

PROGRAMA

- **Propuesta de la Cátedra**

La visión de los creadores de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido es confirmada y recreada permanentemente por el avance tecnológico del que somos testigos, destinatarios y a veces víctimas.

La accesibilidad y las posibilidades técnicas que disponemos en la actualidad para la creación, manipulación y estandarización de productos audiovisuales, son un sueño cumplido por cualquier realizador profesional involucrado en el diseño de imagen y sonido.

Aquí está el rol de la educación, la presencia ineludible del conocimiento sistematizado y las prácticas pertinentes que faciliten a los estudiantes apropiarse de las básicas de la narración audiovisual en todas sus variantes de aplicación, expresarse con libertad, creatividad y responsabilidad, poder dar respuestas adecuadas a diversas problemáticas de comunicación audiovisual en el campo profesional.

Partimos de la premisa que los estudiantes son grandes consumidores de medios de comunicación audiovisuales, conviven con ellos, saben, no empiezan de cero al llegar a la universidad.

Por su edad, resultan ser el target central de las empresas discográficas, existen canales de cable especialmente orientados a esta franja etárea (canales musicales) y muchos de ellos se han acercado a la carrera por ser jóvenes cinéfilos.

Son, además, los que mejor se relacionan con las nuevas tecnologías pues son sus contemporáneos, las adoptan espontáneamente o las han utilizado durante el transcurso de su educación primaria y secundaria.

Los contenidos de la currícula, desarrollados a través de los teóricos, la bibliografía y la tutoría, deberán proveer al alumno de información para el desarrollo de saberes y la formación de recursos y habilidades prácticas para la resolución de problemas que resultan básicos para la construcción de significados.

Esa formación debe dotarlos de herramientas conceptuales para solventar nuevos desarrollos y facilitar la incorporación de los conceptos básicos del diseño cinético y la narrativa audiovisual.

Este punto de partida sostiene el alto nivel de exigencia en la realización de los Trabajos Prácticos.

En la Cátedra la enseñanza se desarrolla a partir de la introducción de los temas del programa a través de clases teóricas, visionado y análisis de productos audiovisuales, encuentros con realizadores, lectura de textos y apuntes, y prácticas de realización audiovisual, utilizando recursos diversos para la elaboración, captura y creación de imágenes y sonidos con una función narrativa.

En las clases se utilizarán videos elaborados por la cátedra, films y programas de televisión, publicidad y videoclips, para el análisis y desarrollo teórico y visual.

También se proyectarán producciones de Video Experimental y Video Arte y trabajos realizados por los alumnos mas destacados de las cursadas.

La distribución de los temas del programa entre todos los miembros de la cátedra, de acuerdo a la expertez profesional y docente de cada uno, ofrece a los estudiantes la posibilidad de escuchar distintas voces y discursos.

En un segundo plano, la cátedra se presenta como la sumatoria de saberes diversos, en un proceso de cambio dinámico, actualizado en forma permanente.

- **Plan de estudios:**

En los tres años se combinarán elementos de fotografía, cine, televisión y video.

- **Objetivos**

Para el primer año propongo construir una base sólida de conocimientos y prácticas en la construcción de la imagen y el sonido en función narrativa, con una visión actual, digital, y con una mirada hacia los fundamentos que dieron origen a estos saberes.

- **Contenidos**

1. Presentación de la materia y modalidad de la Cátedra. Contenidos del programa y cronograma de presentación de trabajos. Introducción a las tecnologías de producción audiovisual actuales.

2. Antecedentes históricos de las imágenes en movimiento.

Del registro fotoquímico a la señal electrónica. Aportes de otros medios y artes. Pintura, teatro, historieta, fotografía, radiofonía, cine, entorno digital.

Elementos formales de estos medios. Características propias, semejanzas y diferencias. Momentos salientes en el desarrollo de los medios de registro y conservación de imágenes y sonido. La creación de audiencia: lo masivo.

3. Emisor-Medio-Receptor. Esquema de la comunicación social y su equivalente tecnológico. La trama social de los medios masivos.

El papel de los medios en la producción y reproducción de la cultura.

Exhibición.

4. La construcción dramática. El relato. El narrador, personajes y funciones. Los géneros audiovisuales: ficción, documental, animación. La verdad y el verosímil.

5. El lenguaje audiovisual. Repertorio de planos. El encuadre como punto de vista personal. Encuadre y composición: función estética, expresiva y psicológica. El fuera de cuadro como extensión de la imaginación. Cámara subjetiva/objetiva.

6. Recursos técnicos y expresivos. Herramientas para la creación de imagen en movimiento. La cámara: componentes, similitudes y diferencias entre las distintas cámaras de fotografía, cine y video. Nociones de óptica. Profundidad de campo, foco y fuera de foco como recursos expresivos. Posición y altura de cámara como elementos narrativos. El scanner como recurso de captura de imágenes. La toma de sonido.

7. Unidades narrativas: toma, plano, secuencia. La creación de movimiento. Movimiento interno y externo. El plano secuencia. El plano sonoro y sus equivalencias con el visual. Los movimientos de cámara. Conceptos de coreografía: movimientos espaciales de actores y cámara. Accesorios para los movimientos de cámara: grúas, vías, steadycam, flycam. Análisis de la narrativa cinética.

8. La organización de la producción. Identificación de la problemática y ejemplos de resolución. Investigación, antecedentes, materiales de referencia. Scouting. Locaciones. Casting. Guión. Storyboard. Puesta en escena. Planillas de producción. Costos.

• **Trabajos prácticos para DAV I**

Los Trabajos Prácticos se presentan en dos "categorías": Ejercicios y Trabajos prácticos. Los primeros apuntan a adquirir habilidades y los segundos a desarrollar conceptos expresivos.

EJERCICIO N° 1 Recortando y pegando

OBJETIVO: Construir un relato visual.
Realizar una primera aproximación intuitiva del estudiante a la narración con imágenes generadas por terceros.
Trabajar la construcción de sentido a través del encuadre, reencuadre y fotomontaje.

CONSIGNAS: 1. Ejercicio individual a realizar en clase.
2. Crear un relato en 12 imágenes extraídas de revistas. Presentación de un personaje, un espacio y un tiempo.
3. Crear un título para la secuencia narrativa.
4. Elaborar una primera propuesta para ser corregida en clase.

EJERCICIO N° 2 Cuestionario

OBJETIVO: Introducir al estudiante en la problemática del universo visual a partir de la lectura de fragmentos de la obra teórica de Sara Facio, Roland Barthes y Joan Fontcuberta.

- CONSIGNA:**
1. Ejercicio individual.
 2. Elegir una fotografía tomada por usted durante los últimos 6 meses.
 3. Luego de la lectura de los fragmentos seleccionados responder el siguiente cuestionario:
 - 3.1. ¿Qué intenta registrar en esta foto? ¿Quedó registrado?
 - 3.2. ¿Quién cumple el rol de objeto / operador y espectador?
 - 3.3. ¿Qué hay de cierto en su foto?
 - 3.4. ¿Cómo se siente cuando saca una foto?
 - 3.5. ¿Cómo se siente cuando le sacan una foto?

BIBLIOGRAFÍA

- BARTHES, Roland. 1980. La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía. Editorial Paidós (3ª reimpresión 2006). Buenos Aires.
FACIO, Sara. 2002. Leyendo fotos. Editorial La Azotea. Buenos Aires.
FONTCUBERTA, Joan. 1997. El beso de Judas. Fotografía y verdad. Editorial Gustavo Gili (2ª edición 1998). Barcelona.

EJERCICIO N° 3 Oficios de la FADU

OBJETIVO: Construir un relato visual. Realizar una primera aproximación intuitiva del estudiante al relato con imágenes generadas por él mismo. Trabajar la construcción de sentido a través del encuadre y la secuencia fotográfica.
Introducir al estudiante en la problemática del encuadre, la composición y la edición para la creación de sentido.

- CONSIGNAS:**
1. Ejercicio en grupo.
 2. Describir las actividades diarias que desempeña uno de los cuatro personajes mencionados a continuación a través de una secuencia fotográfica de 9 imágenes generadas por los integrantes del grupo.
 3. Espacios de la FADU y ocupaciones:
 - Kiosquero.
 - Ascensorista.
 - Vendedor de boletos.
 - Cuidador de coches.

EJERCICIO 4 Fotógrafos

OBJETIVO: Incentivar el acercamiento de los estudiantes al estudio y análisis de las obras de los fotógrafos de mayor reconocimiento a escala mundial.

- CONSIGNAS:**
1. Ejercicio a resolver en grupo.
 2. Cada grupo deberá trabajar con los siguientes autores:

7 megapixeles: Lewis Carroll. Albert Renger Patzch. Edward Weston.
Adictos al carrete: Timothy O'Sullivan. Henri Cartier-Bresson. Paul Strand.
Irreversible: Alfred Stieglitz. Eric Salomon. Robert Mapplethorpe.
Los remadores: Robert Capa. Cindy Sherman. Jeff Wall.
¡Mmmmm...!: Lewis Wickes Hine. Walker Evans. Jodi Cobb.
Pánico escénico: Eugène Atget. Dorothea Lange. Karen Kasmauski.

PP: Man Ray. Rodchenko. Richard Avedon. Nan Goldin.
Proyecto Román: Alexander. Diane Arbus. Joan Fontcuberta.

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

Asignatura: Diseño Audiovisual I-II-III

Cátedra: Feller

Promoción: Directa

Año Académico: 2008

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

Splat!:Lazlo Moholy-Nagy. Andy Warhol. Sebastião Salgado.

The hamster factor: Ansel Adams. W. Eugene Smith. Graciela Itúrbide.

3. A partir de los autores indicados redactar un breve informe que incluya los datos que se indican a continuación:

- Datos biográficos.
- Síntesis de obra.
- Incluir copia de 3 a 5 obras más representativas.

EJERCICIO 5 (primera etapa) Edición por corte en cámara

OBJETIVO: Construir un relato audiovisual. Realizar una primera aproximación intuitiva de los estudiantes al relato con imágenes en movimiento y sonido generadas por él mismo utilizando como técnica la edición en postproducción.

- CONSIGNAS:**
1. Ejercicio en grupo a realizar en clase.
 2. Crear un relato audiovisual en un número máximo de 15 planos generados por el grupo en la Facultad. Describir una situación dramática conflictiva (personaje, espacio y tiempo).
 3. Incluir una elipsis espacial, temporal o espacio-temporal.
 4. Realizar el montaje en cámara.

CONDICIONES DE ENTREGA:
Copia en DVD.

EJERCICIO 5 (segunda etapa) Edición por corte

OBJETIVO: Construir un relato audiovisual. Realizar una primera aproximación intuitiva del estudiante al relato con imágenes en movimiento y sonido generadas por él mismo utilizando como técnica la edición en post producción.

- CONSIGNAS:**
1. Ejercicio en grupo.
 2. A partir del material audiovisual generado por otro grupo diseñar una propuesta de edición por corte pudiendo alterar el orden y la duración de las tomas.
 3. Diseñar una propuesta de banda sonora para el material re editado.

CONDICIONES DE ENTREGA:
Copia en DVD.

EJERCICIO 6 Encuadres

OBJETIVO: Incorporar los conceptos de encuadre, angulaciones, posiciones de cámara y movimientos.

- CONSIGNAS:**
1. Ejercicio en grupo.
 2. Elegir una película de fácil acceso.
 3. Seleccionar un ejemplo de la escala de planos convencionalmente establecida y que incluya siempre al mismo personaje.
 4. De los planos seleccionados, elegir 3 (de plano americano en adelante) y reconstruirlos.

EJERCICIO N° 7 Guión técnico y plantas

OBJETIVO: Introducir al estudiante en el diseño del guión técnico y las plantas de iluminación y cámara.

- CONSIGNAS:**
1. Ejercicio grupal.
 2. A partir de la historieta El condenado (*) (guionista: Saccomanno, dibujante: Mandrafina) elaborar el guión técnico y las plantas de cámara e iluminación correspondiente a cada uno de los encuadres propuestos.
 3. El guión técnico debe realizarse a dos columnas indicando la división en escenas y la numeración y descripción de los planos.
 4. Diseñar las plantas de cámara correspondiente a cada escena indicando la procedencia de la fuente de luz principal. Indicar también, si los hay, los movimientos de los personajes en el espacio. Ver apunte adjunto.

EJERCICIO N° 8. Autorretrato

OBJETIVO: Construir un concepto visual que sintetice las características más destacadas de la personalidad de cada estudiante.

- CONSIGNAS:**
1. Ejercicio individual
 2. Realizar un trabajo de análisis y reflexión sobre su propia personalidad para generar una imagen que lo exprese y lo contenga.
 3. Sintetizar los resultados de esta reflexión en una sola toma fotográfica. No es obligatorio aparecer en la toma.
 4. Está permitido utilizar en la postproducción programas de diseño e incluir elementos gráficos.

CONDICIONES DE ENTREGA:

1. Imprimir en papel fotográfico la toma en tamaño 13 x 18.
- Entregar copia en CD.

TRABAJO PRÁCTICO 1 Espacio exterior

OBJETIVO: Construir un relato visual. Introducir al alumno en el manejo de los diferentes elementos formales (forma, color, textura) que estructuran el diseño de la imagen y construcción conceptual de sentido en relación con una secuencia fotográfica en un espacio exterior.

- CONSIGNAS:**
1. Trabajo práctico en grupo.
 2. Describir un espacio exterior en una secuencia de 6 a 8 fotografías.
 3. Elegir para trabajar uno de los siguientes espacios propuestos:
 - Zoológico.
 - Caminito.
 - Plaza Francia.
 - Plaza Dorrego / San Telmo.
 - Puerto Madero.
 - Cementerio Recoleta.
 4. Realizar una breve memoria descriptiva del proceso de realización del trabajo práctico describiendo y justificando el concepto – idea rectora. Incluir tomas descartadas.

CONDICIONES DE ENTREGA:

1. Imprimir en papel fotográfico las tomas definitivas en tamaño 13 x 18.

TRABAJO PRÁCTICO 2 Espacio interior (público)

OBJETIVO: Construir un relato visual. Afianzar el manejo adquirido por el estudiante de los diferentes elementos formales que conforma el diseño de la imagen y construcción conceptual de sentido, en relación con una secuencia fotográfica en el espacio interior.

CONSIGNAS:

1. Trabajo práctico en grupo.
2. Describir un espacio interior en una secuencia de 6 a 8 fotografías.
3. Elegir para trabajar uno de los siguientes espacios propuestos:
 - Bar.
 - Gimnasio.
 - Peluquería o comercio de pequeñas dimensiones.
 - Taller (mecánico, artesanal o de oficios)
4. Realizar una breve memoria descriptiva del proceso de realización del trabajo práctico describiendo y justificando el concepto – idea rectora. Incluir tomas descartadas.

CONDICIONES DE ENTREGA:

Imprimir en papel fotográfico las tomas definitivas en tamaño 13 x 18.
Entregar copia de la secuencia en CD.

TRABAJO PRÁCTICO 3 Imagen de Buenos Aires

OBJETIVO: Analizar y comprender el concepto de diseño –idea rectora- aplicado a un objeto visual por un tercero y generar una imagen pertinente para incluir en este. Analizar la imagen de la Ciudad de Buenos Aires propuesta por la Secretaría de Turismo a través de su folletería de difusión.

CONSIGNAS:

1. Trabajo práctico en grupo.
2. A partir del análisis de un folleto de información turística de la Ciudad de Buenos Aires, definir el concepto –idea rectora- empleado, generar una fotografía más que complete la propuesta.
3. Rediseñar el folleto analizado agregando la nueva fotografía producida.
4. Realizar memoria descriptiva del trabajo práctico incluyendo el análisis de la propuesta y las tomas descartadas.

TRABAJO PRÁCTICO 4 Personaje

OBJETIVO: Construir un relato visual. Afianzar el manejo adquirido por el alumno de los diferentes elementos formales que conforma el diseño de la imagen y construcción conceptual de sentido. Continuar aplicando y ampliando los conocimientos adquiridos para la descripción del espacio interior y exterior. Introducir los conceptos básicos de construcción y caracterización de personajes.

CONSIGNAS:

1. Trabajo práctico grupal.
2. Realizar dos secuencias fotográficas (5 a 8 tomas) de descripción de dos personajes, un hombre y una mujer (no de ficción) a partir del análisis de los rasgos o características más importantes de la personalidad de cada uno de ellos.
3. Realizar una breve memoria descriptiva del proceso de realización del trabajo práctico describiendo y justificando el concepto – idea rectora de cada secuencia fotográfica. Incluir las tomas descartadas que colaboraron en la construcción de la secuencia.

TRABAJO PRÁCTICO 4 Personaje (segunda etapa)

OBJETIVO: Construir un relato audiovisual caracterizando la actividad y estilo de vida de un personaje no de ficción. Afianzar el manejo adquirido por el alumno de los diferentes elementos formales que conforma el diseño de la imagen y construcción conceptual de sentido. Introducir el uso de la imagen en movimiento y la elaboración de una banda sonora.

CONSIGNAS: 1. Trabajo práctico en grupo.
2. Realizar un relato audiovisual de 90 a 120 segundos de duración describiendo un personaje no de ficción.
3. El relato puede incluir una breve entrevista.

ETAPAS: 1. Elegir para retratar uno de los dos personajes que trabajaron los integrantes del grupo en la secuencia fotográfica realizada en la etapa anterior.
2. Realizar una primera propuesta para evaluación de la viabilidad del proyecto justificando la elección del personaje e incluyendo los espacios en los cuales será registrado.
3. Presentar en soporte fotográfico un registro de los espacios seleccionados.
4. Realizar un storyboard y guión técnico, con plantas de iluminación y cámara del relato. El guión debe incluir la banda sonora propuesta (registro directo / postproducción).
5. Realizar una breve memoria descriptiva del proceso de realización del trabajo práctico describiendo y justificando el concepto – idea rectora, inconvenientes y soluciones encontrados durante el proceso.

CONDICIONES DE ENTREGA:
DVD. Diseñar carátula del estuche del DVD.

TRABAJO PRÁCTICO 5 Palabra – concepto audiovisual

OBJETIVO: Construir un relato audiovisual. Afianzar el manejo adquirido por el estudiante de los diferentes elementos formales que conforma el diseño de la imagen y el sonido para la construcción de sentido a través de una palabra disparadora para la creación de un concepto.

CONSIGNAS: 1. Trabajo práctico individual.
2. Crear un concepto audiovisual de 2 (dos) minutos de duración a partir de una palabra.
3. Las palabras disparadoras son:

SANGRE – FUEGO – DEMONIOS – HUELLAS – MÁSCARAS
ANGELES - AMULETO – BRUJULA - ESPEJO - LLAVE

A cada estudiante se le designará el término con el cuál deberá trabajar.

4. Realizar una breve memoria descriptiva del proceso de realización del trabajo práctico describiendo y justificando el concepto – idea rectora. Incluir materiales que intervinieron en el proceso de investigación y diseño.
5. Realizar guión técnico, plantas e story board.
6. En la construcción del concepto audiovisual se podrá utilizar imágenes originales y de archivo y se deberá diseñar una banda sonora original. La banda sonora debe incluir más de un elemento.

CONDICIONES DE ENTREGA:
1. DVD.
2. Diseñar carátula del estuche del DVD.

TRABAJO PRÁCTICO 6 Banda sonora

OBJETIVOS: Construir una banda sonora. Afianzar el manejo adquirido por el alumno de los diferentes elementos formales que conforma el diseño sonoro y construcción conceptual de sentido. Introducir el uso de la estructura narrativa dramática en tres actos.

CONSIGNAS:

1. Trabajo práctico en grupo.
2. Construir una banda sonora de 2 a 2:30 minutos de duración describiendo un conflicto dramático a través de una estructura narrativa de tres actos (introducción, desarrollo y desenlace).
3. Realizar guión técnico del relato.
4. Realizar una breve memoria descriptiva del proceso de realización del trabajo práctico describiendo y justificando el concepto – idea rectora.

TRABAJO FINAL CORTO ADAPTACIÓN

OBJETIVO: Construir un relato audiovisual de ficción a partir de la adaptación de una texto literario utilizando los recursos narrativos aprendidos.

CONSIGNAS:

1. Trabajo práctico grupal con división de roles: guión, producción, dirección, fotografía, sonido, arte, edición.
2. Realizar un relato audiovisual de hasta 6 (seis) minutos de duración.
3. El texto literario a adaptar es el cuento Mocasines de Belén Larguía (ver copia adjunta).
4. Realizar una adaptación fiel o libre del texto respetando el tema y la idea.
5. Escribir argumento, guión literario (una columna) y guión técnico.
6. Realizar propuesta estética de dirección de arte, iluminación, banda sonora y de edición.
7. Desglosar y diseñar planillas de producción.
8. Diseñar plantas con posiciones de cámara y actores e story borrad.
9. Realizar una breve memoria descriptiva del proceso de realización del trabajo práctico describiendo y justificando el concepto – idea rectora.

Filmografía obligatoria para DAV I

El perfecto asesino (Leon The Professional) – Luc Besson - 1995

Little miss sunshine. Jonathan Dayton - 2006

Paris, Je t'aime. [Olivier Assayas](#) - [Frédéric Auburtin](#) y otros - 2006

DISEÑO AUDIOVISUAL II

Para el segundo año la propuesta es profundizar en los conocimientos y prácticas de la televisión y el video, perfeccionar la resolución del problema del vivo y de la programación diaria, donde la velocidad de la producción se impone como condicionante de la investigación y la reflexión.

1. Síntesis de DAV I

TRABAJO PRÁCTICO 1 o benchmarking, se trata de la utilización del modelo "Imitar a los mejores".

La Cátedra selecciona un fragmento de un largometraje y los estudiantes organizados en pequeños grupos, deberán producir una pieza audiovisual de similares características al modelo dado. Los fragmentos son de una complejidad alta y su realización implica un profundo trabajo de Visión, Desglose, Conceptualización y Planificación.

Luego los grupos se posicionan en los diversos rubros de producción y realización, pudiendo completar los puestos con la intervención de expertos de afuera del grupo (camarógrafos, fotógrafos, iluminadores, editores).

A pesar que prácticamente todas las decisiones parecen estar tomadas de antemano por el creador de la pieza original, los alumnos se ven expuestos a una fuerte actividad proyectual, de imitación y de organización de la imagen en movimiento, scouting, puesta en escena, dirección de actores, etc. que los enfrenta a todo tipo de dificultades cuya resolución demanda creatividad, inteligencia práctica y aplicación de saberes previos. Todo esto redundará en un trabajo práctico novedoso para los alumnos, generador de aprendizajes de fuerte impacto.

2. Uso expresivo y funcional del color y el sonido. El color y la forma influyen las emociones. Uso expresivo del sonido: unidad sonora, ritmo, acento, sonido sincrónico y asincrónico. Postproducción de sonido.

3. La imagen electrónica. Normas de producción y transmisión. La conformación del color aditivo en televisión. El registro electrónico: tubo de rayos catódicos y transductor CCD. La trama televisiva. La video grabación. Soporte magnético. Formatos de video: hogareños y profesionales. Cámaras digitales. El switcher, el gran aporte técnico de la televisión a la narración multicámara.

4. Los formatos de televisión: Vivo. Entrevistas. Magazine. Entretenimiento. Humor. Telenovela. Reportaje de investigación. Punteo de temas. Guión. La realidad televisiva: el vivo y el directo. Tiempo real en la producción. Lo irrepetible. La manipulación ideológica y tecnológica.

EJERCICIO 1: análisis crítico y práctica en cada uno de los formatos televisivos mencionados.

5. Continuidad y Fragmentación: Publicidad televisiva. Nuevos géneros que aporta el video: videoclip, videodanza, videopoesía, videomoda, videoinstalación. Imaginación e imágenes. De la idea al proyecto: la creación de metáforas audiovisuales. El Video de Creación en Argentina.

TRABAJO PRÁCTICO 2: análisis crítico de cada uno de los formatos y práctica en Videoclip musical.

a) *Propuesta del trabajo a realizar:*

- En una carpeta diseñada, de tamaño y formato a elección, deberán incluir:
- CD con la música elegida
- Nombre del autor de la letra, compositor de la música, intérprete del tema musical
- Letra de la canción elegida para realizar el videoclip
- Letra y guión de imágenes a dos columnas

Descripción de la idea cinematográfica / audiovisual del proyecto videoclip. Es una propuesta acerca del estilo audiovisual que tendrá el video planteado. El director podrá referenciar, en este punto, videoclips y otras manifestaciones artísticas que guarden semejanza con su idea audiovisual, que debe contener en sí misma una visión original sobre la propuesta abordada. No se trata de describir el tema o resaltar su importancia.

b) Elección y descripción del (los) objeto(s)

– Cinco (5) líneas para cada objeto

¿Con qué, o con quién, el realizador se relacionará para llevar a cabo su propuesta de videoclip?

Ejemplos: *personajes reales; productos tangibles o intangibles de la acción humana; materiales de archivo; manifestaciones de la naturaleza; etc.*

c) Elección y justificación para la(s) estrategia(s) de aproximación

– Quince (15) líneas para cada estrategia de aproximación.

¿Cómo se relacionará el realizador con cada objeto elegido? Ejemplos: *modalidades de relación de la cámara con los personajes reales; reconstitución de ficción utilizando personajes reales; imágenes abstractas; introducción intencional de efectos visuales; formas de tratamiento de los materiales visuales propios y de archivo; etc.* Justificación de cada aproximación descrita.

d) Simulación de la(s) estrategia(s) de aproximación – Una (1) página

Imágenes que simulen propuesta de captura y/o edición de imágenes, sugiriendo posibilidades de encuadre, de movimiento de la cámara y tratamiento visual. Texto que detalle propuestas de relación entre la música y las imágenes.

e) Sugerencia de estructura

Sugerencia de estructura del videoclip a partir de la(s) estrategia(s) de aproximación. No se pretende la descripción definitiva de lo que será el videoclip, sino una exposición de cómo el realizador busca organizar las estrategias de aproximación en el cuerpo del videoclip. La presentación se puede realizar libremente a partir de texto continuo o en bloques.

f) Plan de producción y cronograma

g) Presupuesto

- Comprobante de registro de derechos de autor del tema musical.
- Autorización por escrito de todos los miembros de la banda musical, autor y compositor para la utilización de la música en el videoclip
- Autorización de uso de imagen de personajes reales y/o grupos imprescindibles para la realización del proyecto de videoclip

2. De los criterios de evaluación

- Creatividad en la elección del (los) objeto(s) y en la adecuación de la(s) estrategia(s) de aproximación a la propuesta videoclip.
 - Viabilidad de realización en los términos del reglamento (autorización de cesión de derechos de autor; autorización del uso de imagen; presupuesto, plan de producción y cronograma)
- ✓ El proyecto videoclip se tendrá que realizar obligatoriamente en un plazo máximo de 60 días calendario.

Sobre la entrega final del videoclip

El realizador deberá entregar su videoclip concluido mediante:

- Una cinta miniDV, que contenga la versión original de la obra, una entrevista a el/los intérprete/s y un back stage de la grabación, en norma PAL. El sonido deberá ser estereo y con Dolby on.
- Un DVD (NTSC multizona) que contenga el videoclip, la entrevista, el back stage, extras, créditos, fotografías, letra del tema elegido, otras músicas del mismo intérprete, materiales de referencia, guión, storyboard, diario de producción.
- Un CD que contenga cinco (5) fotos de divulgación del videoclip en archivo JPG, con definición de 300 DPI, tamaño 13 X 18 cm, estándar CMYK; y archivo Word con comunicación a la prensa (máx. 3200 caracteres), resumen para carpeta de divulgación (máx. 120 caracteres), ficha técnica completa del videoclip y curriculum resumido del realizador (máx. 3200 caracteres).

Observaciones: El formato de la ventana de exhibición podrá ser de 4:3 ó 16:9, siendo que la opción por el último formato implica añadir letterbox, adaptándolo a la exhibición en ventana 4:3.

6. Diseño de títulos. Entrecruzamiento entre el Diseño Gráfico y la Animación. La revolución informática. Video digital. Imagen de síntesis. Computación gráfica para video. Diseño videográfico bi y tridimensional para televisión y video. Diseño de títulos, aperturas y separadores.

TRABAJO PRÁCTICO 3: diseño de apertura y separadores de un programa de televisión.

7. Interfase video-computación / computación-video. Dispositivos de captura analógicos y digitales. El standard IEEE 1394.

8. Edición lineal y no lineal. Preparación del material de video para llevar a la isla de edición. El time code. Planillas de trabajo.

9. La bajada: formatos de compresión de video digital. VCD. SVCD. AVI. MPG. DV. DVD. HD. Video para Internet. Dispositivos de almacenamiento digital.

EJERCICIO 2: conversión a video CD, DVD y video para Internet de los trabajos prácticos realizados con anterioridad.

10. El software para imagen y sonido: herramientas técnicas en función del diseño y la producción. Aproximación a los programas de uso profesional para el trabajo en producción y postproducción de imagen y sonido. Conceptos principales, interfases. Montaje vertical. Conceptos de capas y multibanda.

11. La creación en equipo interdisciplinario. Fases de la producción: pre/producción/post. El rol del director en televisión. El productor. Los rubros artísticos y técnicos. El estudio de televisión. El equipo móvil.

12. Distribución. Costos. Formatos. Titular de la obra. Derechos de Autor. Derechos de Exhibición.

TRABAJO PRÁCTICO 4: Documental en Video a pedido. Experiencia práctica en video documental o institucional a pedido. Para este trabajo se harán contactos con instituciones de bien público que requieran la realización de un trabajo en video.

Para este trabajo práctico se proyectarán los documentales que se citan a continuación y se pedirá a los estudiantes que aporten documentales que consideren de interés para visualizar y analizar en el taller

1. "Ciudad Natal" Programa biográfico Canal "a"
2. "Amor" Programa biográfico" a través de una historia de amor. Lola Mora-Hernández
3. Sicko – Michael Moore - 2007
4. Tarnation - Jonathan Caouette - 2003
5. USA vs. John Lennon - Leaf/Scheinfeld - 2006
6. Oro nazi en Argentina – Rolo Pereyra - 2004
7. The fog of war - Errol Morris - 2003
8. Deuda – Jorge Lanata - 2004
9. Fotografías – Andrés Di Tella - 2007
10. Memoria del Saqueo – Pino Solanas - 2004
11. "Tita Merello" - Revista Ñ
12. "Olmedo" doc biográfica Revista Ñ

DISEÑO AUDIOVISUAL III

Para el tercer año el tema central es el cine. Al revés de lo que puede parecer a priori, que toda la enseñanza debería comenzar por el cine, esto es así sólo en el aspecto narrativo. Pero en su forma actual, es el medio de producción más sofisticado, más complejo y difícil de realizar con éxito. Es por esto que he elegido realizar las prácticas de contacto iniciático con la narrativa audiovisual en los primeros años, utilizando herramientas de fácil acceso y dominio como son las cámaras de fotografía digital y de video, dejando de lado la problemática de los altos costos que supone la producción cinematográfica.

1. Diseño y planificación de un proyecto en formato audiovisual. Dirección de arte. Diseño de producción. La organización de la producción industrial del cine.
2. Guión literario. Idea-Estructura-Escritura. Interpretación. Adaptación. Literatura y cine: Lectura y visionado de una novela y su adaptación al cine. Análisis.
3. Guión. Desglose de personajes, locaciones y decorados, vestuario, maquillaje, utilería. Shooting board. Plan de rodaje. Desglose técnico de iluminación y cámara.

Trabajo práctico: dado un cuento corto, los estudiantes deberán realizar los desgloses correspondientes.

TRABAJO PRACTICO 1 CUENTO CORTO

El estudiante deberá proponer un cuento corto a partir del cual elaborará una síntesis del argumento. A partir de allí se realizará una presentación de todas las áreas de arte, vestuario, escenografía, iluminación, casting, etc. que nos permitan imaginarnos como quedaría este proyecto filmado. El objetivo es comenzar a pensar un proyecto en imágenes.

4. Práctica de iluminación creativa. El color, la calidad y la dinámica de la luz. Potencia eléctrica y lumínica. Medición. Nociones básicas de electricidad.
5. La cámara de cine. Formatos 16, Super 16 y 35 mm. Cuerpo, chasis, ópticas, filtros y accesorios. El grip y los movimientos de cámara. Personal de cámara. Roles y responsabilidades. La elección de la película virgen. Ampliaciones.
6. La toma de sonido directo. Microfonía. Sincronismo sonido/imagen. Doblaje.

Trabajo práctico: Dado un fragmento de una película extranjera, realizar el doblaje al español y la sonorización sincrónica correspondiente. Hacer una variante modificando el género desde la banda sonora.

TRABAJO PRACTICO 2 CAMBIO DE BANDA DE SONIDO

Partiendo de un fragmento de 2 a 3 minutos de duración elegido de un largometraje, mediante el cambio del sonido y sin tocar la imagen, lograr que el fragmento cambie de género cinematográfico. El objetivo es revalorizar el poder narrativo del sonido.

7. Taller de actuación y dirección de actores. Casting de actores principales, secundarios y extras. Pruebas de cámara, lectura actuada del guión.
8. Taller de animación. La producción de movimiento cuadro a cuadro. Técnicas de producción cinematográficas, fotográficas, videográficas y por computación. Animación de dibujos, texto, objetos y personas. Técnicas combinadas. Combinación de grabación en vivo y animación.

TRABAJO PRACTICO 3 VIDEOMINUTO

Con guiones propios y una fuerte limitación en cuanto a la duración deberán obtener cortometrajes con una narración completa.

Incluye tanto la escritura del guión, como la presentación previa del arte, la grabación en video, sonorización y edición.

Este práctico constituye en si mismo un ejercicio cinematográfico/videográfico completo, que los prepara para la realización del cortometraje final.

Trabajo práctico final: Tomando como referencia, y no como modelo, el manifiesto del grupo Dogma 95, se realizarán largometrajes en video digital por grupos. El decálogo de este grupo de directores de cine propone, en forma tiránica y caprichosa al borde de la humorada, grabar con sonido directo, en locaciones verdaderas, con luz natural, si hay música es porque suena en escena, no postproducida, etc. Más allá del decálogo, lo interesante es que es un cine posible, del cual hay varias experiencias positivas, inclusive en Argentina, que democratizó la realización de películas.

La propuesta es integrar proyectos compatibles o compatibilizar proyectos, de modo que se puedan realizar largometrajes compuestos por tres o cuatro historias de temáticas afines.

La propuesta se completará con la producción del DVD de cada película, con sus menús interactivos, extras, bonus, etc.

De acuerdo a la calidad de los proyectos, las posibilidades de la facultad, y/o a la participación de un productor externo, se podrá hacer el traspaso de video digital a soporte cinematográfico y completar la experiencia.

TRABAJO PRACTICO 4 CONCURSO 16 MM/ CORTOS FINALES

Cada alumno deberá presentar un guión para cortometraje de aprox. seis minutos de duración. Entre los mismos se seleccionarán algunos por votación, la cantidad depende del número de alumnos, para participar del concurso que organiza la facultad cuyo premio les otorga la posibilidad de realizarlo en material fílmico de 16 mm.

Si de los elegidos uno o más obtuvieran esa distinción se pondría en marcha el proceso para realizarlos en 16mm, si no se realizarán en video.

El práctico incluye la presentación de las áreas artísticas y todo lo correspondiente a la presupuestación y la logística.

El objetivo es obtener un trabajo final con calidad profesional que sea una carta de presentación en el medio laboral.

Objetivos: Que cada estudiante:

- ⊕ realice una experiencia de producción integral de un proyecto cine-video.
- ⊕ ejerza la dirección del proyecto u otros roles de decisión.
- ⊕ aplique contenidos y temáticas desarrollados en la cursada.
- ⊕ integre conocimientos de diseño de imagen y sonido a un sistema de comunicación audiovisual en contenedor videográfico.

El trabajo consiste en la realización en forma grupal de un video con las siguientes características:

- ⊕ La idea original estará basada en el tema propuesto. Será presentada por escrito a modo de síntesis argumental, en 40 líneas como máximo.

Cada grupo traerá materiales de referencia (fotografías, recortes, bocetos, fragmentos de películas o videos) que faciliten el intercambio de opiniones e ideas para orientar el proyecto durante los encuentros en el taller.

- ⊕ Una vez aprobada la idea original se redactará un guión, en el cual se detallará toma por toma el contenido audiovisual del relato. Acompañará al guión un encuadre o storyboard, al que se adjuntarán los materiales de referencia.

- ⊕ Cada grupo llevará un “diario de producción”, donde se anotará clase por clase los avances del proyecto. En cada encuentro en taller entregarán al docente a cargo una fotocopia con una síntesis de las propuestas, modificaciones o soluciones encontradas al problema comunicacional dado.
- ⊕ El grupo desarrollará un análisis morfológico de cada una de las tomas y de los elementos audiovisuales utilizados para generar la comunicación.
- ⊕ Existen fechas previstas para la presentación de las sucesivas etapas de la realización del trabajo. Se brinda un espacio en el taller para la corrección. Las tomas originales deben ser presentadas en orden secuencial, para poder intercambiar ideas con el equipo docente previo a la post-producción.
- ⊕ El video se complementa con el diseño de un DVD, con sus pantallas y menús correspondientes, en pleno funcionamiento. Con un making of y extras.
- ⊕ El título del video deberá ser original y tendrá un desarrollo semantizado, trabajado junto con un artista plástico o diseñador gráfico. Estará presente en cada oportunidad (grabado en el video e impreso en la tapa del DVD) con las variaciones de tamaño y escala adecuados.

- **Pautas de evaluación**

- **Qué se evalúa**

- Idea original
- Correspondencia entre el tema, la idea original y la realización
- Síntesis narrativa
- Utilización adecuada de recursos técnico-expresivos
- Realización integral

Se espera de los estudiantes:

- la entrega en tiempo y forma de todos los trabajos prácticos.
- actitud responsable y comprometida con las propuestas de visionado de productos audiovisuales y lectura de textos.
- actitud responsable y comprometida en la participación en equipos de trabajo y estudio.
- actitud crítica y autocrítica en cada una de las presentaciones de trabajos prácticos.
- participación activa en clase.
- interés por el enriquecimiento personal a través de las distintas manifestaciones artísticas tales como: muestras de arte, el cine y la televisión, eventos multimedia, espectáculos musicales, teatro, literatura, danza, expresiones de vanguardia artística, etc.

- **Filmografía obligatoria para DAV III**

Cinco obstrucciones – [Jørgen Leth](#) - Lars von Trier - 2003

Medianeras – Gustavo Taretto - 2005

Historias de Nueva York – Woody Allen – Francis Coppola y otros - 1989

Los Monstruos – Dino Risi - 1963

Paris Je t'aime - [Olivier Assayas](#) - [Frédéric Auburtin](#) y otros - 2006

- **Reglamento de Cátedra**

- Total de asistencia requerida: 75%
- Tipo de asistencia requerida: presencial en Taller y corrección de TPs.
- Porcentaje de Trabajos Prácticos: 100 % aprobados.

- **Listado de docentes -**

DAV I: María Palicio JTP

DIS Marcela Negro Docente/Ayudante 1ª

DAV II: DIS Hernán Andrade JTP

DAV III: Noemí Bono. Adjunta

DIS Vanesa Nani Ayudande Adh

Profesor Titular: Eduardo Feller