

Asignatura: “Dirección de Arte”

Propuesta de dictado de “Dirección de Arte”, para integrar la oferta de asignaturas de la Carrera de Diseño de Imagen y Sonido.

La propuesta deberá encuadrarse en los requisitos descriptos en el Anexo I de la Resol. (CD) N° 94/15, en cumplimiento de normado por la Resol (CS) N° 2210/03.

Fundamentos y objetivos

“Muchas veces eso que uno percibe tontamente como una gran fotografía es en realidad, una muy buena dirección de arte”.
Stuart Dryburgh.

Esta asignatura puede ser elegida por el estudiante de Diseño de imagen y Sonido, resultando especialmente útil y provechosa ya que amplía el campo de acción y reflexión sobre su disciplina.

El Director de Arte es la persona responsable de dirigir los equipos de diseño artístico y de diseño de producción en toda clase de obras que contengan un cierto aspecto visual, lo que abarca medios de comunicación y expresión artística como la publicidad, el cine, la TV, la fotografía, la prensa, los videojuegos e incluso las páginas Web.

Esta asignatura propone desarrollar la habilidad para crear y plasmar una idea, ya sea en un formato físico (papel, etc.) o digital (Web, etc.) ya que son los principales responsables de una obra comunicacional y su funcionalidad con el soporte elegido, la Dirección de arte debe preocuparse por el impacto que éste produce, ya sea ambiental o estructural.

El Director de Arte es un creador de estilos y mundos visuales. Su rol es imprescindible para hacer que cada producto audiovisual sea diferente, impactante y personal.

Centrada en el diseño estético de una obra audiovisual, este programa combina elementos teóricos y prácticos con el objetivo de brindar herramientas para dominar las especificidades del diseño de espacios para proyectos audiovisuales. Mediante el correcto uso de las técnicas y métodos propios de la Dirección de Arte, su aplicación en el diseño de propuestas estéticas y narrativas de cualquier evento audiovisual. Estimulando al estudiante a experimentar y buscar su propia voz autoral a partir de la Dirección de Arte y sus múltiples posibilidades creativas.

Objetivos generales

- Profundizar la concepción de la dirección de arte y su importancia e incidencia en la creación de una obra audiovisual.
- Profundizar el desarrollo creativo de las diferentes etapas en las que se desarrolla un producto artístico.
- Crear, formar parte y/o liderar equipos artísticos multifacéticos que aborden el tratamiento estético de una obra.

- Reconocer diferentes géneros y estilos artísticos en la búsqueda de un estilo y estética personal.

Objetivos específicos

- Entender integralmente el diseño de la imagen desde el punto de vista estético, simbólico y expresivo.
- Comprender el rol del director de arte y las áreas que lo involucran.
- Trabajar sobre guiones de paradigma tradicional y paradigmas alternativos, resignificándolos desde la propuesta de la dirección de arte.
- Construir conceptual y estilísticamente personajes complejos, de diferentes géneros, estilos y épocas. Reconocer sus funciones dramáticas, diegéticas y estéticas.
- Dominar una metodología de investigación para el desarrollo de proyectos audiovisuales.
- **Puntos de articulación con respecto al plan de estudios de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido**
 1. Estudio del diseño integral de la imagen.
 2. El desarrollo de la idea y de la percepción.
 3. La interpretación estética del guión. Articular el texto dramático, libro cinematográfico, guión televisivo o texto teatral para darle un diseño artístico correspondiente a las necesidades.
 4. El diseño de los personajes.
 5. La caracterización de los personajes.
 6. Diseño de decorados.
 7. El diseño del vestuario.
 8. El diseño de producción, la escenografía, locaciones reales.
 9. La ambientación.
 10. La búsqueda de un estilo y una estética personal.

Unidades temáticas del programa

Unidad I: La Dirección de arte y la búsqueda de una estética personal

Reseña histórica de la Dirección de Arte. La Dirección de Arte y su relación con las otras áreas. El Diseño de la producción. Estética. Teoría del color. Visualización y estudio de material audiovisual de diferentes artistas en los que se abordan distintos géneros que abarcan diferentes épocas históricas (visualización de las obras

fotográficas y videos de artistas con una gran marcada estética cómo: David LaChapelle, Loreta Lux, Martin Parr, Erwin Olaf, Stanley Kubrick One point perspective. o Wes Anderson y su relación con la dirección de arte) , con el fin de detectar y definir estéticas y estilos particulares. Indagación personal sobre gustos, temáticas, épocas, modas y estéticas afines que le permitan al estudiante formular su particular estilo para abordar la Dirección de Arte.

Unidad II: Estudio integral de la imagen.

Estudio integral de la imagen. Su sentido estético, simbólico y expresivo. La imagen y el pensamiento visual. La imaginación dramática. Semiótica visual de la puesta en imagen. El signo visual: su naturaleza, características y tipologías. El ícono. El índice: función social, ambiental, espacial, atmosférica y temporal. El símbolo. La retórica visual.

Unidad III: El diseño del espacio

Orígenes e historia del espacio escénico. Tipos de teatros. Tridimensionalidad y perspectiva. Arquitectura teatral. Diseño del espacio. Espacios convencionales y alternativos. El desarrollo de la idea y la percepción. Brainstorming: su modalidad y eficacia. Otros métodos disparadores de la creatividad. La asociación lineal, comparativa e integrada. La idea como génesis del diseño de arte. El uso de fuentes de inspiración. Referencias. La relación entre idea y tema. La percepción y la sensación: similitudes y diferencias. La visualización y el planteo a través del storyboard. El boceto y la planificación abocetada. De la conceptualización a la propuesta visual. (Una selección de imágenes tomando como referencia a María Antonieta, dos producciones sobre la misma época, dos formas de ver la época: 1938 dirigida por Vin Dyck " Bigger than life, la visión de los grandes estudios" y la de Sofía Coppola 2006 una imagen "Indie").

Unidad IV: La puesta en marcha de la escenografía

Del guión a la propuesta estética. Técnicas de construcción y montaje. Intervención de un espacio. La escenografía en la edad moderna y las nuevas tendencias. La Ambientación. Utilería. (Visualización del video "La Escenografía en cine y TV: Gentile, Díaz y Ferrari)

Unidad V: El diseño de los personajes

Diseño de vestuario. Análisis de los personajes. Tipos de personajes. Protagonista, coprotagonista, deuteragonista, antagonista, co-antagonista. Personajes planos y

complejos, alegóricos y colectivos. Dinámica visual de los personajes. El personaje y el contexto. Caracterización.

Unidad VI: Aplicación de la escenografía

Creatividad. Efectos especiales. Generación en 3D. Dirección de arte para Publicidad o proyectos cortos. Proyecciones. (Visualización de Mapping y Green Screen).

Carga Horaria

60 horas dividida en 15 clases de 4 horas semanales. Cuatrimestral.

Modalidad de enseñanza

Clases teóricas de exposición: tienen por finalidad exponer los contenidos conceptuales a desarrollar en la materia, según las diferentes unidades temáticas.

Clases de análisis de material: tienen como objetivo analizar y comparar diferentes producciones audiovisuales, cinematográficas, teatrales y televisivas desde la Producción y la Dirección Artística.

Clases prácticas: llevar a cabo mediante la exposición de trabajos prácticos la aplicación de los conceptos desarrollados en las clases teóricas y facilitar el desarrollo creativo de los alumnos.

Clases de corrección de trabajos prácticos: sirven de guía para observar la aplicación de conocimientos y técnicas empleadas en las prácticas concretas de alumnos y orientarlos en el desarrollo de la tarea a encarar. La corrección se hace en forma individual, en forma grupal y con todo el curso, según sea el caso.

Clases de evaluación: se tomará un único parcial, donde se reflejarán los conocimientos adquiridos por el alumno en base a las clases teóricas y prácticas recibidas. La idea no es solamente evaluar sobre los contenidos impartidos, sino también sobre la capacidad del alumno para su aplicación práctica.

Evaluación

Condiciones de aprobación de la cursada

Cumplimiento del 75 % de asistencia y de los horarios de ingreso y salida fijados por la universidad para cada turno.

Aprobación de la/s evaluación/es parcial/es especificadas en el Cronograma de la materia.

Aprobación del/los trabajo/s práctico/s obligatorio/s (TPO).

En todos los casos, la modalidad será oral o escrita, según corresponda al tipo de evaluación, y la aprobación será con una calificación igual o mayor a 4.

Quiénes resulten desaprobados o ausentes en sólo una de las evaluaciones parciales, podrán rendir un único examen recuperatorio, en la modalidad oral o escrita, según corresponda al tipo de evaluación.

Quiénes aprueben las evaluaciones parciales y/o TPO, y cumplan con los requisitos de asistencia mínima quedarán habilitados para su promoción.

Fuentes documentales y bibliografía

- Aumont, Bergala, Marie, Vernet (1989) *Estética del cine*. Barcelona. Paidós Ibérica. (791.43)
Para esta asignatura se recomienda el capítulo 1 que trabaja sobre el espacio fílmico.
- Bedoya, Ricardo, León Frías, Isaac. (2003) *Ojos bien abiertos: el lenguaje de las imágenes en movimiento*. Universidad de Lima. Lima. Fondo de Desarrollo Editorial. (791.43 BED)
Para esta asignatura se recomiendan los capítulos V y VI, donde se expone sobre la iluminación y el color, decorados, vestuario, maquillaje y la dirección de arte.
- Gentile, Mónica, Díaz, Rogelio, Ferrari, Pablo (2007) *Escenografía cinematográfica*. Buenos Aires. La Crujía.
Para esta materia todo el libro es importante: en el capítulo I "Historia", se hace un recorrido de los griegos hasta las tendencias actuales, abarcando géneros y estilos tanto por épocas como por países. En el II: "Departamento artístico", se desarrollan las modalidades en los departamentos de arte en Estados Unidos, en Europa y en nuestro país. En el capítulo III: "Espacio pictórico", se explora color, luz, texturas y materiales. En el IV: "Espacio arquitectónico", trata sobre bocetos, plantas, maquetas, utilería. En el capítulo V: "Espacio fílmico", trabaja sobre particularidades específicas del espacio en el cine. En el VI: "Más allá de lo real", incursiona en el desarrollo de escenarios virtuales y por último en el capítulo VII: "Técnicas de realización", desarrolla una guía práctica de trabajo con materiales.
- Itten, Johannes. *Arte del color*. México. Noriega Limusa. (701.8 ITT)
- Millerson, Gerald (1989) *Diseño escenográfico para televisión*. España. Centro de formación RTVE (791.45 MIL)
- Ortiz, Áurea y Piqueras, M. Jesús. (1995) *La pintura en el cine. Cuestiones de representación visual*. Buenos Aires. Paidós (791.4 ORT)
- Ward, Peter (1997) *Composición de la imagen en cine y televisión*. Madrid. Instituto Oficial de Radio Televisión Española (791.4 WAR)
Para esta asignatura se recomienda el capítulo 6 referido a la iluminación.

- Arnhem, Rudolf (1992) *Arte y percepción visual: psicología del ojo creador*. Madrid. Alianza, (741.019 ARN)
- Etedgui, Peter (2001) *Diseño de producción y dirección artística*. España. Ed. Océano.
- Murcia, Félix (2002) *La escenografía en el cine. El arte de la apariencia*. Madrid. Fundación Autor.
- Nodoolman, Deborah. (2003). *Diseñadores de vestuario*. Madrid. Editorial Océano.
- Pareja Carrascal, Emilio (1998) *Escenografía virtual*. Madrid. Instituto Oficial de Radio y Televisión (791.430 PAR)
- Preston, Ward. (1994) *What an art director does?* Silman-James Press. California.
- Vila, Santiago (1997) *La escenografía: cine y arquitectura*. Madrid. Cátedra. (791.43VIL)

Referencias sitios Web

- **Art Work Project**

Esta página puede resultar útil a los alumnos que cursan esta asignatura. Es un espacio abierto a todas las disciplinas relacionadas con la expresión artística que propone un aumento de la colaboración entre ellas. Allí se pueden exponer portfolios, compartir ideas, ver que hacen otros directores de arte, enterarte de eventos y ver realizaciones audiovisuales afines.

<http://www.artworkproject.com/>