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

Asignatura: Dibujo y representación audiovisual

Cátedra: Murgia

Año Académico: 2017

Promoción: directa

Carga horaria: 60 hs.

Curso: cuatrimestral

PROGRAMA

Propuesta de la Cátedra

- Entender el dibujo, basado en la relación dibujar-pensar como núcleo habilitante a desarrollar y viabilizar el pensamiento proyectual.
- Valorizar la instancia de trabajo en el taller como etapa experiencial que contribuya y complemente la formación del alumno.
- Proponer una articulación teórica y práctica entre la imagen visual y sus elementos constitutivos, a través de las unidades temáticas propuestas y los espacios de reflexión trabajados en clase.
- Utilizar el dibujo y su experiencia en el hacer como posibilidad de construcción de una dinámica relacional sobre el hecho visual, que amplíe el espectro de propuestas en el diseño visual.

Objetivos

- Reconocer elementos básicos del lenguaje visual utilizados tanto en la imagen pictórica como en la imagen cinematográfica: cuadro, composición, espacio, tiempo.
- Desarrollar la observación a partir de la práctica del dibujo manual. Ampliar la percepción visual con la idea de propiciar un cambio en la mirada.
- Introducir el análisis de la imagen como reflexión sobre la misma y la posibilidad de construir y reconstruir los dibujos a partir de poder discernir las herramientas de composición y su puesta en juego.
- Reforzar el concepto de transformación a través de la dinámica de contraste dada por la integración de los distintos conceptos estudiados en imágenes pertenecientes a una misma secuencia.
- Reconocer los mecanismos de abstracción que permiten representar la tridimensión y la bidimensión, mediante la generación de volumen y el reconocimiento de esquemas de relaciones de fondo y figura con respecto a un marco dado. Construir dichos mecanismos –de abstracción y de representación– a partir de la indagación formal por medio de diversas técnicas relacionadas con el dibujo, registrando la forma y el valor como los principales factores de verosimilitud con la realidad observada.
- Incorporar el manejo de planos espaciales, el uso de la perspectiva y otros indicadores de profundidad, que establezcan la espacialidad del dibujo.
- Expresar una visión personal de los conceptos y las técnicas aprendidas en una secuencia de imágenes por medio de una elección estética y de la conjugación en la totalidad de la propuesta, de la noción de

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

Asignatura: Dibujo y representación audiovisual

Cátedra: Murgia

Año Académico: 2017

Promoción: directa

Carga horaria: 60 hs.

Curso: cuatrimestral

punto de vista como integración de las distintas temáticas desarrolladas durante la cursada. Presentar la composición como herramienta expresiva.

- Reconocer y articular las partes constitutivas de la imagen que refieren a la composición en una totalidad. Relacionar la parte y el todo: continuidad y relaciones entre plano y plano. Orden del tiempo y orden del espacio. Relaciones gráficas. Ritmo visual.

Contenidos temáticos

Unidad 0. Dibujo y lenguaje visual

0.1. Lenguaje pictórico y lenguaje cinematográfico: cuadro, composición, luz, espacio, tiempo.

0.2. Dibujo y representación: establecer el encuadre como herramienta estético-expresiva y como el primer paso de la representación visual.

Unidad 1. La forma

1.1 Estructura, sostén, configuración del cuadro: relaciones organizativas y vinculares; formas orgánicas-formas inorgánicas.

1.2 La propuesta dinámica como movimiento: relaciones en el plano tales como figura-fondo, lleno-vacío, agrupamiento-aislamiento, adelante-atrás.

1.3 Elementos visuales desarrollados: Centros de atención: jerarquías, dominantes, movimiento interno y ritmo, tensiones, fuerzas centrífugas y centrípetas; relación con el marco, idea de recorte y de límite; noción de campo.

1.4 La unidad de la totalidad: la relación de las partes con el todo; entendimiento de la unidad por fuera del encuadre.

1.5 Reconocimiento visual de elementos formales puestos en juego: vinculación de la estructura de un cuadro en una serie de imágenes; organización intencionada de la obra; traspaso de lo abstracto a lo figurativo; primeras aproximaciones a la representación tridimensional desde la comprensión del plano.

Unidad 2. El espacio

2.1. Sensibilización del vínculo entre espacio real y espacio de la imagen.

2.2. Reconocimiento de los indicadores de construcción espacio-temporal a través de la observación.

Asignatura: Dibujo y representación audiovisual

Cátedra: Murgia

Año Académico: 2017

Promoción: directa

Carga horaria: 60 hs.

Curso: cuatrimestral

2.3. Espacio observado y espacio representado: pasaje de la tridimensión a la bidimensión.

2.4. Elementos que definen el cuadro y su correlato con la estética cinematográfica: representación del espacio, encuadre, punto de vista.

2.5. Desarrollo de una práctica dinámica referida a lo espacial como propuesta de encuadre que conforma un campo y un fuera de campo.

Unidad 3. La luz y la sombra

3.1. Observación y representación de variables de luz y de sombra.

3.2. Reconocimiento de la noción de *valores relativos* en la percepción y en la representación de la luz.

3.3. Diferenciación entre *luminosidad e iluminación*.

3.4. Identificar herramientas (valor propio; iluminación; sombra propia; sombra proyectada) que permitan desglosar la luz de manera práctica para su ejercitación/representación.

3.5. Luz e intención: Comprensión de la dinámica existente entre realizador (con intenciones comunicativas), medio (representación manipulable) y espectador (receptor que comprende el mismo lenguaje).

Unidad 4. Encuadre y secuencia

4.1. Utilización del lenguaje visual aprendido a través de una secuencia de dibujos.

4.2. Relación entre temática y puesta en escena, expresando en la secuencia un tema a elección y una visión personal por medio de una estética propia.

4.3. Interacción de la propuesta entre cuadro y cuadro en sus vínculos de continuidad y transformación.

4.4. Indagación la estética propia del alumno mediante los elementos visuales seleccionados.

Bibliografía utilizada

Obligatoria:

Arnheim, Rudolf, cap. 1, “El equilibrio”; cap. 6, “La luz”; cap. 9, “La dinámica”; en *Arte y percepción visual*, Madrid, Alianza, 1992.

Aumont, Jacques, “Cap. 6. Luz y color: lo pictórico en lo filmico”, en *El ojo interminable*, Barcelona, Paidós, 1997.

———, cap. 1, “El film como representación visual y sonora”, en *Estética del cine*, Barcelona, Paidós, 1995.

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

Asignatura: Dibujo y representación audiovisual

Cátedra: Murgia

Año Académico: 2017

Promoción: directa Carga horaria: 60 hs. Curso: cuatrimestral

———, cap. 1, “El papel del ojo. 1.2. Los elementos de la percepción: ¿qué se percibe?”, en *La imagen*, Barcelona, Paidós, 1992.

———, cap. 2, “Lo visible y la imagen. ‘Entre cine y pintura: Rohmer’”, en *Las teorías de los cineastas*, Barcelona, Paidós, 2004.

Berger, John, cap. 31, “El lugar de la pintura”, en *El sentido de la vista*, Barcelona, Paidós.

Bonitzer, Pascal, “Marco y encuadre”, en *Desencuadres. Cine y pintura*, Buenos Aires, Santiago Arcos, 2007.

Bordwell, David y Thompson, Kristin, cap. 7, “La relación entre plano y plano: el montaje”, en *El arte cinematográfico*, Paidós, 1995.

Costa, Antonio, cap. 11, “El escenario y el actor”, en *Saber ver el cine*, Paidós, Barcelona, 1988.

Da Vinci, Leonardo. *Tratado de la pintura*, Buenos Aires, Losada, 1944.

Dondis, Donis, cap. 5, “Dinámica del contraste” y cap. 6, “Técnicas visuales: estrategias de comunicación”, en *La sintaxis de la imagen, Introducción al alfabeto visual*, Barcelona, Gustavo Gili, 1976.

Feldman, Simón, cap. 3, “Las estructuras de la imagen” y cap. 4, “La composición de la imagen en movimiento”, en *La composición de la imagen en movimiento*, Barcelona, Gedisa, 1995.

Leonardo da Vinci, “Del dibujo”, en *Tratado de la pintura*, Madrid, Espasa Calpe, 1964.

Sirlin, Eli, “Las apariencias de las formas en relación con la luz”; “La significación de la luz”, en *La luz en el teatro*, Buenos Aires, Inteatro, 2005.

Recomendada:

Arnheim, Rudolf, *Arte y percepción visual*, Madrid, Alianza, 1992. Edición ampliada.

Aumont, Jacques, *Estética del cine*, Barcelona, Paidós, 1995.

Einsentein, Sergei, *El sentido del cine*, México, Siglo Veintiuno, 1986.

Doeyo, Javier (editor), *Alberto Breccia Sketchbook*, Buenos Aires, Ancares Editora, 2003.

Dondis, Donis, *La sintaxis de la imagen, Introducción al alfabeto visual*, Barcelona, Gustavo Gili, 1976.

Feldman, Simón, *La composición de la imagen en movimiento*, Barcelona, Gedisa, 1995.

Kandinsky, Wassily, *Sobre lo espiritual en el arte*, Buenos Aires, Need, 1997.

———, *Punto y línea sobre el plano*, Buenos Aires, Andrómeda, 1995.

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

Asignatura: Dibujo y representación audiovisual

Cátedra: Murgia

Año Académico: 2017

Promoción: directa **Carga horaria:** 60 hs. **Curso:** cuatrimestral

Manara, Milo y Fellini, Federico, *Fellini & Manara: El viaje de G. Mastorna, la película soñada de Fellini*, Barcelona, B.S.A, 1996.

Munari, Bruno. *Diseño y comunicación visual*, Barcelona, Gustavo Gili, 1985.

Zunzunegui, Santos, *Pensar la imagen*, Madrid, Cátedra, 1989.

· **Filmografía utilizada**

Antonioni, Michelangelo, *El eclipse*, 1962.

———, *La noche*, 1960.

Bresson, Robert, *Pickpocket*, 1959.

Coppola, Francis F., *El padrino*, 1972.

Dumala, Piotr, *Franz Kafka* (corto), 1992.

Fellini, Federico, *8½*, 1963.

Kurosawa, Akira, *Sueños*, 1990.

Lang, Fritz, *M. el vampiro de Dusseldorf*, 1931.

Linklater, Richard. *Antes del amanecer*, 1995.

Makhmalbaf, Samira, *La Manzana*, 1998.

Marker, Chris, *La jetée* (corto), 1962.

Murnau, F.W., *Nosferatu*, 1929.

Pessoa, Regina. *Historia trágica con final feliz*, 2005.

———, *Kali. El pequeño vampiro*, 2012.

Wachowski, A. y L. *Matrix*, 1999.

Zaramella, Juan Pablo. *Luminaris*, 2011.

Modalidad de enseñanza

La cátedra indaga sobre la relación enseñanza-aprendizaje en torno a la problemática de la imagen, proponiendo estrategias de encuadre de las prácticas que permiten la ampliación de las posibilidades de manejo de las variables del diseño de la imagen espacial.

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

Asignatura: Dibujo y representación audiovisual

Cátedra: Murgia

Año Académico: 2017

Promoción: directa

Carga horaria: 60 hs.

Curso: cuatrimestral

Este encuadre se construye desde las innumerables interacciones en las que me veo a diario involucrado, en tanto persona, profesional, docente y como integrante de un grupo de trabajo.

Sobre el trabajo de observación:

Trabajar para ampliar las posibilidades de observación mediante la utilización tanto del dibujo como de otras herramientas que permitan la representación visual.

Se trata de incentivar el uso del hemisferio derecho del cerebro, desarrollar el pensamiento visual-espacial, estimular la conformación de configuraciones geométricas y desarrollar la sensibilidad con todos los sentidos, integrando lo percibido con el estado en que se encuentra el observador y su particular modo de ser.

Se trata, también, de posibilitar al alumno con herramientas que lo habiliten a comprender y expresarse mediante el lenguaje visual en cualquier área que elija desarrollarse en su tarea como diseñador audiovisual.

La cátedra propone:

1. Trabajar de manera grupal incentivando la interacción entre los alumnos:

Valorar este trabajo grupal como motor de intercambio y transformación de la mirada individual.

Trabajar sobre la concientización de la participación en el todo, como desarrollo de una conciencia y una responsabilidad grupal.

2. Desarrollar la responsabilidad sustentable en el alumno:

Incentivar en el alumno el protagonismo de su proceso de aprendizaje.

Diseñar y proveer de mecanismos de prácticas de responsabilidad de orden creciente, en forma tal que el alumno la incorpore como propia.

3. Incorporar la instancia lúdica en el aprendizaje:

Referenciar el juego en su vínculo con los desafíos, las nuevas maneras de ver, de descubrir y de crear, como aspectos que desestructuran y construyen nuevas miradas.

4. Desarrollar la autoestima del alumno:

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

Asignatura: Dibujo y representación audiovisual

Cátedra: Murgia

Año Académico: 2017

Promoción: directa **Carga horaria:** 60 hs. **Curso:** cuatrimestral

Valorar el proceso de aprendizaje como propuestas que contienen la posibilidad del replanteo a medida que se van incorporando y entretejiendo los nuevos contenidos temáticos.

Sortear la dificultad relacionada con el dibujo como modo de expresión, potenciando los objetivos propuestos sobre los resultados encontrados.

5. Desarrollar el pensamiento relacional e integrador:

Propiciar la mirada integradora, relacionando los distintos modos de abordaje como una forma de comprensión de la multiplicidad de factores que intervienen en la formación del pensamiento visual.

Trabajar la experimentación para mostrar que existen otros modos para abordar el pensar, relacionados con el pensar-hacer: la inteligencia emocional, el pensar corporal, distintas inteligencias que se relacionan para producir una transformación de la mirada y un enriquecimiento del mundo interno. El pensamiento relacional como un saber que, una vez aprehendido, puede trasvasarse a cualquier otra experiencia.

Favorecer el diseño y aplicación de experiencias de aprendizaje centradas en la idea de “acontecimiento”, en los términos que fuera definido por Deleuze (1969), como una experiencia que trasciende el momento de su realización.

6. Propiciar la construcción de una mirada personal

Incentivar, a través de los trabajos prácticos, que alienten tanto el aprendizaje de contenidos como la observación y el análisis de ese proceso, para, desde allí, trabajar en torno a la idea de pensamiento relacional como modelo de conocimiento.

Reunir las estrategias basadas en las distintas inteligencias en pos de un objetivo central común, que es el desarrollo de la inteligencia visual-espacial, entendiendo que éste es vital e imprescindible tanto en la formación de las disciplinas de diseño y las artes visuales como en la formación del alumno.

Modalidad de evaluación

Aprobación de la materia por promoción directa, con modalidad de taller.

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

Asignatura: Dibujo y representación audiovisual

Cátedra: Murgia

Año Académico: 2017

Promoción: directa Carga horaria: 60 hs. Curso: cuatrimestral

Asistencia: Es obligatorio asistir al 75% de las clases correspondientes a la materia y no tener tres ausentes consecutivos para mantener la regularidad de la cursada.

Entregas: Las fechas de entrega son obligatorias. Si un alumno no presenta un trabajo práctico en la fecha indicada, queda libre.

Evaluación: La evaluación del cuatrimestre requiere la aprobación de la totalidad de los trabajos prácticos con un mínimo de 4 (cuatro) puntos.

En el caso de no aprobar alguno de los trabajos prácticos, los alumnos deberán recuperar el temario del trabajo práctico correspondiente antes de finalizar la cursada.

Equipo docente

Murgia, Víctor Hugo – Titular

Di Pace, Karina – JTP

Rozados Sauser, Vicente – JTP

Aponte Aragón Guter, Nicolás – AUX. 1°

Heib, María Paula – AUX. 1°

Figueredo, Martín – AUX. 2°