



MEDIOS EXPRESIVOS II

A handwritten signature or mark, possibly initials, located in the bottom right corner of the page. It consists of several overlapping, stylized lines.

En el "modelo" de construcción de la cultura del nuevo milenio los textos audiovisuales han pasado de ser "portadores" a ser "actantes y actores", generando, en el espacio virtual que comparten con los nuevos medios de producción económica, una nueva realidad de fuerza y valor que ya se han incorporado a la práctica social con gravitación y significados propios.

La Cátedra de Medios Expresivos articula el conocimiento del estudiante sobre las herramientas y códigos de estas tendencias con la elaboración de proyectos, diseños y producciones audiovisuales. Incorpora a la vez el diseño multimedia como medio inevitable de expresión del Diseñador Gráfico.

La tarea del Nivel II de la materia se plantea en formas de trabajo directamente relacionadas con las reglas del circuito profesional vigente, teniendo como modelo propuestas alternativas de producción audiovisual acordes con la realidad del estudiante de la Universidad de Buenos Aires.

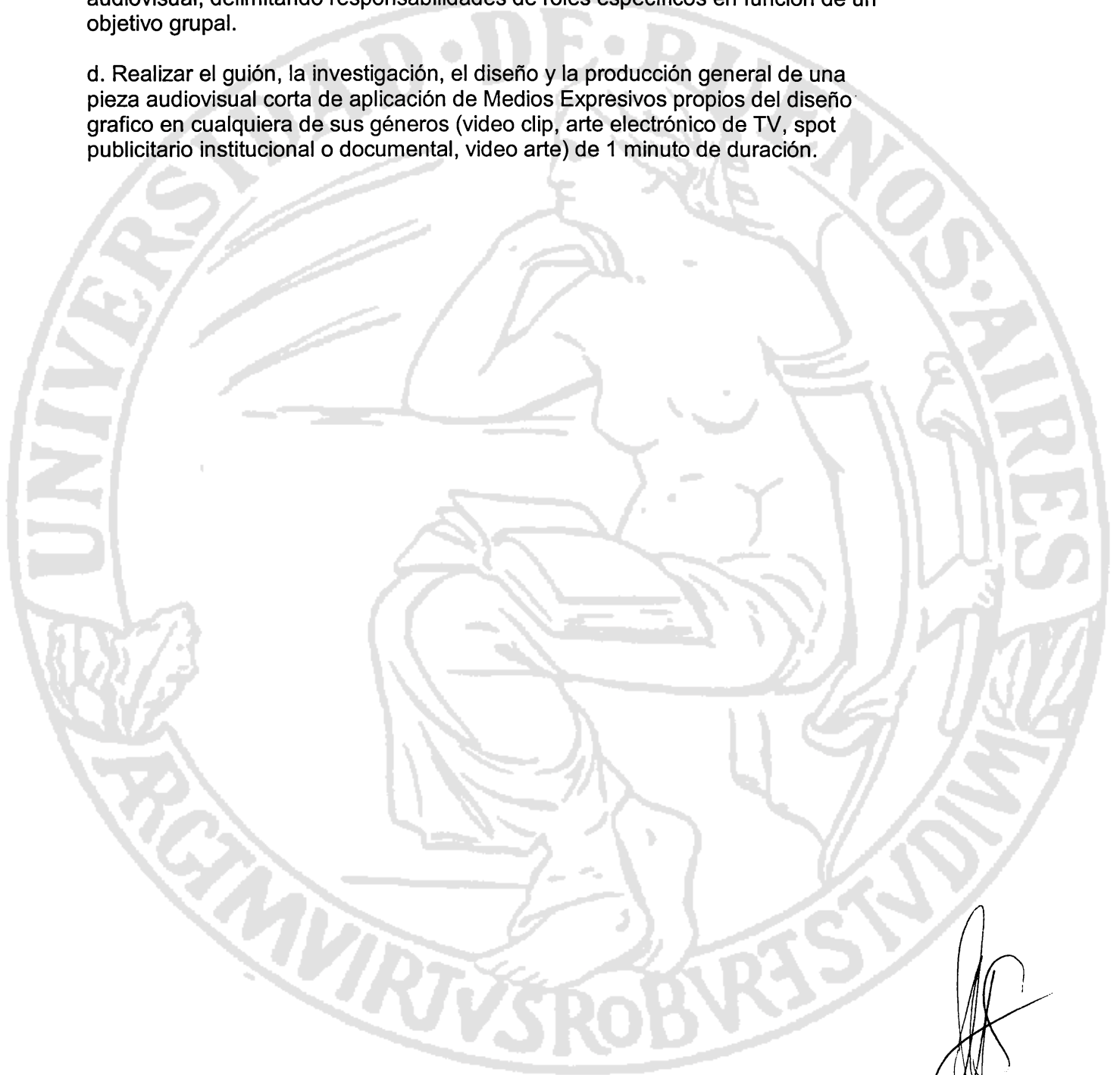
OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

- a. Incorporar el concepto de diseño del "espacio audiovisual" creando un diseño del discurso que incorpore al espectador como usuario
- b. Reflexionar, desde el universo audiovisual, sobre la realidad social que vive la Argentina en las cercanías del fin de siglo, en el contexto de un mundo atravesado por las pautas del mercado como valores dominantes.
- c. Observar la propia realidad desde parámetros de investigación con el fin de narrarla audiovisual y estéticamente.
- d. Abordar las distintas modalidades narrativas que caracterizan la obra de los realizadores audiovisuales más destacados del campo del documental y de la ficción corta en sus distintos géneros.
- e. Fortalecer la inquietud individual del estudiante como artista o articulador del discurso audiovisual, y a la vez, su función como miembro profesional de un equipo de proyecto, diseño y producción de piezas audiovisuales de explotación comercial.

OBJETIVOS OPERACIONALES



- a. Introducir al estudiante en el proceso de diseño, producción y realización de una pieza audiovisual de corta duración
- b. Abordar la problemática específica concerniente al campo del diseño sonoro.
- c. Conocer y ejercitar la dinámica de un equipo de diseño y producción audiovisual, delimitando responsabilidades de roles específicos en función de un objetivo grupal.
- d. Realizar el guión, la investigación, el diseño y la producción general de una pieza audiovisual corta de aplicación de Medios Expresivos propios del diseño grafico en cualquiera de sus géneros (video clip, arte electrónico de TV, spot publicitario institucional o documental, video arte) de 1 minuto de duración.



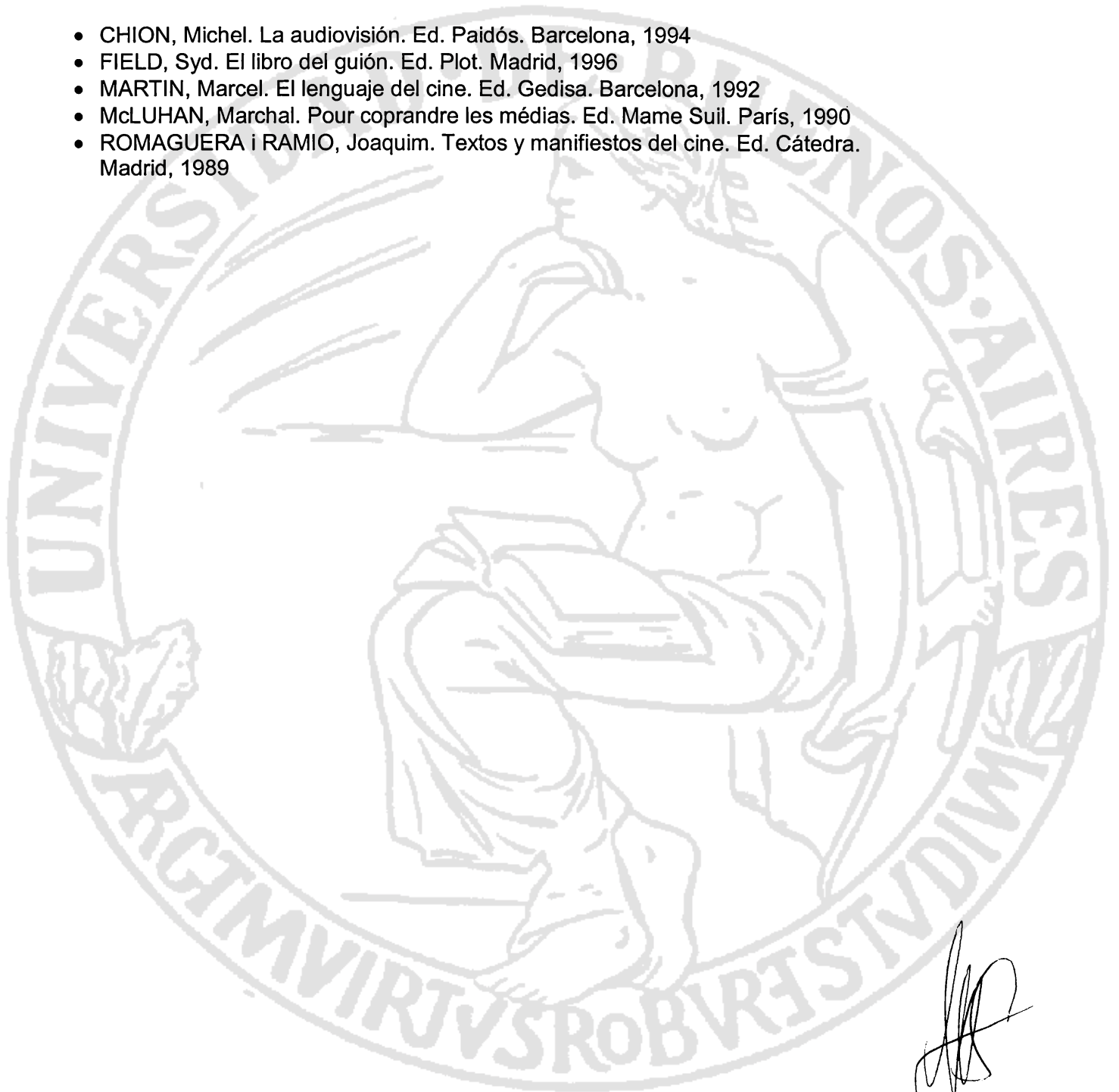
A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and flourishes, located in the bottom right corner of the page.

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

- Schulz Margarita. El Golem Informatico. Ed. Anagrama. Buenos Aires.
- MALDONADO, Tomás. Lo real y lo virtual. Ed. Gedisa. Buenos Aires, 1988

BIBLIOGRAFÍA CONSULTIVA

- CHION, Michel. La audiovisión. Ed. Paidós. Barcelona, 1994
- FIELD, Syd. El libro del guión. Ed. Plot. Madrid, 1996
- MARTIN, Marcel. El lenguaje del cine. Ed. Gedisa. Barcelona, 1992
- McLUHAN, Marchal. Pour coprandre les médias. Ed. Mame Suil. París, 1990
- ROMAGUERA i RAMIO, Joaquim. Textos y manifiestos del cine. Ed. Cátedra. Madrid, 1989



IMPLEMENTACIÓN

Se apuntará a la concreción de los objetivos anteriormente formulados a través de la realización de 2 trabajos prácticos en función de los cuales serán diseñados los contenidos teóricos de la materia y determinados los textos de lectura que conforman la bibliografía de base.

CONTENIDOS TEÓRICOS

- Lo enunciado y la enunciación.
- Niveles de representación de la realidad.
- La Video esfera: El discurso audiovisual electrónico y su ubicación en la misma.
- Rasgos y estructuras característicos de la ficción cinematográfica, televisiva y del video arte: principales tendencias.
- Los géneros ficcionales: modelos narrativos y estructura dramática propios de cada género y soporte.
- Distintas instancias para transformar un proyecto en una pieza audiovisual.
- El universo audiovisual: Fotografía, diseño gráfico, elementos tipográficos, hipertexto, cinematografía, vídeo, escenarios y personajes virtuales y su integración a los sistemas convencionales de representación
- Vídeo arte, vídeo poema, vídeo clip, vídeo danza, separadores, cortinas presentación: categorías y formatos establecidos por el mercado.
- Imagen y sonido de captura, de apropiación y de síntesis. El Sampling o emulación.-
- El montaje: continuo, paralelo, ideológico y vertical. El Layer o capa.
- Herramientas de producción de imagen y sonido electrónicas (de Hardware) y digitales (de Software).
- Software vectorial y pixelar. Conceptos, aplicaciones y diseño.
- Herramientas de compaginación, de efecto o retoque digital y manipulación de la imagen y sonido; herramientas de síntesis: la animación en 2D y 3D e instrumentos musicales virtuales.
- La pieza de arte electrónico: En lo cinematográfico narrativo, de animación; imagen institucional televisiva; piezas de proyección bidimensionales de soporte real y virtual: Arte y Comunicación en el ciberespacio
- Características de los medios interactivos. Formas de producción y distribución.
- CD-ROM, sitio Web, espacios virtuales, correo electrónico. Características técnicas y utilidades de cada uno de los elementos del mundo digital / virtual.

PRIMER TRABAJO PRÁCTICO



- Realización de 1 trabajo práctico de re creación de la estrategia del film de ficción. Producción y realización de imagen en soporte video.

TEMA: Reproducción de un fragmento de film.

DESCRIPCION:

Producción de una escena de un film utilizando recursos de producción de imagen mediante video cámaras y los dispositivos de post producción de imagen y sonido para ordenadores.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Abordar la instancia de la narración como una estructura que construye el tiempo y describe el espacio.
- Determinar características específicas, posibles asociaciones y diferencias entre imagen fija e imagen-movimiento en la ecuación espacio-tiempo.
- Entender el proceso de diseño de relatos visuales como la definición de un problema que requiere la elaboración de una solución -estrategia- y la elección adecuada del medio-soporte para su realización –producción.
- Situar la producción de textos visuales en el marco general de la comunicación y el diseño.
- Abordar los procesos de story - line y story - board como primeras instancias de metodología del diseño.

ACTIVIDADES

- Exhibición y análisis crítico colectivo de los fragmentos de film a ser producidos.
- Análisis de obras de narrativas clásicas y experimentales.
- Lectura, análisis y debate de textos y piezas audiovisuales acerca de la imagen como texto comunicacional.
- Encuentros con profesionales del campo del Diseño de Arte.

CONDICIONES DE ENTREGA

Producción de una secuencia de film propuesto: Incluye story - line, story - board,

desglose de guión y producción, determinación del punto de vista y su justificación conceptual

Se provee al estudiante un instructivo de formatos y condiciones de entrega.

SEGUNDO TRABAJO PRÁCTICO

Realización de 1 trabajo práctico de consolidación de conocimientos para abordar el diseño, proyecto, producción y realización de una pieza de Diseño de arte electrónico en soporte videográfico.

TEMA: Arte electrónico.

DESCRIPCION:

Diseño, proyecto, desarrollo, y ejecución de un relato visual en video de arte electrónico, utilizando fotografías, video, texto y diseño y programas de manipulación de imágenes en dos y tres dimensiones.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- a. Caracterizar al guión como un elemento ínter semiótico en el proceso del diseño visual/audiovisual.
- b. Introducir al estudiante en el conocimiento y en el diseño de medios electrónicos y digitales.
- c. Practicar en el diseño y producción de piezas audiovisuales de carácter electrónica y digital.
- d. Analizar las diferentes características y potencialidades del diseño de medios electrónicos y digitales.
- e. Implementar la utilización de códigos gráficos en el diseño audiovisual.
- f. Reflexionar acerca de la tarea del diseñador audiovisual en el medio digital.
- g. Reflexionar acerca del rol de los creadores y consumidores de video culturas en el fin de siglo.

ACTIVIDADES

