



## PROGRAMA ANALÍTICO

### 1. DATOS GENERALES DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

**CARRERA DE DISEÑO IMAGEN Y SONIDO**

**ASIGNATURA: SONIDO 2, IAPICHINO**

---

Plan de estudios: (Res CS nº 313/99) y (Res CS nº 6181/16)

- Carga horaria total: 60 horas
- Carga horaria semanal: 2
- Duración del dictado: Anual
- Turnos: Tarde y Noche
- Tipo de promoción: Directa

**UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS**

---

CICLO SUPERIOR DE GRADO (CSG)      NIVEL 2

### 2. OBJETIVOS

Sonido II se propone aportar conocimientos para que el alumno pueda diseñar un trabajo audiovisual, pensando el sonido, desde la toma de registro en directo, a la postproducción de sonido, dando muestras de lo planteado durante las clases teóricas y los ejercicios prácticos, en temas como la búsqueda de la espacialidad, la intensidad, el movimiento, ambientar espacios sonoramente, realizar un correcto tratamiento de los registros, los timbres e intensidades.

La materia propone como objetivo, que los alumnos hagan sus prácticas de formación técnica, y para ello recibirán una amplia información en los conceptos físicos y electrónicos, el uso de un editor de sonido, aplicaciones de procesadores, y efectos sonoros.

Pretendemos que los alumnos sepan pensar el sonido y las ideas que intentan transmitir sonoramente, sumarle un planteamiento alrededor de la causalidad, la carga de sentido, que puedan hacer una propuesta sonora con un criterio dramático a conseguir, a desarrollar, en función del relato audiovisual.

Para ello nos ocuparemos de la música con la finalidad de que el alumno reconozca los géneros y los estilos, la propuesta consiste en aplicar los géneros musicales al servicio del relato visual.

Vamos a trabajar con el objetivo final de poder lograr mediante los prácticos la presentación de todos los elementos sonoros que puedan constituir una Banda sonora.

Los alumnos serán guiados en la confección de un guión sonoro, aplicado a un cortometraje, con el objetivo de plasmarlo sonoramente utilizando herramientas de postproducción en la confección de una Banda sonora.

Es interés de la cátedra brindar los elementos y una metodología para que los alumnos puedan realizar la banda de sonido de sus trabajos audiovisuales.

Acompañándolos en ejercicios prácticos originales de esta cursada y también como punto de apoyo, en la cursada de otras materias de la Carrera, en las bandas de sonido y musicales de los



cortometrajes propuestos o realizados como prácticos finales de las materias de Diseño Audiovisual I y II.

### 3. CONTENIDOS

Esta materia desarrollará contenidos, tanto teóricos en relación a la tecnología y su técnica, como a lo práctico acerca del sonido.

Realizaremos clases de audición sonora y musical, elaborando la escucha, con apreciaciones en relación al sonido, a la voz, a la música, recorriendo mediante el sonido la memoria cultural, su representación dentro del pensamiento y costumbres del hombre, a través del tiempo pasado y en la actualidad.

Dictaremos un curso de apoyo en el manejo de algunos editores de sonido digital, y experimentaremos su uso, mediante distintos ejercicios.

Nos proponemos también un módulo para pensar el sonido. Con la lectura de varios teóricos y pensadores del sonido, investigaremos los usos audiovisuales.

Trabajaremos con filmes de todo tipo de directores y diseñadores de sonido. Seguiremos mediante el análisis la aplicación de conceptos en la imagen, y posteriormente buscaremos una metodología de implementación.

Ilustraremos cada uno de los temas teóricos dictados con imágenes de una larga lista de filmes, que analizaremos mediante la observación de la secuencia, y la totalidad del film. Analizaremos el desarrollo de las curvas de tensión dramática y el tiempo.

Mediante la escucha, la apreciación y una serie de clases teóricas, arribaremos al mundo de la Música de todos los períodos y escuelas.

Consideramos a la Opera, como el primer antecedente de manifestación audiovisual, el cine articula gran cantidad de recursos que se plasmaron en la composición de dichas obras, donde nos detendremos en su estudio y realizaremos una investigación, un trabajo práctico.

Posteriormente analizaremos la música en el cine, sus elementos, posicionamientos, usos, articulaciones dramáticas, narrativas y de tensión.

Oír y conocer las etapas y épocas de la Música, es fundamental en la formación del alumno. Ineludible como contenido de esta materia, la música es el indicio estético y de sentido más certero con que cuenta un relato audiovisual, ya que esta representa dimensiones emocionales en el imaginario de las personas, en los espectadores.

La materia trata de promover y otorgar elementos mediante la investigación, para que el alumno adquiera su propio criterio, y un método, que le servirá tanto para continuar su propia investigación y análisis futuro, como también proporcionarle al alumno todas las herramientas posibles en pos de la realización del sonido de sus realizaciones audiovisuales.

Para ello deben saber seleccionar, la fuente, los planos sonoros, el timbre, matices, movimiento, y encausar la labor técnica al servicio de la carga de sentido, que propone la presencia de uno u otro determinado sonido.

Nos ocuparemos de investigar, la VOZ, la toma de registro y el doblaje, en relación al IN, o al OFF en sus diferentes y variadas aplicaciones, la fuente, el grano de la voz, el sentido dramático y la incidencia.

Con respecto al doblaje y la sonorización realizaremos un trabajo práctico en donde se trabajarán estos aspectos a través de una escena de una película argentina contemporánea donde se deberá realizar tanto el doblaje completo como la sonorización de ruidos y ambientes.



Sonido II, completará conocimientos de manera más exhaustiva sobre otro de los importantes elementos de una banda de sonido, la Banda Musical. Escuelas, estilos y compositores, pasando por todas las épocas, hasta la actualidad. Sus usos con fines audiovisuales. Análisis por inclusión, producción, realización. Los elementos musicales, Leit motiv, Música original y programática, Incidental, fondo musical y música descriptiva.

Realizaremos ejercicios prácticos en relación a todos estos temas. Tendremos un Parcial con su respectivo recuperatorio, para que los alumnos den cuenta acerca de los contenidos teóricos desarrollados en clase.

En el trabajo práctico final, "Realización de un corto, con banda de sonido original y posproducción de sonido partiendo de una historieta, cómic", los alumnos se constituirán en un grupo de producción de sonido, y ocuparán individualmente un rol, como en los equipos profesionales, y serán evaluados tanto en el resultado del producto realizado como en la labor personal que le haya correspondido dentro del equipo.

### **Unidad temática 1.**

Presentación del módulo Pensar el sonido. Fundamentación del estudio de distintos autores que han reflexionado sobre las distintas áreas del sonido. Por qué es necesario pensar el sonido.

### **Unidad temática 2.**

Etapas del sonido en el audiovisual: Preproducción, rodaje y postproducción. Toma de registro de sonido directo. Equipos digitales para registro de sonido directo. Timecode. Posicionamiento de micrófonos y diferentes usos de micrófonos.

### **Unidad temática 3**

Las áreas del sonido: voz, música y ruidos. El verbo inventado por Michel Chion: audiover. La soldadura audiovisual. El valor añadido por la voz, el texto, la música y los sonidos. Sonidos empáticos y anempáticos. Ejemplos.

### **Unidad temática 4**

El doblaje y la sonorización. Estudio de postproducción para Foley. Toma de ambientes estéreo y mono. Uso de Wild tracks en post.

### **Unidad temática 5**

Registro de voces en estudio. Características sonoras de las voces. Acústica e importancia de un recinto en la grabación de sonido.

### **Unidad temática 6**

Software de Postproducción de sonido. Procesadores de efectos. Diferentes formatos y compatibilidad. Cadena de postproducción. Etapas y funciones del equipo de sonido en un film. Tipología de los efectos sonoros. Desarrollo tecnológico del sonido. Proceso de elaboración de la banda sonora en cine. Diseño Sonoro. Armado de pistas. Edición de sonido directo.

### **Unidad temática 7**

Elementos del discurso sonoro. Definiciones. Sonorización diegética y de postproducción. La acción narrativa y dramática, tensión, lectura de la secuencia. El análisis de la secuencia sonora, los elementos que la componen. La escucha sonora a ciegas, trabajo grupal en clase. La audición y clasificación de géneros musicales, preclásico, clásico, música instrumental

### **Unidad temática 8.**

Sonido In, Off, fuera de campo. Voz In, out. Voz en off. Fuente sonora, Posicionamiento, diegesis, extradiegesis, intradiegesis, acusmática. Ejercicio práctico acerca de los sonidos exteriores, interiores- La voz. Intensidad, especialidad, movimiento, carga dramática.



La audición y clasificación del género romántico.  
Análisis y ejemplos de sincronía en film, causalidad, forma.

### **Unidad temática 9**

Elementos del discurso musical, definiciones, leit motiv, inclusiones, fondo musical, serículos, tema preponderante

Visualización con ejemplos en dvd de filmografía, inclusiones y leit motiv,

La audición del género impresionista y análisis sonoro e imagen.

### **Unidad temática 10**

Contraste y similitud, simultaneidad.

El sonido y la música como generadores de tiempos dramáticos o narrativos, tiempo particular, real, psicológico

Visualización en dvd de estas relaciones analíticas de las intervenciones sonoras y musicales

La audición del género expresionista y contemporáneo. Pop, Jazz, Tango.

Práctico final recepción y elección de comix a sonorizar.

### **Unidad temática 11**

Análisis de un film, proyección de un largometraje, en clase.

Aplicación de todos conceptos adquiridos durante la cursada.

Presentación del guión sonoro, aplicación.

Realización de un guión sonoro.

### **Modalidad de Enseñanza:**

Clases teóricas y prácticas. Los alumnos tienen acceso a las teóricas impresas y al material bibliográfico.

Se refuerzan los conocimientos teóricos adquiridos mediante trabajos prácticos.

Se trabaja en grupos de seis alumnos, se realizan correcciones grupales de los trabajos prácticos presenciales junto a los docentes .

### **Modalidad de Evaluación:**

Cada alumno debe tener como mínimo el 75 % de asistencia a clases.

Pueden tener un máximo de 7 faltas y no más de 3 de ellas consecutivas.

Todas las faltas por enfermedad deben aportar justificativo médico.

Se firmarán permisos de trabajo para la asistencia en exámenes.

Hay una serie de notas de concepto por los Ejercicios prácticos, individual y grupal.

Se tomará un parcial individual.

Hay notas grupales por comisión en la evaluación de los trabajos prácticos. Tendrán una evaluación individual, relacionada con el rol que cumple cada alumno dentro de su equipo de trabajo y una nota grupal, en relación a lo realizado.

Para aprobar la materia es obligatoria la presentación de la totalidad de los Ejercicios y los Trabajos Prácticos.



## EVALUACIÓN DE LA CURSADA

Para la nota final, con la que se aprueba la cursada, se tendrán en cuenta las notas de todos los trabajos prácticos y ejercicios realizados. Una nota de concepto de acuerdo al desempeño del alumno durante la cursada y la nota del parcial escrito. Estas notas promediarán con la nota del trabajo práctico final.

El trabajo práctico final, que es la sonorización de un Cortometraje, BASADO EN UN COMIC, debe estar aprobado para poder promocionar la materia.

### Trabajos prácticos entregas y presentaciones:

En el caso de los trabajos prácticos, la presentación debe hacerse en carpetas con una carátula donde figure el número de comisión y los nombres de todos los integrantes. Todas las hojas que la compongan deben estar sujetas de manera tal que no puedan traspapelarse con la de otros trabajos.

Para el caso de las presentaciones audiovisuales, las mismas deben hacerse en DVD, y estos deben poder leerse en cualquier reproductor hogareño para poder ser vistos en un televisor. Los DVD deben ser chequeados por los alumnos antes de las entregas, ya que si los mismos presentan alguna falla o no pueden ser leídos fácilmente, los trabajos serán desaprobados.

## SONIDO II. PAUTAS DE TRABAJOS PRÁCTICO Y EJERCICIOS

### TRABAJO PRÁCTICO N° 1:

#### **Doblaje y Foley de una escena.**

Partiendo de una escena de una película argentina que será entregada por la cátedra a las diferentes comisiones, los alumnos deberán realizar la sonorización completa (sin la utilización de música) incluyendo los diálogos, ambiente y ruidos.

Trabajo Práctico grupal  
Entrega en Mayo de 2017.

### TRABAJO PRÁCTICO N° 2:

#### **Producción sonora de un cuento infantil.**

Realizar de manera grupal EL RELATO SONORO, de cuentos infantiles.

La cátedra les brindará, como posibilidades, una amplia serie de cuentos.

Este práctico les permitirá volcar todos los conocimientos aprendidos sobre el sonido, tanto en lo conceptual, como en el manejo de las herramientas, micrófonos, grabadores, editores y procesadores, que hasta el momento han adquirido en las correspondientes materias de la carrera. Contar el cuento, sin imágenes, sonoramente con el audio de voces, foley, ambientes exteriores, de interior, y la musicalización.

La duración, tiene que ser entre los 3 y 5 minutos.

La entrega se realizará en cd de audio, y se tendrá en cuenta la calidad de este y su presentación.

### PAUTAS

Trabajo Práctico grupal N° 2 –

Pensar el sonido

Fecha de entrega: Junio

Trabajo grupal:



El trabajo práctico tiene por objetivo aplicar los conceptos presentados en las clases del segmento Pensar el sonido.

Consiste en elegir secuencias audiovisuales, pueden ser de películas, videoclips, series, y otros formatos, copiarlos a un DVD, con el fin de ilustrar las consignas siguientes.

1. Secuencia: a) Argumentar cómo aprecian ustedes que transita una idea ahí. b) ¿Qué dice o narra con sonido el fragmento elegido? c) ¿Está en similitud o contraste con el discurso visual? d) ¿De acuerdo a la procedencia de la fuente del sonido, cómo lo definen?
2. Secuencia: Definir y ejemplificar la voz fuera de campo.
3. Secuencia: Definir e ilustrar la voz en off.

Importante: el trabajo se visualizará y debatirá en clase. La fecha de entrega no admite postergación.

## PAUTAS

### TRABAJO PRACTICO Nº 3 FINAL UBA

#### SONORIZACIÓN DE UN TRABAJO AUDIOVISUAL

Consiste en la realización de un corto, realizado desde una historieta de cómic, especialmente para el trabajo práctico final.

Componer la Banda sonora y musical, y el relato por imágenes de los dibujos originales de la historieta. Se puede recurrir a la animación como aporte al cuadro fijo, intervenir sobre los colores, filtros, diversas iluminaciones, o aportar lo que se considere necesario en beneficio del relato audiovisual, o por una búsqueda estética, una propuesta de estilo, un diseño de sonido e imagen.

El corto debe ser de alrededor de 5 minutos de duración, poco mas o menos.

Se formarán comisiones de trabajo integradas por alumnos de la cursada, y con el apoyo de dos docentes de la cátedra, como tutores, guías y fuente de consultas.

Se realizará con dichos docentes una preselección de dichas historietas, para definir sobre cual material se va a trabajar en el sonido.

Cada comisión será un equipo de posproducción de sonido, conformado por las siguientes funciones:

a)

#### JEFE DE SONIDO

(Este rol surgirá del consenso de cada uno de los integrantes del grupo, pudiendo seleccionarse hasta dos miembros en el rol)

Será el responsable de los criterios propuestos, la decisión de cambios en lo trabajado por los distintos roles del equipo.

Cada miembro del equipo se deberá reportar al JEFE DE SONIDO, mediante un informe acerca de la tarea a realizar y la realizada.

Este debe Supervisar, la labor de cada integrante, coordinar los tiempos de la producción, que se cumplan las entregas.

Debe llevar el proyecto a su consolidación final, ejerciendo su función.

Es quien como JEFE DE SONIDO debe realizar su informe final, el guión sonoro I y final en la entrega del trabajo. El informe individual de cada rol.

Presentación y arte en la entrega final. Responsable del producto final.

Supervisar DVD, Sincronía, niveles de mezcla, calidad técnica.

b)

#### EDITOR

(Hasta dos miembros en la función)

Será el encargado de ubicar los fragmentos, pegar, cortar, ecualizar, puntos de sincronización. Manejar las herramientas de edición. Sugerido NUENDO, o Protools LE, con asistencia de los docentes.



c)

## DIRECTOR Y ASESOR MUSICAL O COMPOSITOR

Será el encargado de buscar y seleccionar las músicas, inclusiones, o música original, necesarias para el corto. Sugiriendo género musical, los usos y posicionamiento, relación y función.

Elegir los elementos del discurso musical en función del relato.

Informe al JEFE DE SONIDO acerca de los elementos del discurso musical sincronizados que constituyen parte del Guión sonoro I y el Guión Sonoro final.

En la entrega final del Práctico debe presentar una copia de la "planilla de ejecuciones musicales" (se encuentra en fotocopiadora, carpeta Sonido II lapichino), con la música sincronizada en el cortometraje. Un informe individual del trabajo realizado.

d) AMBIENTADOR Y FOLEY (eventualmente toma de registro)

(Dicho rol puede tener un asistente)

Se deben hacer cargo, en caso de necesitarse, en la realización de toma de sonido. Serán los responsables de doblar sonidos (aperturas, cierres, pasos, ruidos) y voces in, off. Todo el sonido diegético, referencial.

Sonido IN y OFF. Generar ambientes, y credibilidad al relato de la imagen. Sincronía en las acciones. Trabajo en equipo con el editor, y S.S.E.

Un informe individual del trabajo realizado

e) DISEÑADOR DE SONIDO

El que diseña los sonidos, será encargado de los efectos de sonido. Del sonido extradiegético. Sonidos internos, subjetivos, acusmáticos, anempáticos. Carga de sentido sonora, tiempos particulares, y todo tipo de sonido que este fuera del área de foley y ambientación referencial. Focalizar, Modalizar el sonido. Serículos sonoros. Trabaja en colaboración con el Editor y con el S.S.E

Un informe individual de la tarea realizada.

f)

## MEZCLADOR

El encargado de operar la mezcla de sonidos, emparejar los niveles, Fade in y out, emproljar todas las entradas y salidas de sonido. Ecuilizar. Controlar el Mix de Nuendo. Controlar el nivel del volumen en el total, la cercanía y lejanía, la claridad de la señal, los timbres, la relación en lo diegético y lo extradiegético y los paneos.

\*Existe la posibilidad que cada una de estas funciones cuente con la asistencia de algún integrante mas dentro del mismo equipo, como asistente o funciones conjuntas, de hasta dos integrantes.

Una vez decidido el cómic y aceptado por los tutores asignados por la cátedra, comenzarán con las distintas tareas de cada rol del equipo, y tendrán tiempos de entrega, contarán con dos semanas para hacer la PRIMERA ENTREGA que consistirá en:

Presentar la versión original de la historieta, que se acordó luego de la preselección y se aceptaron para su producción, por parte de los tutores.

1) Designar por parte de los alumnos los roles, los nombres y las funciones que cumplirán cada uno de los alumnos dentro del equipo, en la elaboración del sonido y posproducción del cómic seleccionado.

2) Presentar Guión sonoro I con ficha técnica

a) nombre del cómic

b) comisión N°

c) nombre de los integrantes / fono/ email / N° de documento

d) que rol o función cumple en el equipo de sonido

e) Informe del JEFE DE SONIDO



Estado actual, y objetivos, producción y posproducción. Coordinación, organización, planteamiento. Tarea a realizar.

f) Un informe individual de cada uno de los integrantes en sus distintos roles que participan en la posproducción, estado actual, propuesta y objetivos.

Describiendo la tarea a realizar

g) Se trabajará en este guión sonoro con los tutores correspondientes asignados que realizarán el seguimiento y apoyo del trabajo.

3) Se deben respetar los tiempos de entrega en el orden que convoquen los docentes y ayudante.

## TRABAJO PRÁCTICO FINAL LA ENTREGA FINAL DEL CORTO REALIZADO SOBRE UNA HISTORIETA

Se realizará en un DVD con la carpeta del J.S.: que contiene el informe de toda la posproducción:

Copia en papel del cómic original elegido para el TP.

Guión Sonoro I

Informe de cada rol, ficha técnica

Guión Sonoro final

Informe final de cada rol y el del J.S. con los objetivos propuestos y los logrados.

El DVD debe contener el cortometraje realizado sobre la filmación de los dibujos del cómic, en color, o blanco y negro, con o sin animación, y la BANDA SONORA ORIGINAL.

Debe ser un DVD que se pueda reproducir en cualquier reproductor estándar como los usados en la Universidad.

Con una carátula de presentación con títulos, y una propuesta estética del producto.

Todos los trabajos una vez terminados deberán llevar el logo de la FADU y el rotulo de la Cátedra, Sonido 2 Cátedra lapichino.

Se evaluará la prolijidad de la presentación y la calidad técnica.

Habrá una puntuación por grupo y una individual por la labor en cada rol realizado.

En caso de surgir alguna contrariedad con alguna de las funciones, este rol tendrá que ser asumido por otro integrante de la comisión. La nota final de cada integrante esta sujeta a la entrega del trabajo terminado.

EL JEFE DE SONIDO, debe supervisar que el trabajo final sea entregado en perfecta condiciones de reproducción y calidad de producto, conteniendo todos los informes individuales de cada integrante.

Estos trabajos serán visionados, evaluados en su integridad, por todos los docentes de la cátedra, y serán reproducidos en excelentes condiciones de escucha.

Se tendrá muy en cuenta la calidad de la señal sonora y la de la imagen.

### Bibliografía:

- Michel Chion, *La audiovisión*
- Ramón Rosello Dalman, *Técnicas del sonido cinematográfico.*
- Igor Stravinsky, *Poética musical.*
- Jesús García Gimenez, *Narrativa audiovisual .*
- Joan Padrol, *Pentagramas de película.*
- Russell Lack, *La música en el cine.*
- Georges Sadoul, *Historia del cine mundial.*
- Parte III Capítulo VII y XIX, *El estilo cinematográfico.*
- Michael Chion, *El sonido.*
- Michael Chion, *La música en el cine.*
- Ricardo lapichino, *La Composición Audiovisual.. Ed. Nobuko 2011*





- *Díaz Susana, Voces en la Pantalla*
- *Samuel Larson Guerra, Pensar el sonido*

## Introducción a la mezcla y los procesadores



- El manual del audio en los medios de comunicación. Cap. 9 y 17.
- *Técnicas de postproducción de sonido en video y film* Cáp. 16 y 17.
- Michel Chion, "El sonido" Cap. V. El cordón causal, Ed. Paidós 1999
- Michel Chion, La audiovisión. Primera parte. Ed Paidós 1998
- Jesús García Jiménez, Narrativa Audiovisual. Segunda parte Cap.19, 20, 21 22. Ed. Cátedra 1996.
- Jesús González Requena. La metamorfosis del espejo. Int. Ed. Hyperion, S. L 1986.
- Roland Barthes, Lo obvio y lo obtuso. Cap. el tercer sentido, El acto de escuchar, El grano de la voz, La música, la voz, la lengua. Ed Paidós. Comunicación 1986.
- David Bordwell, Kristin Thomson, El arte cinematográfico. Ed. Paidós. 1995.
- Dialogue editing for motion picture, Purcell.
- Proceso de sonorización y doblaje para cine, Varios autores
- The Art of mixing, D. Gibson.

## FILMOGRAFÍA DE PELICULAS INCLUIDAS COMO EJEMPLOS

- THE REVENANT (2015) A. G. Iñárritu
- PHOENIX (2014) C. Petzold
- WHIPLASH (2014) Damien Chazelle
- AMOR (2012) M. Haneke
- BIUTIFUL (2010) A. G. Iñárritu
- LA CINTA BLANCA (2009) M. Haneke
- EL SECRETO DE SUS OJOS (2009) J.J. Campanella
- YELLA (2007) C. Petzold
- NO COUNTRY FOR OLD MEN (2007) Joel y E. Coen
- FUNNY GAMES (2007) M. Haneke
- THE DEPARTED (2006) Martin Scorsese
- BATMAN BEGINS (2005) Chris Nolan
- ME AND YOU AND EVERY ONE ME KNOW (2004) Miranda July
- De-Lovely (2004) Irwin Wilker
- EL PIANISTA (2004) Roman Polanski
- SOMETHING´S GOTTA GIVE (2003) Nancy Meyers
- ELEPHANT (2003) Guy Van Sant
- MINORITY REPORT (2002) Steven Spielberg
- HABLE CON ELLA (2002) Pedro Almodóvar
- IRREVERSIBLE (2002) Gaspar Noe
- LA CIENAGA (2001) L. Martel
- THE ROYAL TENENBAUMS (2001) Wes Anderson
- 9 REINAS (2000) F. Bielinsky
- MULHOLLAND DRIVE (2001) David Lynch
- OCEAN´S ELEVEN (2001) Steven Soderbergh
- EL HOMBRE QUE NUNCA ESTUVO ALLI (2001) Joel y Ethan Coen
- BATTLE ROYALE (2000) Kinji Fukasaku
- EYES WIDE SHUT (1999) Stanley Kubrick
- UNA HISTORIA SENCILLA (1999) David Lynch
- CARRETERA PERDIDA (1997) David Lynch
- SOTTOVOCE (1996) Mario Levín
- THE TRUMAN SHOW (1996) Peter Weir
- SEVEN (1995) David Fincher
- LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS (1995) Jean Pierre Jeunet y Mac Caro
- BLANC (1994) Krzysztof Kieslowski



# UBA, FADU.

Universidad de Buenos Aires Facultad de Arquitectura  
Diseño y Urbanismo

- ED WOOD (1994) Tim Burton
- LA LECCIÓN DE PIANO (1993) Jane Campion
- RESERVOIR DOGS (1992) Quentin Tarantino
- DRACULA (1992) F.F. Coppola
- CAPE FEAR (1991) Martín Scorsese
- FRANKIE Y JOHNNY (1991) Garry Marshall
- EL SILENCIO DE LOS INOCENTES (1991) Jonathan Demme
- LOS SUEÑOS (1990) Akira Kurosawa
- CORAZÓN SALVAJE (1990) David Lynch
- EL PADRINO III (1990) F.F. Coppola
- ANOTHER WOMAN (1988) Woody Allen
- BLUE VELVET (1986) David Lynch
- BRAZIL (1985) Terry Guillian
- AFTER HOURS (1985) Martin Scorsese
- SIMPLEMENTE SANGRE (1984) Joel y Ethan Coen
- Y LA NAVE VA (1983) Federico Fellini
- LOS UNOS Y LOS OTROS (1981) Claude Lelouch
- INDIANA JONES (1981) "En busca del arca perdida" Steven Spielberg
- APOCALIPSIS NOW (1979) F.F. Coppola
- WOYZECK (1979) Werner Herzog
- ALL THAT JAZZ (1979) Bob Fosse
- SONATA OTOÑAL (1978) Ingmar Bergman
- TAXI DRIVER (1976) Martin Scorsese
- NOVECENTO (1976) Bernardo Bertolucci
- BARRY LYNDON (1975) Stanley Kubrick
- SOLARIS (1972) Andrei Tarkovski
- LA NARANJA MECÁNICA (1971) Stanley Kubrick
- MUERTE EN VENECIA (1971) Luchino Visconti
- 2001 UNA ODISEA EN EL ESPACIO (1968) Stanley Kubrick
- 8 ½ (1963) Federico Fellini
- REPULSIÓN (1965) Roman Polanski
- LOS PÁJAROS (1963) Alfred Hitchcock
- LA INFANCIA DE IVAN (1962) Andrei Tarkovski
- ÉRASE UNA VEZ EL OESTE (1968) Sergio Leone
- PSICOSIS (1960) Alfred Hitchcock
- VERTIGO (1958) Alfred Hitchcock
- LA CASA DEL ANGEL (1957) Torre Nilson
- HORAS DESESPERADAS (1955) Williams Wyler
- STRANGER ON A TRAIN (1951) Alfred Hitchcock
- LAURA (1944) Otto Preminger
- LA SOMBRA DE UNA DUDA (1943) Alfred Hitchcock
- CITIZEN KANE (1941) Orson Wells
- LA DILIGENCIA (1939) John Ford