y creación.

A través de dos ejes diferenciados, se profundizará en los contenidos respecto a la Dirección de Arte, Vestuario y Caracterización. Por un lado se hará un énfasis en el diseño de proyectos, desde el abordaje del texto, a la investigación, la selección de referencias pertinentes, la elaboración de criterios estéticos que regirán al diseño de arte y la elaboración de una fundamentación que haga de base conceptual a la propuesta, al diseño aplicado concretamente a los diferentes espacios y personajes en el correr de la historia, es decir, conceptualizar la línea dramática narrativa. Por otro, abordaremos los conocimientos técnicos y conceptuales necesarios para desarrollar la ambientación, escenografía y utilería de proyectos de diferentes formatos y géneros audiovisuales de todos los oficios involucrados en la construcción de la imagen.

Esta propuesta se orienta a profundizar sobre el diseño de arte para audiovisual, desde las múltiples disciplinas que lo integran.

OBJETIVOS.

Esta formación apunta al diseño de la visual de proyectos desde la conceptualización.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- * Adquirir y aplicar una metodología de trabajo.
- * Fortalecer la conceptualización para defender una propuesta.
- * Dominar las herramientas para la presentación de una carpeta.
- * Profundizar en el campo de la investigación.

CONTENIDOS.

1.- Presentación del texto a trabajar. Análisis. Desglose. Metodología de trabajo.

Nota: es un taller proyectual, por lo que no se usa un formato audiovisual completo, sino una exploración fragmentada, en forma de breves ensayos visuales, liberada de las condicionantes de producción. Eso permite mayor interés en el universo planteado: histórico, lejano, etc.

- Desglose de personajes, espacios, acciones. Investigación del universo objetivo. Deducción de lo que no está explícito pero es relevante al diseño visual de los personajes (out-line).
- Desarrollo de la propuesta: la elección del abordaje y su estilo visual. Trabajo sobre los elementos formales generales: la curva dramática, los elementos formales del proyecto. La selección y trabajo sobre los resultados de la investigación.
- La fundamentación escrita y su apoyatura visual. El diseño de personajes: caracterización, vestuario, objetos propios del personaje, su ámbito más íntimo dentro de lo doméstico. Pautas para la carpeta de arte.
- El espacio arquitectónico: el estilo, las medidas, la situación de ventanas, puertas, etc según la planta dramática. Trabajo sobre una planta dada. Búsqueda de locaciones.
- El rol de la ambientación, la utilería, los elementos de producción que deben ser definidos por la D.de Arte. Los objetos de ambientación y su rol en la construcción del espacio. Trabajo sobre la planta, determinación de medidas y características. Búsqueda de referencias.
- Diseño de un objeto de utilería especialmente realizado para este proyecto. Como se diseña en función de su uso, las condiciones de producción y el peso narrativo. Realización de un clip de un minuto como ensayo visual de una escena determinada.

- Presentación de carpetas y materiales audiovisuales creados para el proyecto.

METODOLOGÍA

Proponemos una metodología activa a partir de premisas de investigación y elaboración creativa a nivel proyectual, a partir de cuyos resultados se vincula la experiencia con aportes teóricos que sirvan para sistematizar y encuadrar la experiencia.

EVALUACIÓN

Se evaluará a partir de la participación en clase y la entrega de los productos de las diferentes prácticas.

BIBLIOGRAFÍA

- “Pensar el cine 2. Cuerpos, temporalidad y nuevas tecnologías”. Gerardo Yoel (comp.)
“Comprender el cine y las imágenes”. René Gardies. La Marca.
“Desencuadres, Cine y pintura”. Pascal Bonitzer
“Del cine a las artes plásticas”. Carlos González Salas
“Qué es el cine”. André Bazin
“La obra de arte en la época de la reproductibilidad”.Walter Benjamin