

PROGRAMA

- **Propuesta de la Cátedra**

Introducción:

Cátedra **BLANCO** es la primer cátedra de **diseño audiovisual** de la carrera conformada íntegramente por egresados de **Diseño de Imagen y Sonido**.

La cátedra está conformada un grupo de docentes recibidos en esta facultad, con un gran recorrido profesional dentro del medio, y también con muchos años en la docencia.

La cátedra de Diseño Audiovisual tiene que ser el tronco donde se articulen los conocimientos con los que el alumno se va encontrando a lo largo de su formación. Lejos de generar una escisión entre el Diseño y el resto de las materias de la currícula; es labor de la cátedra la integración de los contenidos teórico-prácticos en la formación del alumno.

Por eso, creemos en una **enseñanza** en donde los conocimientos **teóricos** estén vinculados de manera directa con la **práctica**, donde todos los alumnos puedan aprender a partir del hacer, teniendo siempre una base teórica donde apoyarse.

También nos interesa la interacción entre los profesores y los alumnos, donde el docente acompañe y esté presente en cada paso en el proceso de **diseño** y de **realización audiovisual**.

Propuesta Pedagógica:

La comunicación audiovisual se establece a partir de un mensaje entre dos sujetos, cuya complejidad no puede soslayarse. La labor del diseñador es articular las herramientas del lenguaje audiovisual para lograr esa comunicación, sabiendo que en el arte como en el diseño, las formas utilizadas para comunicar son parte de la comunicación.

En los trabajos prácticos, se trabajará con el alumno en la búsqueda de estrategias de diseño para comunicar un mensaje, muchas veces pedido por un tercero. El diseñador tiene que poder ver más allá de lo obvio y, muchas veces, su principal dificultad reside en el enamoramiento con sus primeras ideas. Por ello se insistirá en que el estudiante establezca un abanico de posibilidades para resolver cada problema. Un abanico sistémico, donde pueda pasar de un plan a otro sin resentir el producto comunicacional.

La Carrera de Diseño de Imagen y Sonido debe formar profesionales capacitados para involucrarse en el mundo laboral, en distintos ámbitos. Sería un error fomentar exclusivamente la creación de autores en la Universidad de Buenos Aires. Dentro de ciertas disciplinas como el cine y la televisión hay diversos roles. Si bien entendemos que el alumno recibirá la formación específica en el resto de las materias de la currícula, será menester del taller de Diseño la puesta en funcionamiento de roles articulados de forma integral.

La formación del diseñador es un proceso complejo y las materias de taller trabajan con grupos numerosos de estudiantes que dificultan un seguimiento exhaustivo de cada uno. Esta dificultad puede repercutir en lo pedagógico, por eso es muy importante trabajar sobre la conformación y la forma de trabajo en grupo. Aprender a trabajar en grupo, a entender lo que es la flexibilidad en el trabajo, es uno de los objetivos que el taller tiene que proporcionarles al alumno.

Con estos objetivos, el desarrollo de la materia **Diseño Audiovisual 1** busca que el alumno adquiera conocimiento básico del lenguaje audiovisual, Entendiendo como lenguaje la utilización de las distintas herramientas que conforman un producto audiovisual (la puesta de cámara, el encuadre, el sonido, la iluminación, el guión, etcétera) partiendo desde el análisis de obras existentes para desarrollarlos teóricamente y luego implementarlos en la práctica.

• **Objetivos**

Siendo el objetivo principal del Taller de **Diseño Audiovisual 1** que el Alumno aprenda a llevar a la práctica los diferentes conocimientos adquiridos en las demás materias que componen la currícula de primer año y adquiriendo y profundizando conceptos que los conviertan finalmente en un Diseñador, al término de la cursada el Alumno debe:

- Aprender los conceptos básicos del lenguaje audiovisual.
- Desarrollar la creatividad para generar ideas posibles de llevar a cabo como obras audiovisuales.
- Estar capacitado para resolver la realización de un producto audiovisual de duración media a partir de esos conceptos básicos adquiridos.
- Empezar a manejar herramientas de comunicación para poder tener control sobre las ideas que se quieren transmitir.
- Tener una visión analítica y crítica sobre sus propios trabajos y sobre los de sus compañeros.
- Saber desde su posición de diseñador pedirle a un equipo técnico que trabaje en conjunto con él, lo que necesita para llevar a cabo el proyecto.

Para esto, la cátedra deberá:

- Capacitar a los estudiantes para que tengan la capacidad de diseñar, proyectar, comunicar y expresar en las diversas disciplinas de la imagen y el sonido (cine, video, tv, publicidad, multimedia).
- Estimular en los estudiantes una actitud de crítica y reflexión para la lectura, escritura e interpretación de textos audiovisuales.
- Desarrollar aptitudes profesionales orientadas a la formación continua, tanto en aspectos teóricos como en el área técnica.
- Fomentar la lectura e interpretación de la producción nacional, preparando profesionales para desempeñarse en el ámbito local.
- Favorecer la toma de consciencia de los roles sociales, éticos y culturales del profesional del Diseño de Imagen y Sonido.

• **Contenidos**

Conceptos Teóricos:

Se trabajará sobre la imagen audiovisual como punto de partida del diseño, entendiéndola como la construcción donde están presentes todos los elementos del lenguaje (espacio, sonido, tiempo, color, luz, cuerpo y objeto).

Los elementos del lenguaje audiovisual:

- La fotografía: nociones del encuadre, Tamaños de plano, Angulaciones de cámara la espacialidad, el color, la luz, la profundidad de campo, El lente y sus objetivos, Movimientos de cámara, Relación entre planos con respecto a su tamaño, su angulación y su movimiento, el fuera de campo.
- El recorte como punto de vista, Las reglas áureas, La perspectiva, El horizonte, Ritmo interno del cuadro, Ejes de miradas
- El uso dramático de la luz, Tipos de iluminación, La relación luz-sombra
- El tiempo como elemento de construcción audiovisual. La construcción dramática, el relato. La construcción metonímica.
- El sonido como constructor de sentido. La relación entre sonido e imagen visual, Uso dramático del sonido, La banda sonora, Componentes de la banda sonora : diálogos – música – ambiente
- El cuerpo y los objetos como constructores de sentido.

El trabajo en grupo y los distintos roles profesionales:

- Roles: dirección, dirección de fotografía, producción, cámara, sonido, dirección de arte, montaje, dirección de actores, etc.
- El trabajo en equipo: responsabilidades e incumbencias.

Los elementos de la narración audiovisual:

- Personaje. Caracterización.
- Modelos de Guión, el tema, el conflicto.
- Desarrollo de un guión literario.
- Del guión Literario al guión técnico. Como se realiza un guión técnico, desarrollo en plantas, story board, etc.

La producción audiovisual:

- Análisis de la factibilidad de un producto audiovisual.
- Necesidades básicas para un rodaje: Plan de rodaje, presupuesto

La puesta en escena:

- El trabajo con el actor
- El casting
- La dirección de actores

La comunicación audiovisual y su relación con el diseño:

- La relación subjetivo - objetivo. ¿Cuál es la relación entre imagen y realidad?
- La función narrativa.
- El género, la verdad y el verosímil.

Asignatura: Diseño Audiovisual 1

Cátedra: Blanco

Año Académico: 2012

Promoción: Directa **Carga horaria:** 240 hs. **Curso:** Anual

Conceptos Prácticos y Ejercitaciones:

Desarrollados paralelamente a la enseñanza teórica de los conceptos antes dados y yendo del análisis hacia la realización, los ejercicios irían en ese sentido.

PRIMER CUATRIMESTRE:

Análisis:

- De lo más simple a lo más complejo:
- Análisis de fotos y/o de fotogramas. Tamaño del Plano, su Angulación, el lente, etc.
- Análisis de encuadres: La proporción, las líneas de fuga, perspectiva, uso del foco, etc.
- Análisis de guiones y/o cuentos: Su estructura, poder identificar los actos, puntos de giro, protagonista y antagonista, el tema, etc.
- Análisis de películas y/o cortometrajes: Diferenciar secuencias y escenas, el uso de la luz, del sonido. Conceptos unificadores. Tipos de montaje.

Realización:

- Hacer la caracterización de un personaje. Sus características físicas, sociales y psicológicas
- Realizar fotos del personaje: Tener en cuenta el lente, el encuadre, el tamaño de plano.
- Hacer una secuencia fotográfica: Partiendo del personaje hacer una secuencia de fotos para insertarlo en una situación determinada: tener en cuenta las variaciones de tamaños de plano y la relación entres estos. Las alturas y angulaciones de cámara, el uso estético y dramático de la luz, etc.
- Sobre un guión determinado por la cátedra: Desarrollar un guión técnico con sus plantas y storys. Proponer puestas de luces y determinar los actores. Filmar una de las escenas.

SEGUNDO CUATRIMESTRE:

- Realizar un ejercicio de creación más complejo: Partiendo de pautas dadas por la cátedra (3 personajes, determinada cantidad de locaciones, una estructura básica de tres actos, una duración de cinco minutos) el alumno, trabajando en grupos, deberá desarrollar: La caracterización de personajes. Descripción de época y circunstancias donde sucede la acción. Un argumento con un tema y un conflicto. Un guión literario. La división por roles y el desarrollo de individual de cada uno de esos roles. Un guión técnico. Una planta de decorados. La búsqueda de actores. Ensayos con actores. Propuestas estéticas de cada uno de los roles predeterminados. Presupuesto y planificación del rodaje. Filmación y post-producción del cortometraje. Una carpeta con todo el proceso de trabajo y las conclusiones de cada uno de los integrantes, con respecto a su labor y a la labor en equipo.

Para que el alumno esté en condiciones de aprobar el Taller de Diseño Audiovisual 1 debe aprobar la totalidad de los ejercicios y trabajos prácticos y estar capacitado para comprender los ejercicios que se planteen en el segundo nivel de Diseño Audiovisual.

• **BIBLIOGRAFIA**

- Apuntes de lectura obligatoria, selección hecha por la cátedra.
- Aumont, Jacques y otros. *Estética del cine, Espació fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós. España, 1982
- Espinoza, Lito; Montini, Roberto. *Había una vez...cómo escribir un guión*. Librería Técnica CP 67 S.A., Buenos Aires, Argentina, 1998.
- Feldman, Simón. *La realización cinematográfica*. Gedisa, Buenos Aires, 1986.
- García Márquez, Gabriel. *Cómo se cuenta un cuento*. Editorial Voluntad. Bogotá. Colombia. 1995..
- Kaen, Pauline y Alsina Thevenet, Homero. *El libro de El Ciudadano*. De la Flor, Buenos Aires, 1976.
- Sontag, Susan. *Sobre la fotografía*. Ed. Edhesa. Buenos Aires, 1996
- Tirard, Laurent, *Lecciones de Cine*. Paidós, 2004
- Truffaut, Francois, *El cine según Hitchcock*, Alianza, 1999

• **FILMOGRAFIA**

Internacionales:

- Apocalipsis now, (Francis Ford Coppola, 1979)
- Después de hora, (Martin Scorsese, 1985)
- El ciudadano, (Orson Welles, 1941)
- El ladrón de bicicletas, (Vittorio de Sica, 1948)
- Perros de la calle (Quentin Tarantino, 1992)
- La naranja mecánica, (Stanley Kubrick, 1971)
- M, el vampiro (Fritz Lang, 1931)
- Manhattan, (Woody Allen, 1979)
- Paris je t'aime, (Varios Directores, 2006)
- Taxi driver, (Martin Scorsese, 1976)
- Vértigo (Alfred Hitchcock, 1958)
- Amelié (Jean Pierre Jeunet, 2001)
- Revolutionary Road (Sam Mendes, 2008)
- El Niño (Jean-Pierre y Luc Dardenne, 2005)
- Let the right one in (Tomas Alfredson, 2008)

Argentinas:

- La casa del ángel (Leopoldo Torre Nilsson, 1957)
- Esperando la Carroza (Alejandro Doria, 1985)
- Historias Breves I y II, (Varios Directores)
- El Hombre de al lado (Cohn- Duprat, 2009)
- Sur (Pino Solanas, 1988)
- El Dependiente (Leonardo Favio, 1969)
- El secreto de sus ojos (Juan José Campanella, 2009)
- Nueve reinas, (Fabian Bielinsky, 2000)
- Picado Fino (Esteban Sapir, 1996)
- Tiempo de revancha (Adolfo Aristarain, 1981)
- Ultimas imágenes del naufragio (Eliseo Subiela, 1989)
- La historia oficial (Luis Puenzo, 1985)

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

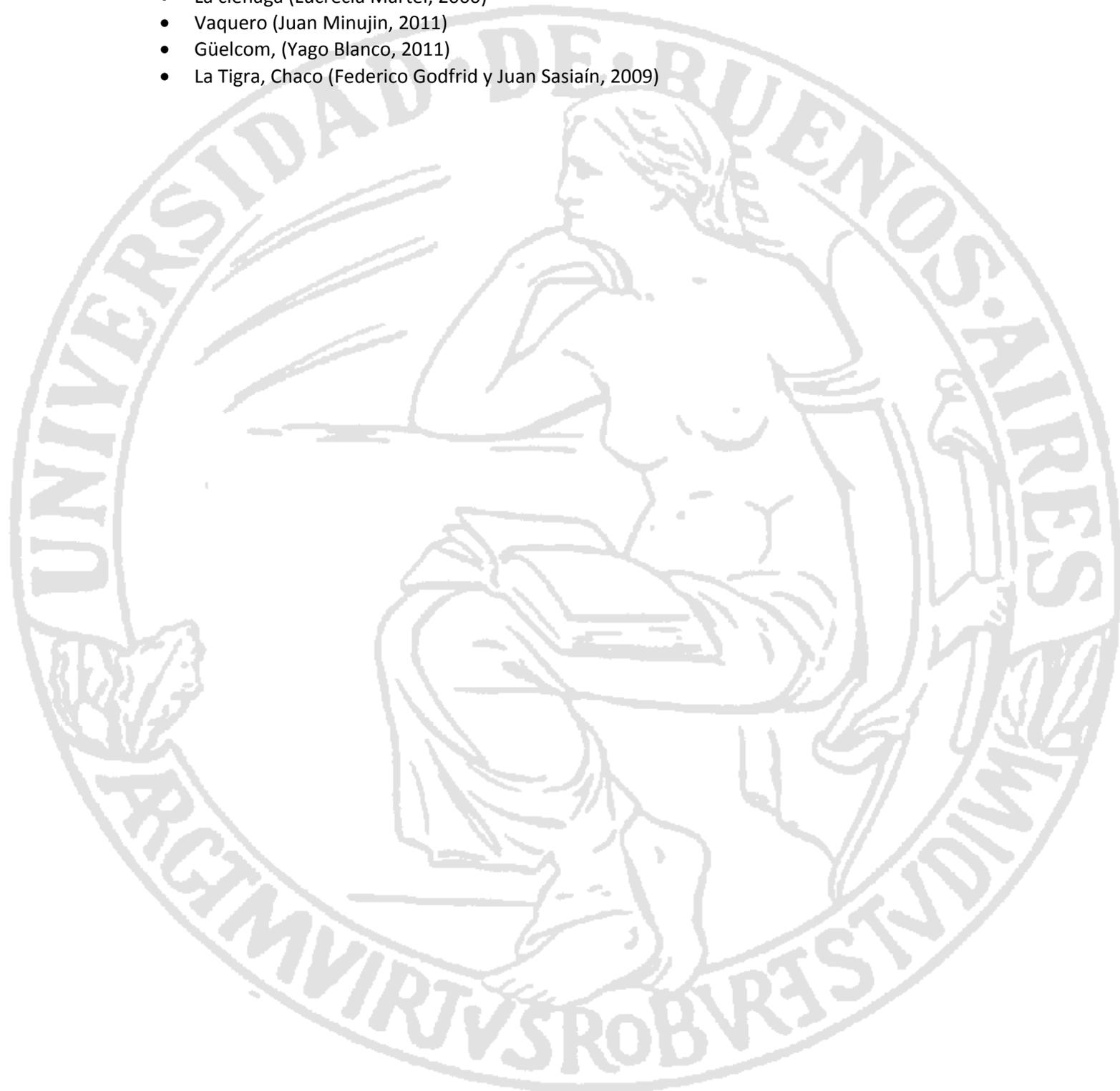
Asignatura: Diseño Audiovisual 1

Cátedra: Blanco

Año Académico: 2012

Promoción: Directa **Carga horaria:** 240 hs. **Curso:** Anual

- La tregua (Sergio Renan, 1974)
- La película del rey (Carlos Sorín, 1986)
- La ciénaga (Lucrecia Martel, 2000)
- Vaquero (Juan Minujin, 2011)
- Güelcom, (Yago Blanco, 2011)
- La Tigra, Chaco (Federico Godfrid y Juan Sasiaín, 2009)



- **Pautas de evaluación**

Considerando la evaluación como una parte del proceso didáctico en el que el alumno toma conciencia de lo aprendido y el docente hace un análisis de cómo se llevó a cabo ese conocimiento y en que profundidad, se plantea un sistema de evaluación en el que la nota final no solo sea un reflejo de lo aprendido como simple reproducción de nociones básicas, sino también un paso más en la enseñanza, logrando que en la evaluación también se genere la producción de conocimientos.

La evaluación del Alumno, para que pueda acceder al siguiente nivel de cursada, será por medio de notas numéricas para los Ejercicios y para los Trabajos Prácticos.

Se tomarán en cuenta:

- La comprensión de las consignas: cómo son interpretadas por el alumno a partir de cómo están enunciadas, y como son desarrolladas para el avance del Ejercicio.
- Los recorridos empleados: que caminos toma el alumno para la resolución del Ejercicio.
- El progreso en el proceso: cómo el alumno supera sus niveles iniciales de conocimiento y mediante que medios y maneras.
- La presentación: tiempo y forma de presentación de los trabajos de acuerdo a las pautas dadas y fechas establecidas.

Todo esto será analizado desde dos perspectivas:

- Aptitud: Como el alumno avanza en el conocimiento desde el inicio hasta el final de la cursada.
- Actitud: Que tipo de participación, presentismo y formas tiene al acudir y presenciar las clases tanto teóricas como prácticas.

Los alumnos deberán estar presentes el 75% de las clases, de acuerdo a la reglamentación vigente.

La nota final para la aprobación de cada nivel de taller será dada por la sumatoria y promedio de todos los trabajos realizados durante el año. El alumno no podrá tener ningún Ejercicio ni Trabajo Práctico desaprobado ni no entregado.

Asignatura: Diseño Audiovisual 1
Cátedra: Blanco
Promoción: Directa Carga horaria: 240 hs. Curso: Anual

Año Académico: 2012

- **Reglamento de Cátedra**

- **TOTAL DE ASISTENCIA REQUERIDA:** La asistencia debe ser del 75 %, tanto en las clases teóricas como en las correcciones de los Ejercicios y Trabajos Prácticos en taller, durante las cuales se exige estar presentes.
- **TIPO DE ASISTENCIA REQUERIDA:** Presencial en clases teóricas y prácticas; con activa participación en los Ejercicios y Trabajos Prácticos llevados a cabo en clases y fuera de la Facultad.
- **FORMA EN QUE SE TOMARÁ ASISTENCIA:** Se tomará asistencia al inicio de la clase entre las 19 y las 19:30 hs. quién llegue después de ese horario tendrá media falta. En la parte práctica el docente a cargo del grupo tomara lista durante las correcciones. Deben tener en cuenta que 3 faltas consecutivas implica que el alumno pierde su condición de regular, quedando libre y sin poder cursar la materia.
- **CONDICIÓN DE ALUMNO LIBRE:** El alumno tendrá condición de libre a pesar de estar inscripto en la materia pero nunca haber concurrido a las clases. Si el estudiante habiendo comenzado la cursada la abandona, en la libreta le será colocado un dos como nota de la cursada.
- **PORCENTAJE DE TRABAJOS PRACTICOS APROBADOS: 100%** Por tratarse de una materia de promoción directa el alumno deberá tener aprobados cada uno de los Trabajos Prácticos y Ejercicios según las pautas dadas y obtener una nota mínima de 4 (cuatro) en la calificación final.
- **EVALUACIÓN PARCIAL:** Se realizará al finalizar el primer cuatrimestre un **Trabajo Domiciliario Individual (TDI)** con el fin de evaluar los conocimientos relativos a los temas desarrollados en clase y bibliografía obligatoria que se entregará al comienzo del segundo cuatrimestre. El tema del trabajo será dado a su debido tiempo por la cátedra. El Alumno que no alcance la nota mínima de 4 (cuatro) o no entregue estará desaprobado y no podrá seguir cursando la materia. En el caso que por razones plenamente justificadas no haya alcanzado los objetivos, tendrá la oportunidad de un recuperatorio.
- La Cátedra, a la hora de calificar al alumno, evaluará el progreso e incorporación de conceptos, la participación en clases y el grado de compromiso con el proyecto amén de los resultados. El grado de comprensión y creatividad sobre los temas teóricos (expuestos en clase y en bibliografía) y su puesta en práctica, a demostrarse a través de cada corrección y evaluación con los docentes.
- Se tendrá muy en cuenta la presencia del alumno en las clases teóricas y prácticas y su desempeño en el grupo de trabajo.
- La calidad de presentación de cada ítem de la carpeta del proyecto (sus contenidos, estética, desarrollo, etc.) Sus resultados en cuanto al objeto del diseño, además de la entrega en fecha, hora y forma. Los trabajos fuera de estas consignas no se recibirán.
- Los trabajos pueden ser retenidos por la cátedra para proyecciones posteriores, por lo que se pide que se entreguen copias, nunca originales.
- El Docente a cargo llevará una planilla de seguimiento del alumno y del grupo. En esta planilla se volcará una nota conceptual, la asistencia a las prácticas y el manejo del diseño del Ej. o TP.
- Los Trabajos se visualizaran en clase y habrá una devolución general por parte del Cuerpo Docente y participación de los alumnos. Luego el Docente a cargo realizará una devolución más detallada con cada grupo.
- **NOTA FINAL:** La nota final que irá en la libreta no se tomará como el promedio automático de notas finales de Trabajos Prácticos y Ejercicios. La nota final además de promediar estos trabajos contará con la evaluación individual de cada alumno por parte de la Cátedra y sus condiciones en todo sentido para promover la materia.

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: Diseño Audiovisual 1
Cátedra: Blanco
Promoción: Directa Carga horaria: 240 hs. Curso: Anual

Año Académico: 2012

- Listado de docentes

- Titular: Yago Blanco
- Adjunto: Federico Godfrid
- J.T.P.: Dieguillo Fernandez
- Ayte 1era: Benjamín Avila
- Ayte 1era: Gerardo Biondi
- Ayte 1era: Nicolás Pittaluga
- Ayte 2da: María Chiapparo



GUIA DE TRABAJOS PRACTICOS:

• TRABAJO PRACTICO 1 - Tema: Narración Audiovisual

- **Denominación y/o número:** TRABAJO PRACTICO N°1 Cortometraje “La primera Vez”
- **Pautas y objetivos:** A partir del tema: “La primera vez” los alumnos deberán en forma grupal diseñar, pre-producir realizar y montar, a partir de un guión escrito por los alumnos, un cortometraje, aplicando todas las herramientas de Diseño adquiridas durante el cuatrimestre en el taller.
- **Implementación:**
 1. Ejercicio grupal.
 2. Utilizando como disparador de ideas el tema “La primera vez” hacer un guión de ficción de no más de 6 páginas que incluya entre 1 y 3 personajes, de 1 a 3 locaciones, y que contenga un conflicto con desarrollo, nudo y desenlace. Para eso es necesario:
 - Presentar una idea argumental y sinopsis.
 - Desarrollar e investigar la época, el lugar y las circunstancias en las que transcurre la historia.
 - Realizar una Caracterización de los tres personajes principales.
 - Realizar una breve descripción de los decorados.
 3. A partir del guión escrito por los alumnos, y aprobado por la cátedra, desarrollar un diseño de producción para realizar, en todas sus etapas, un cortometraje de ficción de entre 4 y 6 minutos de duración.

Una vez aprobado el guión por la cátedra deberán:

1. Realizar un casting .
2. Realizar Ensayos con los actores para desarrollar la puesta en escena.
3. Confeccionar planillas de desglose por escena.
4. Realizar una búsqueda de locaciones (scouting).
5. Confirmar las locaciones requeridas y confeccionar las planillas de relevamiento de lugar.
6. A partir de los ensayos, propuestas estéticas y relevamiento de locaciones, realizar el guión técnico, storyboard (que consideren necesarios), plantas de cámara e iluminación.
7. Realizar el plan de rodaje.
8. Armar Presupuesto real del Cortometraje, utilizando las planillas que considere necesarias para tal fin.
9. Presentar la carpeta completa para OK de rodaje.

Con el Ok de rodaje deberán:

1. Rodar el Cortometraje.
2. Confeccionar planillas de informe de cámara.
3. Confeccionar planillas de rendición de gastos (adjuntar comprobantes).
4. Montar el Cortometraje.

Condiciones de Entrega:

1. El Cortometraje se entregará en DVD con su debida carátula diseñada de acuerdo a consignas
2. Una carpeta donde se encuentre todo el proceso de trabajo con sus correcciones, además de la presentación oficial del proyecto y un escrito personal de cada alumno donde hagan una reflexión final sobre el desarrollo del TP.

- **Duración:** 12 Clases, Fecha de entrega: Final del primer Cuatrimestre.

Asignatura: Diseño Audiovisual 1
Cátedra: Blanco
Promoción: Directa Carga horaria: 240 hs. Curso: Anual

Año Académico: 2012

• TRABAJO PRACTICO 2 - Tema: Video Minuto

- **Denominación y/o número:** TRABAJO PRÁCTICO N°2 “VideoMinuto”
- **Pautas y Objetivos:** Construir un diseño audiovisual a partir de un concepto inicial general. Generar una estructura de narración según los tiempos y ritmos propios de una obra audiovisual diseñada. Trabajar el ritmo y la estructura teniendo en cuenta un tiempo de duración exacto. Desarrollar una estrategia de investigación y soporte para sustentar la idea.
- **Implementación:**
 1. A partir del término **ESPEJO** deberán crear un concepto audiovisual, narrativa y dramáticamente estructurado de una duración **exacta** de un minuto (sin incluir títulos de apertura y cierre).
 2. Desarrollar un concepto estético de la obra basado en alguna corriente artística preexistente.
 3. Para la realización del concepto audiovisual deberán generar todas las imágenes y diseñar una banda sonora original.
- **Condiciones de Entrega:**
 1. El Cortometraje se entregará en DVD con su debida carátula diseñada de acuerdo a consignas
 2. Una carpeta donde se encuentre todo el proceso de trabajo con sus correcciones, además de la presentación oficial del proyecto y un escrito personal de cada alumno donde hagan una reflexión final sobre el desarrollo del TP.
- **Duración:** 10 Clases, fecha de entrega: mediados primer cuatrimestre.

• TRABAJO PRACTICO 3 - Tema: Guión, Realización y Estilo.

- **Denominación y/o Numero:** TRABAJO PRACTICO N°3 LA MENTIRA Trabajo en 2 Etapas.
- **Pautas y Objetivos:** A partir de los diferentes conocimientos teóricos y prácticos adquiridos durante la cursada, realizar un cortometraje donde haya una narración y una estética definidas, donde el tema y el punto de vista tanto narrativo como estético del director y del grupo queden plasmados en la obra. Utilizar los conocimientos técnicos adquiridos para la realización del trabajo.
- **Implementación:** El trabajo será, en sus etapas de diseño y realización, similar a las del TP N° 1, con características diferentes, que son las que se detallan a continuación:

ETAPA 1: A partir del tema: “La Mentira” deberán crear una idea argumental para un cortometraje de 4 a 8 minutos de duración, con un mínimo de 2 personajes y un máximo de 4. Cada alumno deberá elegir uno o los dos personajes desarrollados durante el ejercicio N° 3 (Caracterización de Personajes) y una locación de las establecidas por la cátedra: Templo religioso. Comercio de pequeñas dimensiones (peluquería, panadería, farmacia, etc.). Bar. Aula de colegio. Parque. Callejón. Galpón, Escribir de forma individual un guión con posibilidades de ser realizado por alumnos de DAV 1.

ETAPA 2: Diseñar, pre-producir realizar y montar, a partir del guión elegido, un cortometraje, aplicando todas las herramientas de Diseño adquiridas durante el año en el taller.
- **Duración:** 16 Clases, fecha de entrega: fin de la cursada.

Yago Blanco
TITULAR
(Adjunto a cargo)