

CARRERA: TECNÓLOGO EN INDUSTRIA AUDIOVISUAL. énfasis en:



**Taller de Dirección
de Arte
Módulo III**

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 5

Créditos educativos: 8

I) Propósitos de la unidad curricular

El Taller de Dirección de Arte en el tercer semestre tiene como propósito central que el estudiantado integre los conocimientos de Dirección de Arte en un contexto real de producción audiovisual, participando activamente en la realización del cortometraje de ficción.

La unidad curricular se orienta a consolidar la capacidad de traducir un guión en un

Dirección Técnica de Gestión Académica

Programa de Educación Ter

decisiones en tiempo real, la resolución de problemas en rodaje y la coordinación con los distintos departamentos, comprendiendo la Dirección de Arte como un eje fundamental en la construcción del sentido audiovisual.

II) Logros de aprendizaje

1. Interpreta un guión audiovisual para construir una propuesta de Dirección de Arte coherente con la narrativa por parte de quienes cursan la unidad.
2. Diseña espacios y personajes para definir la puesta en escena en función de cámara, luz y acción dramática.
3. Aplica criterios de continuidad visual para sostener la coherencia estética durante el rodaje.
4. Toma decisiones operativas en el set para resolver problemas vinculados a la Dirección de Arte en contexto real.
5. Coordina con Dirección, fotografía y producción para integrar la propuesta visual en el proceso de realización.
6. Supervisa la ejecución del diseño de arte en rodaje para garantizar la materialización del universo visual propuesto.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes estructurantes	Saberes asociados	Saberes de profundización
Dirección de Arte como construcción de la puesta en escena.	Relación con Dirección, fotografía y producción.	Resolución de problemas en rodaje.
Traducción del guión a universo visual.	Lectura y desglose del guión desde arte.	Ajustes estéticos en tiempo real.
Diseño de espacios en función de la cámara.	Locaciones vs escenografía: criterios de decisión..	Evaluación del rendimiento visual en cámara.
Diseño de personajes en función dramática.	Organización del trabajo en rodaje.	Adaptación del diseño a condiciones de producción.
Diseño de espacios escenográficos.	Elementos arquitectónicos, locaciones, distribución espacial.	Desarrollo de espacios en función de la dramaturgia, la puesta en escena y la cámara.
Continuidad visual y control estético en rodaje.	Gestión de tiempos y recursos en set.	Adaptación a recursos disponibles y las condiciones técnicas.

IV) Orientaciones metodológicas específicas

La unidad curricular se desarrollará mediante una metodología teórico-práctica centrada en el taller proyectual, donde el estudiantado elaborará propuestas de Dirección de Arte a partir del análisis de un proyecto concreto.

Se promoverá una dinámica activa basada en la investigación, la experimentación y la producción, integrando instancias de desarrollo conceptual y materialización de propuestas.

Las estrategias metodológicas incluirán:

- Aprendizaje basado en proyecto (cortometraje).
- Trabajo en rodaje real.
- Tutorías de seguimiento.
- Análisis de material filmado.

Se fomentará el trabajo reflexivo y la toma de decisiones fundamentadas, promoviendo la articulación entre lo conceptual y lo técnico, así como el diálogo con otras áreas del proceso audiovisual.

V) Orientaciones para la evaluación

La evaluación será continua, formativa y procesual, centrada en el desarrollo del proyecto de Dirección de Arte y en la capacidad del estudiante para integrar investigación, conceptualización y diseño aplicado.

Se valorará tanto el proceso de trabajo como los productos elaborados, considerando la evolución de las personas estudiantes y su capacidad de fundamentar sus decisiones.

Criterios sugeridos de evaluación

- Capacidad de análisis y desglose del texto audiovisual.
- Coherencia y solidez de la propuesta conceptual.
- Calidad del diseño de personajes y espacios.
- Pertinencia de la ambientación y utilería.
- Claridad y consistencia en la comunicación de la propuesta (carpeta de arte).
- Adecuación de la propuesta a las condiciones de producción.
- Participación activa en el proceso de taller.

Sugerencia de instrumentos de evaluación

- Ejercicios de investigación y diseño.
- Entregas parciales del proyecto.
- Carpeta de Dirección de Arte.
- Ensayo visual audiovisual.
- Evaluación del proceso de trabajo.

VI) Bibliografía

Bibliografía básica

- Bazin, A. (2008). ¿Qué es el cine? Rialp.
- Benjamin, W. (2003). La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica. Itaca.
- Bonitzer, P. (2007). Desencuadres: cine y pintura. Santiago Arcos.
- Gardies, R. (1998). Comprender el cine y las imágenes. La Marca.
- Yoel, G. (Comp.). (2004). Pensar el cine 2: cuerpos, temporalidad y nuevas tecnologías. Manantial.
- Haraway, D. (1995). Ciencia, cyborgs y mujeres: La reinención de la naturaleza. Madrid: Cátedra.
- Noble, S. U. (2018). Algorithms of Oppression: How Search Engines Reinforce Racism. New York: NYU Press.
- Wajcman, J. (2004). TechnoFeminism. Cambridge: Polity Press.

Bibliografía complementaria

- LoBrutto, V. (2002). The Filmmaker's Guide to Production Design. Allworth Press.
- Barnwell, J. (2004). Production Design: Architects of the Screen. Wallflower Press.
- Hampton, J. (2014). Film and Television Production Design. Bloomsbury.
- Gibbs, J. (2002). Mise-en-scène: Film Style and Interpretation. Wallflower Press.
- Ettedgui, P. (1999). Production Design & Art Direction. Focal Press.
- Rizzo, M. (2014). The Art Direction Handbook for Film. Focal Press.
- González Salas, C. (2005). Del cine a las artes plásticas. Cátedra.