

## Medios expresivos II

### Catedra: Feller

El desarrollo que han alcanzado el espacio audiovisual y al preponderante rol que ocupa dentro de las comunicaciones, la cultura, la educación y el arte nos plantea la necesidad de organizar y diseñar estos medios expresivos.

El Diseñador Gráfico se enfrenta a la pantalla de televisión, de cine o vídeo como un espacio de Diseño. Los lenguajes allí empleados forman parte de su formación dentro del mundo moderno. La función esencial de la cátedra es decodificarlos y resignificarlos desde la óptica propia del Diseñador Gráfico. El segundo objetivo es propiciar un terreno de experimentación de lenguaje de los medios expresivos electrónicos propios del Diseñador.

La cátedra incorpora el concepto de Diseño Gráfico en movimiento. El Diseño animado por ordenador, la combinación de imágenes en vivo con elementos del Diseño Gráfico tipografías, texturas, anclajes semánticos, etc, el diseño y empleo de efectos digitales, la generación de imágenes propias del medio electrónico son posibilidades de inserción del diseñador en el espacio audiovisual, desarrollando así su capacidad de crear intertextualidades de lenguaje.

En el mundo de la multimedia, los medios expresivos electrónicos y digitales requieren un desarrollo de su lenguaje incipiente. El aporte del Diseñador Gráfico es su esencial, por su experiencia en organizar espacios, por su concepción estética, por su objetivo de comunicar ideas. La cátedra se plantea despertar esta inquietud.

#### UNIDAD. I. Medios Audiovisuales Cine, Radio, Televisión y vídeo.

Introducción a los Medios Expresivos Medios de Comunicación Físico- Mecánicos y electrónicos. El lenguaje audiovisual. Definiciones. Valores dramáticos Narrativos y estéticos de los planos.

Unidades Narrativas toma, plano, secuencia.

Movimientos Internos Panorámica, travelling. Panorámica, travelling, Panorámica, travelling, grúas, y otras maquinarias y externos montaje. Usos expresivos y funcionales del color. Luz, encuadre, composición Formal y tonal. Fundidos, barridos y otras transiciones de toma en cine y en vídeo. Concepto de fuera de campo. Espacio Off, de Flash Back, insert. Planos sonoros. Continuidad. Ejes Campo y contracampo. Intertextualidades de los lenguajes de los diversos Medios Expresivos.

#### UNIDAD. II. La Creación Audiovisual.

Génesis de una idea. La creación de imágenes. El guión. Concepto de lo verosímil en la realidad y en la ficción. La realidad audiovisual Foto vídeo cinematográfica y televisa. Mediatización. Géneros. Comedia y tragedia. Policial, drama, ficción científica, de aventuras e histórica. El guión de ficción, documental,

publicitario y abstracto. de arte. Formatos y características propios de cada uno. Los nuevos géneros que aporta el vídeo. Vídeo Danza, videopoesía, vídeo clip, vídeo-moda etc. La inserción del Diseñador Gráfico en la organización de pantalla y la incorporación del concepto de multimedia.

### UNIDAD . III. La Narrativa Audiovisual.

Técnica narrativa y desarrollo Guión literario y técnico. El Story Board. Pautas dramáticas del guión. Curvas narrativas, psicología de los personajes recursos expresivos. Diferencias según las especies. Unitarios de televisión, telenovelas, guión de cine, video-arte, cortometraje.

### UNIDAD. IV. El proceso de producción. I

Los roles del equipo técnico- humano. Diferencias básicas de la producción televisiva, de vídeo y cinematográfica. La tarea del guionista, del productor, rol del director y la relación con el cliente.

### UNIDAD. V. El proceso de producción. II

El presupuesto de producción. Alcances y prioridades. Diversos rubros que intervienen en un presupuesto de producción. Desglose por arreas. La elección de los decorados, vestuarios y utilería. El casting de actores. Trabajo creativo y delegación de responsabilidades a las cabezas de cada arrea.

### UNIDAD. VI. El proceso de rodaje o grabación.

La imagen . Composición de los diversos elementos del cuadro. Sistema cerrado de comunicación. Equilibrio interno. La composición en función dramática. El encuadre, la elección del punto de vista ideal. Posiciones de cámara , tipos de lentes, profundidades de campo. Los movimientos de cámara. Clase y características en cada uno de los medios. Función dramática del movimiento. Características propias de la realización de cada medio. La televisión en estudio, el vídeo independiente, el rodaje cinematográfico, el cine de animación.

### UNIDAD. VII. El proceso de post producción

Técnica del montaje o edición. Isla de edición. Teoría del montaje. Tipos de montaje. La progresión narrativa. La truca cinematográfica y el efecto videografico. Los efectos digitales, la animación asistida por ordenador. Armado final del producto en imagen. El doblaje. El sonido directo. La musicalizaron. Armado de bandas .Música, voces y efecto . El sonido como actor dramático.

### UNIDAD. VIII. La estética de la televisión

Convenciones históricas. La producción televisiva de PISO. Simultaneidad de cámaras. El switcher. División en bloques. Formatos televisivos. El noticiero.

La producción en exteriores. La telenovela. En estudios y en escenarios naturales. El documental apócrifo, por aire manipulación de la información. T.V. Tradicional, por aire, por cable, televisión alternativa y comunitaria, el advenimiento del vídeo home. Producciones para vídeo home.

