

PROGRAMA DE ESTUDIOS TALLER i DIAS.
CATEDRA ALVENTOSA-BALASSA

A) UNIDAD I.

Entrega del programa y sus contenidos. Exposición docente sobre los contenidos principales del programa, el plan de trabajo anual y los procedimientos académicos y administrativos. Explicación de la función que cumplirán las planillas durante el año de estudios.

B)

Introducción a los medios audiovisuales. Breve reseña de la invención del cine desde 1895 hasta la fecha. Antecedentes desde los juegos ópticos, la invención de la fotografía y los diseños de los hermanos Lumière, Edison, y Georges Méliés. Las primeras películas. El Teatro y el Cine. Los noticieros y las documentales. El dibujo animado. Historia sintética de la televisión. ¿Cómo se inventa la televisión? Su nacimiento en 1839. El telégrafo de imágenes (1842). La primer patente alemana del disco de exploración. Alexanderson y la primera transmisión en 1928. Las 24 líneas. Elementos básicos de la televisión y su relación con el periodismo. Un nuevo lenguaje para el siglo XX. Un nuevo diseño para el siglo XXI. Las nuevas tecnologías. La "Alta definición". El sistema digital y la propiedad intelectual. Las formas tradicionales de realización cinematográfica y la convivencia de las nuevas y viejas formas de producción previstas para los próximos años. La línea de producción cine-video-computación. Alianza de tecnologías: EL "Transfer" y los sistemas no lineales. La HDTV y el formato de cine Super 16 mm. El perfeccionamiento del "kinescope".

C) El eje "Diseño Artístico" - "Diseño de Producción", como línea de trabajo de la narración audiovisual de géneros diversos: ficción, documental, multimedia: cine/video publicitario, video corte (los nuevos lenguajes), animación.

UNIDAD II

A) EL DISEÑO DE LA IMAGEN Y EL SONIDO

Componentes proyectuales de conceptos y técnicas en un Taller de Diseño de Imagen y Sonido.

B) LAS HERRAMIENTAS DEL DISEÑO ARTÍSTICO.

El guión y su relación con el diseño. El guión literario como primera guía de trabajo. El story board. La planta de decorado. El estudio de los personajes. Marcación de las situaciones y los procedimientos complementarios en la producción de un diseño artístico.

C) LA ADAPTACION.

La división por decorados. El montaje y la continuidad previstos en el guión. El guión técnico. Idea núcleo y tema. Argumento y sinopsis. Creando el personaje. Relaciones entre personajes, temas principales y secundarios. Ámbitos en el que se vinculan.

D) LA ADAPTACION Y SUS VARIANTES.

Diferentes formas de relato argumental. La situación dramática, los conflictos, el entorno y las circunstancias creadas por el autor y por el director. Sus diferentes formas de trabajo.

1) Reimpresión del guión conjuntamente con el autor. 2) El director como autor de sus guiones, de una idea propia o adaptada. 3) Los guiones encargados por una productora o agencia de publicidad. Escribir con la cámara.

UNIDAD III

LA PUESTA PARA LA PANTALLA.

INTRODUCCION.

A) ELEMENTOS DE LA PUESTA.

El set y/o los decorados. Los actores y los personajes (en la discontinuidad por edición simultánea). La cámara, el grabador y la composición audiovisual. La iluminación generadora de formas y contrastes. Pintar con la luz. Leonardo Da Vinci, director de iluminación. Estética de las lentes. Los "lenguajes" del vestuario, el maquillaje, la utilería. La producción y la organización de los rubros y áreas mencionadas.

B) Filmación/grabación con actores profesionales y no profesionales. La interpretación y la improvisación.

C) El valor significativo de la puesta de la/s cámara/s y la elección de: posiciones, angulaciones, planos, escenas y tomas. Movimientos. Desplazamientos. La composición visual. La unidad de texturas.

¿Porqué un plano, una posición, un movimiento determinado y no otro?

D) Cámara fija y niveles de posición: alta, normal y baja. Picada y contrapicada. El uso del "baby" y la "galera". El "tres medidas". Cuando las posiciones de cámara "dicen cosas". Cuando el Director esta diciendo "la cámara aquí" está creando.

E) Combinación de técnicas para el lenguaje de la imagen. Las palabras dicen una cosa, las posiciones de cámara dicen lo contrario.

F) El zoom como travelling visual. Travelling carrito. Combinación de ambos. El dolly. La grúa. La pluma. El steady-cam. La cámara en mano. El uso de vehículos.

GRAMÁTICA, PUNTUACION Y LENGUAJE.

- A) Planos fijos y planos en movimiento. Plano y Contraplano. Picada y Contrapicada. La estética y el lenguaje en la elección de la sintaxis. El Plano Secuencia y la Secuencia por cortes. Definiciones.**
- B) El Campo escénico y sus reglas. El eje imaginario. La lógica de los movimientos, desplazamientos y miradas. Entradas y salidas de cuadro. La continuidad de los planos. La composición visual. Las texturas. El uso de los lentes: angulares, normales, teleobjetivos. Expresión por medio de los lentes: su estética.**
- C) Los efectos tradicionales desde Méliés hasta el presente. El fundido encadenado, la sobreimpresión, el cuadro congelado. El cuadro dividido. El barrido, apertura de negro y fundido a negro. Las plaquetas standard de video. La creación de efectos.**
- D) Ubicación de los personajes y objetos dentro del cuadro. Acciones principales y acciones paralelas. El montaje dentro del cuadro. Los primeros, segundos y terceros planos.**
- E) Master shot, los planos de cobertura. Planos Inserts. La continuidad de movimiento y de acción. Los tiempos y ritmos.**
- E) Recursos básicos para el uso significativo de la luz, el sonido, la edición, el vestuario, el maquillaje, decorados y utilería.**
- F) Elipsis, la magia del tiempo y del espacio.**
- G) Como se hace un projecting. Diferencia con el Chroma Key, simple o computarizado.**
- G) La metáfora cinematográfica.**
- H) Como se distingue un film clásico.**
- I) El Video clip de la "Flauta Mágica". El "Time code".**
- J) El film de montaje es un film de autor.**
- K) El tiempo real y el cinematográfico.**
- L) Las falsas peleas. Efectos especiales en batallas.**
- LL) "make in off". Equipos de filmación.**
- M) Los diferentes roles. El equipo ideal.**
- N) Las ideas de Producción como generadoras de proyectos.**