



TALLER DE DISEÑO AUDIOVISUAL III

DAV III

En el "modelo" de construcción de la cultura del nuevo milenio los textos audiovisuales han pasado de ser "portadores" a ser "actuales 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.

El Taller DAV III 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 de Imagen y Sonido.

La tarea del taller del último ciclo 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. Plantear la tarea audiovisual como un trabajo en equipo, en el que para su proyecto y diseño, los integrantes deben cumplir roles específicos. El taller propone desarrollar las capacidades técnico-expresivas según las características individuales del estudiante insertadas en un proyecto grupal, es decir en las tareas de conceptualización de objetivos, diseño de obra o producto, estrategia y táctica de producción y definición de espectador o usuario de la pieza audiovisual o multimediática.
- b. Realizar trabajos prácticos que funcionen como obra y producto para incorporar al curriculum del estudiante en forma de piezas audiovisuales de difusión generalizada.
- c. Producir desde el desarrollo de los objetivos proyectuales y prácticos una retroalimentación hacia la reflexión teórica de los conceptos que surjan de cada proceso de diseño.

OBJETIVOS OPERACIONALES

- a. Proyecto, diseño y realización de piezas televisivas de formato informativo. Situación de reportaje en estudio televisivo, informes periodísticos documentales post producidos e interacción de ambos.

- b. Proyecto, diseño, guión, producción y realización de un telefilm de ficción de 90 minutos.
- c. Incorporar el concepto de diseño del "espacio audiovisual" creando un diseño del discurso que incorpore al espectador como usuario.
- d. Evidenciar las relaciones existentes, en el marco de distintas problemáticas contemporáneas, entre globalización cultural y el desarrollo de identidades culturales.
- 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.

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

- CALABRESE, Omar. La era neobarroca. Ed. Cátedra. Madrid, 1987
- GARCÍA CANCLINI, Nestor. Culturas híbridas. Ed. Grijalbo, México, 1989
- GONZÁLEZ REQUENA, Jesús. El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad. Ed. Cátedra. Madrid, 1995
- MARTIN-BARBERO, Jesús. De los medios de mediaciones. Ed. G. Gili. Barcelona, 1987

BIBLIOGRAFÍA CONSULTIVA

- BRAND, Steward. El laboratorio de medios. FUNDESCO. Madrid, 1989
- GARCÍA CANCLINI, Nestor. Consumidores y ciudadanos. Ed. Grijalbo. México, 1995
- LLAMAZARES, Ana María. Nuevos paradigmas. Apunte. Buenos Aires, 1992
- MARTIN-BARBERO, Jesús. Notas en cultura y pospolítica. México, 1991. Apunte.
- NEGROPONTE, Nicholas. Ser digital. Ed. Atlántida. Buenos Aires, 1995
- VIRILIO, Paul. El arte del motor. Ed. Manantial. Buenos Aires, 1996
- VV.AA. Arte en la era electrónica. Goethe-Institut, Barcelona, 1997

IMPLEMENTACIÓN

Se plantean dos cuerpos troncales de trabajos prácticos:

1. Diseño, proyecto y realización de un Telefilm de Ficción, bajo las consignas de unidad de personajes, decorados y tiempo para las partes en las cuales está planteado. La realización es bajo la forma de equipo de producción y realización único.

2. Diseño y realización de un programa televisivo bajo la forma de "reality show".

y un opcional obligatorio para los estudiantes que no se incorporen al proyecto de Telefilm

3. Diseño y producción de un CD-ROM interactivo.

- Toda entrega de Trabajos Prácticos se acompaña con una memoria monográfica individual donde describe el proceso y conceptualiza el producto.

- El programa de TV es perteneciente al primer cuatrimestre.

- El trabajo del telefilm es anual, planteándose la entrega de diseño, proyecto, guión, presupuesto y plan de producción al cierre del primer cuatrimestre, y la entrega del story board y del trabajo terminado en video formato profesional como trabajo práctico final.

TRABAJO PRACTICO # 1

DESCRIPCIÓN

Diseño, proyecto y producción de un programa de TV de características de "Reality Show". El programa consiste en tareas de reportaje y reflexión con invitados en estudio de TV y la incorporación de producciones periodísticas y de investigación documental concernientes al tema de actualidad tratado.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a. Reflexionar la tarea del diseñador de imagen y sonido en el medio televisivo.
- b. Incorporar el desarrollo técnico expresivo de las individualidades de cada estudiante en la tarea de producción industrial y grupal.
- c. Analizar las prácticas sociales generadas a partir de la presencia de la televisión como medio masivo hegemónico.
- d. Aplicar los conocimientos adquiridos en DAV I y DAV II en un simulacro de trabajo profesional.

CONTENIDOS TEÓRICOS

- Caracterización del discurso televisivo. Componentes del género.
- Caracterización de la entrevista periodística, metodología de investigación y diseño de formato.

CONDICIONES DE ENTREGA

- Copia VHS PAL de cada programa
- Carpeta del proyecto
- Diseño y producción de títulos, etiquetas y carátula.

TRABAJO PRACTICO # 2

DESCRIPCIÓN

Diseño, proyecto y producción de un Telefilm ficcional de 60 a 80 minutos de duración, en el cual se desarrollan diferentes visiones de la misma propuesta con unidad de decorado, personajes y tiempo. Realización en 16 mm o en video profesional.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a. Desarrollar un modelo productivo propio e independiente en la realización de piezas de medio y largometraje para televisión.
- b. Analizar la situación actual en los medios de producción industriales de piezas audiovisuales.
- c. Reflexionar acerca de la tarea del Diseñador de Imagen y Sonido dentro de la estructura productiva de los medios cinematográficos y televisivos.

CONTENIDOS TEÓRICOS

- Características de la industria cinematográfica actual. Formas de producción y distribución. Modelos industriales, de autor e independientes. Análisis de elementos estéticos y expresivos característicos de cada formato.
- Crisis y creación de paradigmas.
- Estética de los nuevos medios.

ACTIVIDADES

- Diseño, proyecto, producción y realización de un telefilm ficcional de 60 a 80 minutos.
- Rodaje en 16mm o en video profesional, off-line digital y master en video.
- Exposición y análisis crítico colectivo de las diferentes etapas de diseño y producción.
- Difusión y exhibición pública.
- Evaluación grupal de la experiencia.

ENTREGAS

- Primer cuatrimestre: Proyecto, estructura, guión y plan de producción.
- Segundo cuatrimestre: Story Board y copia en formato video profesional.

CONDICIONES DE ENTREGA

- Copia en video Betacam y copia en video VHS

- Carpeta del proyecto incluyendo memoria descriptiva, síntesis argumental, ficha técnica, guión, story board, diseño de producción y proyecto de difusión.
- Diseño y producción de títulos, etiquetas y carátula.

TRABAJO PRACTICO # 2 (Alternativo individual)

DESCRIPCIÓN

Diseño y proyecto de un CD-ROM interactivo. Realización de prototipo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a. Introducir al estudiante en el conocimiento y en el diseño de medios interactivos y multimediáticos.
- b. Practicar en el diseño y producción de piezas audiovisuales de carácter interactivo.
- c. Analizar las diferentes características y potencialidades del diseño de medios interactivos.
- d. Reflexionar acerca de la tarea del diseñador audiovisual en el medio digital.

CONTENIDOS TEÓRICOS

- 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.

ACTIVIDADES

- Diseño, proyecto, producción y realización de una obra multimedia. Trabajo grupal.
- Evaluación colectiva de la experiencia.

ENTREGAS

- Primer cuatrimestre: Estructura, guión y plan de producción.
- Segundo cuatrimestre: Proyecto realizado.

CONDICIONES DE ENTREGA

- Disquete o CD-ROM.

- Carpeta incluyendo memoria descriptiva del proyecto, síntesis argumental, ficha técnica, guión, story board, diseño de producción, presupuesto y proyecto de difusión.
- Diseño y producción de títulos, etiquetas y carátula.

