

Asignatura: **DIBUJO Y MAQUETA**  
Cátedra: **VITULLO**  
Año Académico: **2013**  
Promoción: **Directa** Carga horaria: **60** Curso: **Cuatrimstral.**

---

## PROGRAMA

- **Propuesta de la Cátedra**

La Carrera de Diseño de Imagen y Sonido se ha consolidado en la última década caracterizándose además por ser una de las más innovadoras en el sentido ontológico dado que podemos considerar a su objeto de Diseño como intangible e inmaterial, tratándose de un objeto cuya función fundamental radica en ser un objeto de audiovisual de comunicación.

De esta manera, la esencia audiovisual está planteada en un eje que va desde lo que podemos denominar una objetualidad inmaterial, dinámica, intangible hacia una lógica del acontecimiento. Esta noción de acontecimiento es la que tal vez logre precisar mejor la esencia audiovisual, porque en la naturaleza misma del acontecimiento se instalan las cuestiones temporales o de duración (lo que dura la proyección, por ejemplo) y las cuestiones inmateriales, (la materialidad difusa se produce en el momento en el que la imagen se imprime en algún determinado soporte o es generada a partir de él).

Es decir, al diseñar un objeto de diseño audiovisual lo que hacemos en plantear problemas y resoluciones de diseño que apuntan a capturar en imágenes y sonidos mensajes en una forma determinada, y esta forma podemos pensarla desde su aspecto narrativo, desde su aspecto tecnológico y desde su aspecto morfológico.

Esta forma es una forma que se estructura en relación directa con el receptor que interpreta el mensaje.

La noción de forma en el objeto de Diseño Audiovisual es entonces una noción algo difusa, porque a diferencia de las otras disciplinas del diseño, como lo pueden ser el diseño gráfico o la arquitectura, cuyos objetos son materiales y sus Morfologías son estudiadas y enseñadas sistemáticamente desde hace varios años, la noción de morfología en la Carrera de Diseño de Imagen y Sonido viene siendo relegada, y la razón académica de tal relegamiento tal vez puede obedecer a cierto descreimiento que en lo audiovisual exista forma.

En el curso de Dibujo y Maqueta intentaremos investigar y demostrar lo contrario.

- **Objetivos**

- Utilizar las herramientas de representación para plantear problemas de diseño audiovisual; nociones de diagramas conceptuales, delineamientos gráficos de ideas.
- Poder desarrollar estilos y poéticas propias, que acompañen el recorrido proyectual audiovisual en todas sus instancias: storyboard (dentro del relato), esquemas conceptuales (planteo de la obra audiovisual en sí, por fuera del relato), planteos visuales de encuadres y punto de vista (estudios relacionados con la mirada del diseñador).
- Utilizar las herramientas de representación para verificar alcances y limitaciones entre las mismas. Es decir, verificar en cada caso el sistema de representación adecuado para determinada cuestión de diseño.
- Utilizar las herramientas de representación para pensar el espacio y el tiempo en todas sus dimensiones reales o simbólicas, enfocados a la representación audiovisual y la construcción del relato.
- Moverse con naturalidad entre las cuestiones simbólicas, referenciales y narrativas del dibujo.

Asignatura: DIBUJO Y MAQUETA  
Cátedra: VITULLO  
Año Académico: 2013  
Promoción: Directa Carga horaria: 60 Curso: Cuatrimestral.

---

- **Módulos Temáticos del Curso / Contenidos.**

Módulo 1.

Visión de paralaje.  
Encuadres, límites del campo, fuera de campo.  
Elementos constitutivos de la imagen. Líneas, direcciones. Fondo / Figura. Planos. Profundidad de Campo.  
Elementos ortodoxos, heterodoxos.

Módulo 2.

Representaciones y registros de dimensiones y temporalidad.  
Espacio, tiempo, movimiento.  
Dimensiones.  
Dispositivos, mecanismos, interfases.  
Del lápiz y el papel a las cámaras digitales.

Módulo 3.

Luz, color, forma.  
Soporte y materialidad.  
Estructuras a partir de la luz y el color.

Módulo 4.

Apariencias y simulacros.  
Denotación, connotación, sentido.  
Tecnologías de representación, emulación, manipulación.

Módulo 5.

Relato.  
Narración. Secuencia. Temporalidad en el relato.  
Abstracción / concreción comunicacional.

- **BIBLIOGRAFIA**

Aumont, Bergala, Marie, Vernet. *Estética del Cine*. Ed. Paidós. Barcelona. 1986.  
Badiou, Alain, *El ser y el acontecimiento*, Ed. Manantial. Buenos Aires. 2004.  
Baudrillard. Jean. "Ilusión y desilusión estética". Revista Letra n° 39. 1999.  
Baudrillard. Jean. *La ilusión del fin, La transparencia del mal*, Anagrama, 1994.  
Bonsiepe, Gui. *Del objeto a la interfase*, Ed. Infinito. Buenos Aires. 1995.  
Bourriaud, Nicolás, *Post-Producción*, Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires, 2005.  
Breyer, Doberti, Pando, *Bases Conceptuales del Diseño*, Ed. FADU. Buenos Aires, 2000.  
Breyer, Gastón, *Heurística del Diseño*, Ed. FADU, Cuadernos de Cátedra, 2002.  
Casetti-Di Chio, *Como analizar un film*. Paidós, Barcelona, 1991.  
Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Ed. La marca. Buenos Aires. 1995.  
Debray, Régis, *Vida y Muerte de la Imagen*, Paidós, Barcelona, 1994.  
Deleuze, Gilles, *El bergsonismo*, Ed. Catedra. Madrid, 1986.  
Dubois, Philippe, *Video, Cine, Godard*, Libros del Rojas, Buenos Aires, 2001.  
Eco, Umberto, *La estructura ausente*. Ed. Lumen. Barcelona. 1973

**Asignatura:** DIBUJO Y MAQUETA  
**Cátedra:** VITULLO  
**Año Académico:** 2013  
**Promoción:** Directa **Carga horaria:** 60 **Curso:** Cuatrimestral.

---

Eco, Umberto. *De los espejos y otros ensayos*. Ed. Lumen. Barcelona. 1985  
Ferrater Mora, José, *Diccionario de filosofía*, Ed. Sudamericana, Buenos Aires. 1970.  
González Requena, Jesús. *El discurso televisivo*. Ed. Cátedra. Madrid, 1988.  
Giordano, Dora y otros. *Cinco Notas sobre Heurística del Diseño*. Ed. FADU-UBA Buenos Aires, 2003.  
Hernández, Ileana, *Mundos virtuales habitados*, Revista Contextos N° 15. Ed FADU, 2005  
Husserl, Edmund. *Invitación a la fenomenología*, Ed. Paidós. Barcelona, 1992.  
Levy-Strauss, Claude, *Mito y Significado*, Alianza, Buenos Aires, 1986.  
Marcuse, Herbert. *El Hombre Unidimensional*. Ed. Planeta DeAgostini, Barcelona, 1995.  
Metz, Christian. *Ensayos sobre la significación en el cine*. Ed. Tiempo Contemporáneo.  
Moles, Abraham. *Las ciencias de lo impreciso*. UAM, ED. Porrúa, México, 1995.  
Negroponte, Nicholas. *Ser digital*, Ed. Atlántida. Bs. As. 1995.  
Prigogine, Ilya. *¿Tan solo una ilusión?. Una exploración del caos al orden*. Ed. Tusquets. Madrid.  
Piaget, Jean, *El estructuralismo*, Oikos-Tau Ediciones, Barcelona, 1980.  
Santaella, Lucía. *El arte del silencio*, Revista Contextos N° 15. Ed. FADU. 2005  
Sartori, Giovanni. *Homo Videns, La sociedad teledirigida*. Ed. Taurus, Madrid.1998  
Wajcman, Gerard. *El objeto del siglo*. Amorrortu, Buenos Aires, 2001  
Zunzunegui, Santos, *La mirada cercana*, Ed. Paidós, Barcelona. 1996.  
Zunzunegui, Santos, *Pensar la Imagen*. Ed. Cátedra. Madrid. 1995

- **FILMOGRAFIA / ARTISTAS REFERENTES**

Carlos Cruz Diez  
James Turrell  
Pierrick Soin  
Jim Campbell  
Jean Baptiste Andre  
Philippe Decouflé  
Chris Marker  
Kristof Kieslowski  
Leonardo Favio  
Muto  
Andre Maat / Mauro Zinni y equipo  
Joaquin Sorolla  
Henri Cartier Bresson  
Georges Seurat  
Gilles Deleuze  
Slavoj Zizek  
Thomas Wright para Alfred Hitchcock  
Marjane Satrapi  
Michel Gondry

- **Pautas de evaluación**

Como criterio general se trabajará con técnicas heurísticas de evaluación / autoevaluación.  
Las autoevaluaciones serán acompañadas con un fuerte seguimiento docente, donde se pondrá el acento en la elaboración de las pautas surgidas de la situación de estudio. Entendemos que el solo hecho de establecer las pautas y consensuarlas con los compañeros y docentes posiciona al estudiante en un rol crítico, clave del pensamiento universitario.  
A lo largo de curso avanza la autoevaluación individual o grupal a medida que se retira la evaluación exclusivamente a cargo del docente.

---

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

Asignatura: **DIBUJO Y MAQUETA**  
Cátedra: **VITULLO**  
Año Académico: **2013**  
Promoción: **Directa** Carga horaria: **60** Curso: **Cuatrimestral.**

---

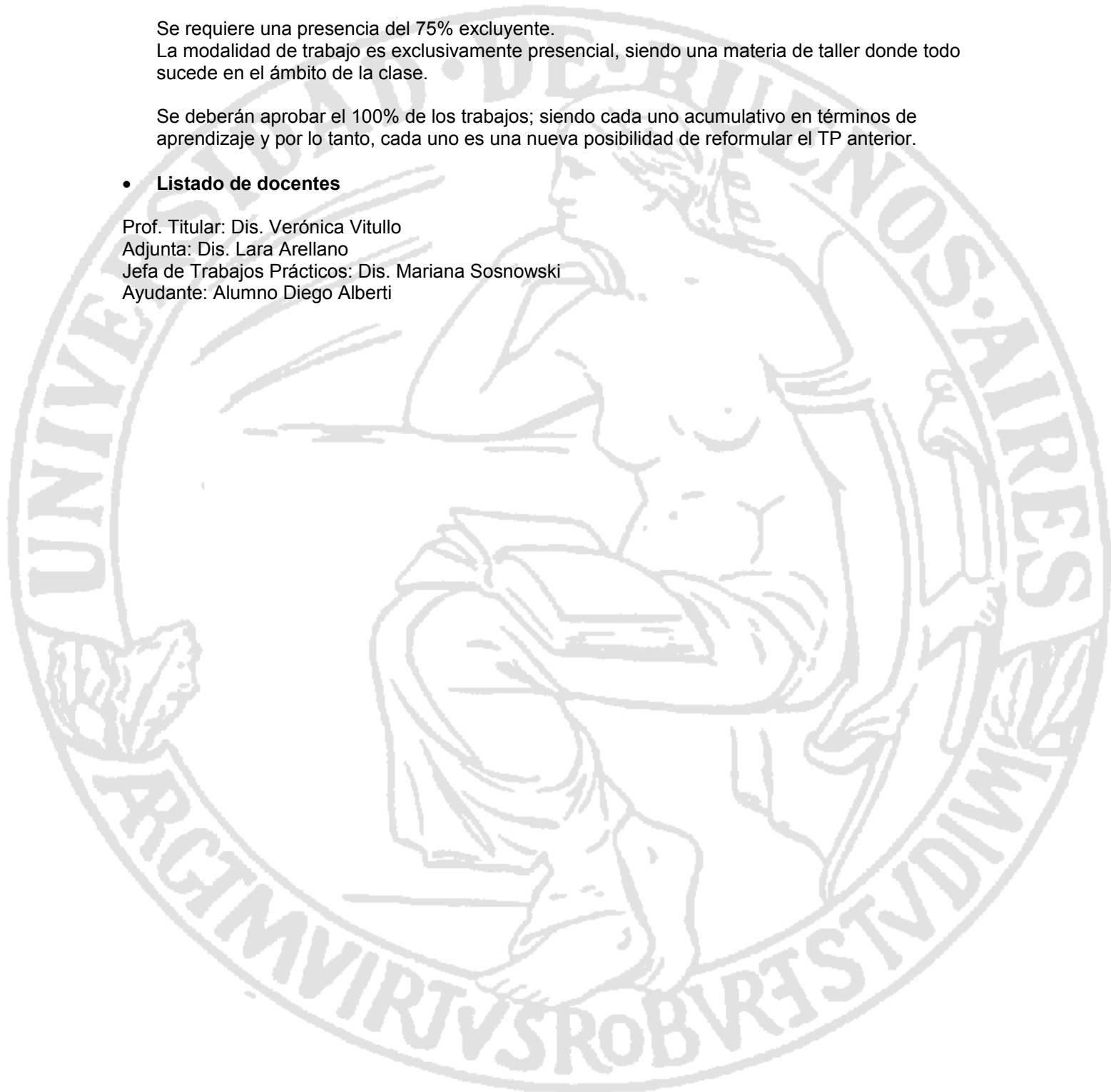
- **Reglamento de Cátedra**

Se requiere una presencia del 75% excluyente.  
La modalidad de trabajo es exclusivamente presencial, siendo una materia de taller donde todo sucede en el ámbito de la clase.

Se deberán aprobar el 100% de los trabajos; siendo cada uno acumulativo en términos de aprendizaje y por lo tanto, cada uno es una nueva posibilidad de reformular el TP anterior.

- **Listado de docentes**

Prof. Titular: Dis. Verónica Vitullo  
Adjunta: Dis. Lara Arellano  
Jefa de Trabajos Prácticos: Dis. Mariana Sosnowski  
Ayudante: Alumno Diego Alberti



Asignatura: **DIBUJO Y MAQUETA**  
Cátedra: **VITULLO**  
Año Académico: **2013**  
Promoción: **Directa** Carga horaria: **60** Curso: **Cuatrimstral.**

---

## GUIA DE TRABAJOS PRACTICOS / **Situaciones de estudio.**

Situación 1.

### Visión de Paralaje.

Descripción:

Se trata de conceptualizar la relación sujeto – objeto a través de la mirada, el posicionamiento y la toma de decisión del punto de vista. Concepto tomado de la fotografía, lo aplicamos como lo utiliza Slavoj Zizek, “el aparente desplazamiento de un objeto causado por un cambio en la posición del observador”.

Objetivos:

- Descubrir las diferentes posibilidades de registro del cuadro (dentro del cuadro, fuera del cuadro) según la posición relativa del observador.
- Verificar los cambios que se producen en los elementos compositivos del cuadro transformando la denotación/connotación de la imagen obtenida a partir de la intencionalidad de la toma.
- Develar la mirada particular del sujeto que diseña.

Modalidad:

Ejercicio individual.

Se trabaja en dos clases, la primera de registro intuitivo y la segunda de registro intencionado, forzando la manipulación significativa.

Clase especial de planteo de la problemática:

Miradas superpuestas.

Técnicas:

Fotografía / Croquis mano alzada.

Palabras clave:

ENCUADRE – CAMPO /FUERA DE CAMPO – POSICIONAMIENTO – MIRADA - LIMITE

Evaluación:

Objetivo: evaluar la capacidad de corrimiento del sujeto para pasar de la mirada intuitiva a la mirada intencionada.

*Evaluación por parte del docente.*

Duración: dos clases.

Situación 2.

### Registros: dimensiones y temporalidad

Descripción:

Es a la vez un ejercicio de aprendizaje y fijación de contenidos adquiridos en el Ciclo Básico Común aplicados a la especificidad de la disciplina.

Objetivos:

- Explorar y descubrir las características distintivas de diferentes situaciones espaciales y decidir el método de registro pertinente (gráfico / digital / video).
- Verificar la dimensionalidad y comunicarla.
- Comprender y manipular los tres ejes del espacio.
- Detectar el tiempo en esas imágenes.



**Asignatura:** DIBUJO Y MAQUETA  
**Cátedra:** VITULLO  
**Año Académico:** 2013  
**Promoción:** Directa **Carga horaria:** 60 **Curso:** Cuatrimestral.

---

Modalidad:

Ejercicio Individual.

Una primera clase de registro intuitivo, una segunda clase teórica - conceptual de la problemática (Primer teórica fuerte) y una reelaboración del planteo.

Entrega y exposición.

*Evaluación en paralelo docente/alumno. Consenso de parámetros de evaluación.*

*Construcción colectiva del aprendizaje.*

Clase Teórica:

Sistemas de Representación Audiovisuales (modelo del paraboloides hiperbólico).

Técnica:

Elegir tres entre: grafito, técnica húmeda, fotografía, programas digitales, video analógico o digital, súper 8.

Palabras clave:

TIEMPO – ESPACIO – MOVIMIENTO – BIDIMENSIÓN – TRIDIMENSIÓN – REGISTRO – REPRESENTACION – PREFIGURACIÓN – COPIA

Evaluación:

La evaluación del aprendizaje surge de la combinación de los tres registros obtenidos; buscando verificar si entre ellos se analizan diferentes alcances y desafíos.

Son los aspectos de cada registro en relación con su objeto los que se someterán a consideración y no tanto el logro o experticia de la técnica utilizada. Se espera un nivel experimental, con las características propias de un ensayo.

Evitar la reiteración del mismo objeto registrado en tres técnicas distintas, sin comprender la necesidad del cambio en cada una de ellas.

*Autoevaluación.*

Duración: tres clases.

Situación 3.

### Luz - color – forma

Descripción:

De rasgo fuertemente experimental, los estudiantes analizarán cuestiones de materialidad e inmaterialidad trabajando con el color pigmento, el color luz, la luz y la sombra como factores estructurantes de la forma.

La propuesta y elección de los soportes son las claves del módulo, dado que, ontológicamente, el objeto de diseño adquiere materialidad en el ámbito de las mutaciones, hibridaciones y migraciones de los distintos soportes en los cuales la superficie aparente adquiere consistencia.

Objetivos:

- Comprender la relación mirada - luz y sus consecuentes: el color y la forma.
- Trabajar ejemplos experimentales de estudio de cada una de las variables.
  
- Marcar gradientes forzando cada variable. Ej. Aparición y desaparición de color, luz o forma. Distorsión.

(En este ejercicio se cataliza lo aprendido en el ejercicio 1 en relación a los registros utilizados)

Modalidad:

Ejercicio grupal/individual en distintas fases.

**Asignatura:** DIBUJO Y MAQUETA  
**Cátedra:** VITULLO  
**Año Académico:** 2013  
**Promoción:** Directa **Carga horaria:** 60 **Curso:** Cuatrimestral.

---

El ejercicio se encuentra dividido en dos partes; una clase en aula con la exposición de la problemática y una primera aproximación en un esquiso en clase.

Una segunda parte con lo que denominaremos clase de laboratorio, a realizarse en un espacio oscuro de la FADU, en donde cada grupo planteará dispositivos experimentales de luz y color, luego se tomarán registros individuales.

Una tercera clase con exposición de los alcances individuales.

Clase especial de planteo de la problemática:

Desafíos del color, la luz y la forma a lo largo de la historia. Desde el principio hasta el arte contemporáneo.

Técnica:

De libre elección a partir de lo aprendido en el ejercicio 2.

Palabras clave:

ESTRUCTURA – FORMA – SUJETO – OBJETO – ENCUADRE – ESPACIO – TIEMPO

Evaluación:

*Se evalúa el desafío autopropuesto y la experticia de la técnica elegida.*

*El alumno se encuentra con una relativa falta de dirección para que pueda asumir un rol protagonista. Se espera un primer paso de toma de decisión hacia una partida de diseño.*

*Por lo tanto, el alumno explora, descubre, decide y comunica.*

*Autoevaluación.*

Duración: tres clases.

Situación 4.

### **Apariencias y simulacros**

Objetivo:

- Profundizar los elementos materiales y tecnológicos de construcción de sentido para construir verosimilitud.
- Diseñar una pieza comunicacional cuyo único requisito sea que la imagen explore su naturaleza en el ámbito de la construcción de sentido: de ser a parecer ser.

Modalidad:

Clase con una segunda teórica fuerte donde se plantean nociones de fuerte contenido teórico. Se trata de comprender ampliamente los alcances del pensamiento universitario y nutrir la propia área del conocimiento con aportes de otras disciplinas.

Se busca avanzar en una construcción teórica propia de la cátedra en el cruce de la semiología (aspectos comunicacionales) la filosofía (aspectos ontológicos y epistemológicos) y la tecnología (aspectos técnicos).

Sin embargo, no se evaluarán los contenidos de esta clase teórica, porque la idea es desafiar y ampliar el campo del conocimiento para que luego los estudiantes comprendan el territorio epistemológico del trabajo.

El ejercicio se plantea por grupo docente y es de carácter individual.

Durante dos clases se trabaja en la evolución de un proyecto de características proyectuales y se cierra con una exposición.

Clase Teórica:

La puesta en forma; dibujar para diseñar.

**Asignatura:** DIBUJO Y MAQUETA  
**Cátedra:** VITULLO  
**Año Académico:** 2013  
**Promoción:** Directa **Carga horaria:** 60 **Curso:** Cuatrimestral.

---

Las palabras clave de este ejercicio son: simulación - simulacro - verdad - ser - parecer.

Evaluación:

*Se realiza una evaluación colegiada categorizando por alcances.*

Duración: dos clases.

Situación 5.

## Relato

Descripción:

Se trata de un ejercicio de abstracción-concreción, que conceptualiza los momentos del curso. Definiremos qué entendemos por relato en esta área de la disciplina e intentaremos tensionar los límites del concepto. Este ejercicio busca enfatizar el área disciplinar forzando evitar solapamientos naturales con las otras asignaturas de la Carrera, para luego volver a ellos conscientemente.

Objetivos:

- Comprender las estructuras narrativas desde un punto de vista abstracto (lineal, circular, alternado).
- Explorar la hibridación de tecnologías para detectar nuevas estructuras (abiertas, hipertextuales).

Técnicas

Todas las aprendidas en el curso a elección del estudiante.

Clase especial de planteo de la Problemática:

Planteos narrativos diversos en búsqueda del concepto de "narración visual"; forzando expresamente un alejamiento del guión literario (palabra escrita) y el narrador y diálogos (palabra hablada) y forzando

también el alejamiento del clásico story board (guión hecho gráfico como previo a la traducción en video o cine, es decir, homologación de lenguajes, transferencia o transcripción).

Palabras clave:

RELATO – ESTRUCTURA – SECUENCIA – TEMPORALIDAD

Evaluación:

*Colectiva y colegiada. Construcción de las pautas.*

Duración: dos clases.

FIRMA DEL TITULAR O ADJUNTO A CARGO