



CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: Proyecto Audiovisual 1 (PAV 1)

Cátedra: Arbós - Sz mukler

Promoción: Directa

Carga horaria: 120 hs.

Año Académico: 2018

Curso: Anual

PROGRAMA

• **Propuesta de la Cátedra**

En Proyecto Audiovisual 1 el objetivo principal es que el alumno adquiera las herramientas fundamentales de la sintaxis audiovisual, así como un dominio de los recursos técnicos suficiente para elaborar trabajos que permitan plasmar una intención narrativa y estética básica. De modo que el alumno termine el primer año adquiriendo una matriz completa del lenguaje audiovisual, que le otorgue un panorama de la diversidad de posibilidades y alcances del dominio audiovisual; del tratamiento de la imagen y el sonido como materia signifi cante y de las herramientas técnicas y conceptuales necesarias para ello; de las condiciones de producción de los diferentes medios y de los modos de organización de la producción y realización; de las posibilidades de modulación del sentido mediante los recursos de puesta en escena y su organización; de la importancia del diseño, la planificación y la previsualización imaginaria del proyecto.

Actualmente los medios audiovisuales se amplían en cuanto a sus formas y vehículos, tomamos en este primer nivel de la Carrera al lenguaje cinematográfico como ese lenguaje madre u originario que ha permitido y sigue permitiendo la aparición de nuevas formas y medios. Es por eso que en PAV 1 el lenguaje del cine es troncal en el recorrido de la materia, pero no exclusivo ni excluyente. Es a través del cine que abrimos los espacios para mirar, reflexionar y realizar prácticas que nos lleven a otros formatos.

El trabajo de apropiación del lenguaje audiovisual permitirá iniciar al alumno en el recorrido y en la búsqueda de su propia voz, de una mirada autónoma y crítica, porque aquél que realiza ya no es un espectador común, su mirada debe ser una mirada atenta, crítica y analítica, capaz de reflexionar sobre lo que ve para poder realizar su propia obra audiovisual.

• **Objetivos**

- Que los alumnos se apropien de la estructura conceptual del lenguaje audiovisual básico.
- Que los alumnos reflexionen sobre las diversas formas y posibilidades del diseño audiovisual, desde el origen del cine hasta la actualidad.
- Que los alumnos se apropien de los conceptos “Proyecto”, “Diseño” y “Puesta en escena” desde diferentes marcos teóricos y hacia la puesta en práctica de sus propios proyectos.
- Que los alumnos visualicen diferentes piezas audiovisuales, generando una mirada crítica y capacidad de análisis y reflexión sobre una obra dada para luego aplicarla a su propio trabajo.
- Que los alumnos utilicen diferentes formas del lenguaje y practiquen la construcción de diversos formatos audiovisuales.
- Que los alumnos desarrollen piezas audiovisuales atravesando cada una de las etapas de producción audiovisual, desde la idea hasta el producto terminado.
- Que los alumnos proyecten, diseñen, graben, editen y sonoricen sus piezas audiovisuales comprendiendo la importancia del trabajo en equipo y la función de los distintos roles técnicos.

• **Modalidad pedagógica**

Proyecto Audiovisual 1 es una materia fundamentalmente práctica. Las clases teóricas, en consecuencia, están diseñadas en función de los trabajos prácticos que los estudiantes deberán desarrollar a lo largo del año, y que en la medida en que avanza el curso de la materia y la apropiación de los conocimientos por parte de los estudiantes, tanto trabajos prácticos como teóricas se complejizan acompañando este proceso.

Las clases están divididas en dos partes y en cada jornada de trabajo hay una parte de la clase que es teórica y otra que es práctica. De esta manera se trabaja para que los contenidos teóricos sean solidarios con los trabajos prácticos a desarrollar.



CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: Proyecto Audiovisual 1 (PAV 1)

Cátedra: Arbós - Sz mukler

Promoción: Directa

Carga horaria: 120 hs.

Año Académico: 2018

Curso: Anual

Las clases teóricas van acompañadas de material bibliográfico y de filmografía, propuestos por la Cátedra para desarrollar los contenidos clase a clase. Además la Cátedra produce textos, como parte del material de lectura que están disponibles digitalmente. Durante el curso de la materia se utilizan las redes sociales como soporte de material bibliográfico y audiovisual, y también como espacio de intercambio y de construcción de pensamiento en conjunto.

Los estudiantes realizan los trabajos prácticos en grupos de entre 6 y 9 integrantes con el objetivo de que cada uno se desempeñe como cabeza de equipo: Dirección, Guión, Producción, Sondo, Montaje, Dirección de Fotografía, Cámara, Asistente de Dirección y Dirección de Arte. De este modo, en cada instancia se ven obligados a resolver las propuestas estéticas y de producción del proyecto a realizar, teniendo que definir cada detalle desde el diseño del proyecto y la pre producción, pasando por el rodaje, la post producción y la entrega final con el trabajo terminado.

De esta manera se aprende a trabajar en equipo, siendo esta modalidad de trabajo fundamental para el desarrollo de cualquier pieza audiovisual. Así es como desde el comienzo cada estudiante podrá explorar las diferentes áreas de trabajo en busca de aquella que más adelante en la carrera le resulte de su preferencia para afianzarse profesionalmente.

• **Contenidos**

Unidad Temática 1: Introducción al lenguaje cinematográfico. Desarrollo histórico del lenguaje cinematográfico y audiovisual. Modos de representación y comunicación. El cine de ficción como lenguaje base. Fundamentos y teoría del Diseño. Conceptos de Diseño y Puesta en Escena. La diferencia entre mostrar y narrar. Introducción al diseño comunicacional y al diseño de productos visuales y audiovisuales. La diferencia entre el relato simbólico y el relato alegórico.

Unidad temática 2: Percepción audiovisual. Sintaxis de la imagen. El cine necesita de los planos. Tamaños de planos, encuadres y composición. Puntos fuertes, tercios. Composición horizontal, composición vertical. Historia del arte, historia del encuadre. El encuadre y la composición desde la pintura hasta la fotografía. Imagen, cultura, percepción y significación. Lo que toma el cine, lo que el cine agrega. Los personajes en el encuadre. Dirección de miradas, ejes de acción. La expresividad del plano, el uso dramático del encuadre y la yuxtaposición con el plano anterior y el siguiente. El cuadro y el fuera de cuadro. Percepción audiovisual.

Unidad temática 3: Introducción a las tareas de transposición y adaptación de ideas y conceptos abstractos, a mensajes visuales y audiovisuales. El guión audiovisual. El cine siempre es presente. Las acciones, lo que vemos. La acción dramática, conflicto y personajes. La estructura en tres actos, los puntos fuertes del relato. La construcción simbólica del relato. Causalidad y casualidad, el plano de lo real, el plano de la ficción. La construcción del verosímil. La construcción de la ficción como universo autónomo, la diégesis.

Unidad temática 4: La sintaxis cinematográfica. La puesta en escena y el relato audiovisual. Lo que completa la imaginación. El relato audiovisual del diseño hasta la puesta en escena. Recursos temporales elementales: elipsis, flashback, flashforward, ralentis y aceleraciones. Lo que mira la cámara, lo que mira el espectador. El punto de vista. El que mira y cómo mira. El narrador, el personaje, el director. La cámara es la cabeza del espectador. El suspenso, el género, una forma de mirar al mundo. El montaje empieza en el guión.

Unidad temática 5: Las etapas de producción del proyecto audiovisual. El equipo técnico. El rol del director. Los roles y sus funciones en todas las etapas. Desglose. Cronogramas. Presupuesto. Planes de producción. Imagen y reproducción técnica. Las propuestas estéticas, coordinación artística, creativa y organizativa entre las cabezas de equipo. El scouting técnico, el casting. El asistente de dirección como el organizador del rodaje. Organización de rodaje: plan de filmación, citaciones, organización del equipo técnico, el desglose. El rodaje. La post producción.



CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: Proyecto Audiovisual 1 (PAV 1)

Cátedra: Arbós - Szmukler

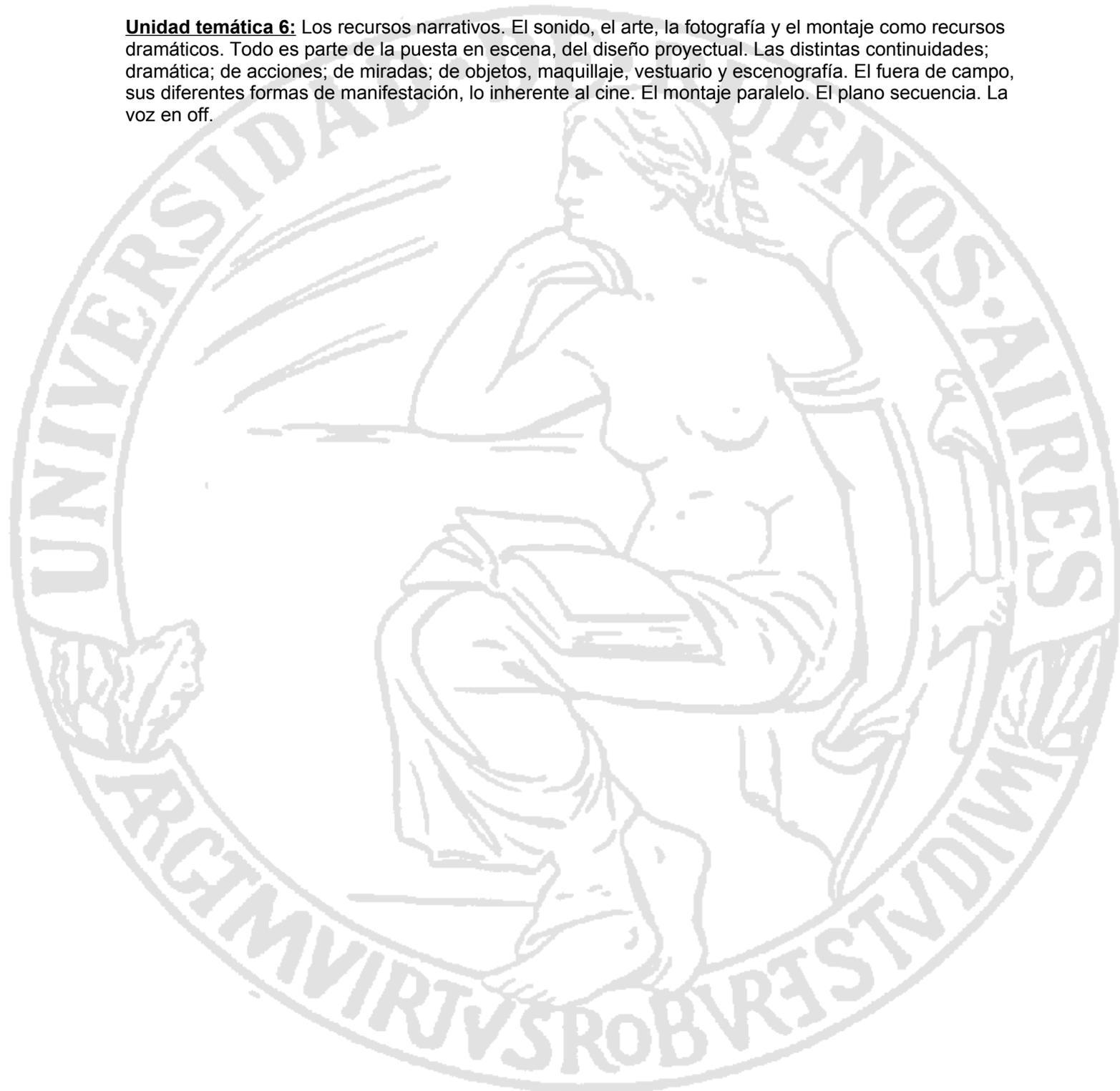
Promoción: Directa

Carga horaria: 120 hs.

Año Académico: 2018

Curso: Anual

Unidad temática 6: Los recursos narrativos. El sonido, el arte, la fotografía y el montaje como recursos dramáticos. Todo es parte de la puesta en escena, del diseño proyectual. Las distintas continuidades; dramática; de acciones; de miradas; de objetos, maquillaje, vestuario y escenografía. El fuera de campo, sus diferentes formas de manifestación, lo inherente al cine. El montaje paralelo. El plano secuencia. La voz en off.





CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: Proyecto Audiovisual 1 (PAV 1)

Cátedra: Arbós - Szmukler

Promoción: Directa

Carga horaria: 120 hs.

Año Académico: 2018

Curso: Anual

• **BIBLIOGRAFIA**

CHERRO, MELINA. *Material de Cátedra, soporte teórico para las clases y los prácticos.*

BORGES, JORGE LUIS. *El arte narrativo y la magia*, Discusión, 1932

GOTLIEB, SIDNEY. *"Hitchcock por Hitchcock"*, Plot Ediciones, 2000.

SÁNCHEZ, RAFAEL, *Montaje, arte de movimiento*, Aquis Gran Ediciones, 1990.

SZMUKLER, ADRIÁN, *Montaje: ejes de acción / ejes de mirada*, www.grupokane.com.ar.

CALDEIRO, MARTÍN / ANDREÓN, GISELA, *Material de cátedra Szmukler*, Montaje 1.

ICKOWICZ, LUISA IRENE. *En Tiempos Breves, apuntes para la escritura de cortos y largometrajes.* Paidós, 2008.

TIRARD, LAURENT. *Lecciones de cine, entrevistas a directores.* Paidós Comunicación, 2003.

• **FILMOGRAFIA**

Tomavistas: "La salida de la fábrica"; "La llegada del tren"; "La demolición de un muro". Louis Lumière y Auguste Lumière, 1895.

"El regador regado". Louis Lumière y Auguste Lumière, 1895.

"Viaje a la luna". Georges Méliès, 1901.

"El hombre de la cabeza de goma". Georges Méliès, 1901.

"El diablo en el convento". Georges Méliès, 1899

"The vanishing lady". Georges Méliès, 1896.

"El hotel eléctrico". Segundo de Chomón, 1908.

"Les kiriki, los acróbatas japoneses". Segundo de Chomón, 1907.

"The Kiss In The Tunnel". George Albert Smith, 1899.

"Mary Jane's Mishap". George Albert Smith, 1903.

"The Great Train Robbery". Edwin S. Porter, 1903.

"The Lonely Villa". D. W. Griffith, 1909.

"The Painted Lady". D. W. Griffith, 1912.

"White Zombie". Edward Alperin, 1932.

"I walked with a zombie". Jacques Tourneur, 1943.

"Tren a Busan". Yeon Sang-ho, 2016.

"La sombra de una duda". Alfred Hitchcock, 1943.

"Rear Window". Alfred Hitchcock, 1954.

"Vertigo". Alfred Hitchcock, 1958.

"Psycho". Alfred Hitchcock, 1960.

"Rosaura a las diez". Mario Soffici, 1958.

"La sociedad de los poetas muertos". Peter Weir, 1989.

"Testigo en peligro". Peter Weir, 1985.

"Terminator". James Cameron, 1984.

"Tango Feroz". Marcelo Piñeyro, 1993

"El secreto de sus ojos", Juan José Campanella, 2009.

"Tiempo de valientes". Damián Sziffrón, 2005.

"Relatos Salvajes". Damián Sziffrón, 2014.

Cortometrajes realizados por alumnos de la Cátedra años anteriores.

• **Pautas de evaluación**

Tanto los trabajos prácticos como los ejercicios son obligatorios y se aprueban con 4 (cuatro) como mínimo y 10 (diez) como máximo. La calificación se realizará de acuerdo a como cada grupo haya alcanzado a trabajar y comprender las unidades temáticas desarrolladas en clase.

Al final del primer cuatrimestre se realizará un promedio de las notas obtenidas por cada uno de los alumnos.



CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: Proyecto Audiovisual 1 (PAV 1)

Cátedra: Arbós - Szmukler

Promoción: Directa

Carga horaria: 120 hs.

Año Académico: 2018

Curso: Anual

La nota del segundo cuatrimestre se desprenderá del resultado final del Trabajo Práctico Nro 4 con el que se concluye la cursada de la materia y en el que los estudiantes deberán realizar una síntesis de lo aprendido. El trabajo práctico se aprueba con 4 (cuatro) como mínimo y 10 (diez) como máximo

La nota final de la materia será el resultado del promedio entre la nota obtenida al final del primer cuatrimestre y la calificación obtenida en el Trabajo Práctico Nro 4.

La materia se aprueba con 4 (cuatro) como mínimo y 10 (diez) como máximo como nota final.

- **Reglamento de Cátedra**

Para mantener la condición de regulares, los alumnos deberán asistir por lo menos al 75% de las clases y realizar el 100% de los ejercicios y trabajos prácticos, entregados en tiempo y forma.

- **Listado de docentes**

Gabriel Abós, Profesor Titular

Adrián Szmukler, Profesor Asociado

Juan Pablo Young, Profesor Adjunto

Oswaldo Ponce, Profesor Adjunto

Melina Cherro, Jefe de Trabajos Prácticos

Mariana Gugliotti, Jefe de Trabajos Prácticos

Martín Caldeiro, Jefe de Trabajos Prácticos

Mariana Cangas, Jefe de Trabajos Prácticos

Agustín Di Bella, Ayudante de 1^a

Jonathan Plaza, Ayudante de 1^a

Iván Primosich, Ayudante de 1^a

Catalina Mercuri, Ayudante de 1^a

Bruno Dotti, Ayudante de 1^a

Christian Berruezo, Ayudante de 1^a

Matías Ferretti, Ayudante de 1^a

Fernanda Herrera Rojas, Ayudante de 1^a



CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: Proyecto Audiovisual 1 (PAV 1)

Cátedra: Arbós - Szumkler

Promoción: Directa

Carga horaria: 120 hs.

Año Académico: 2018

Curso: Anual

GUIA DE TRABAJOS PRACTICOS

Irán detallados los Trabajos Prácticos a realizar, según el siguiente detalle:

- **Pioneros / Realización**

- Trabajo Práctico 1
- Teniendo en cuenta el material audiovisual visto en clase, el análisis realizado respecto a las primeras películas de la historia del cine y el contexto histórico en el que fueron hechas, diseñar y realizar dos piezas audiovisuales a la manera de esos realizadores. Diseñando encuadres, buscando la composición, y pensando cómo usar las trucas para que el relato breve funcione.
 - A) Hacer un "toma vistas Lumiere" de algún lugar de la facultad. Buscando que el encuadre cuente alguna situación puntual de la FADU, describiendo una acción concreta que se desarrolle a lo largo de un tiempo breve y que dé cuenta de algo que caracterice la vida diaria en la Facultad.
 - B) Realizar una escena "Melies o Chomón". Pensar el diseño de la escena en función de el "truco" que se vaya a utilizar, el truco no es un adorno, no es un agregado, si no que es central en la escena, es lo que la desarrolla. Es parte fundamental del diseño, del relato, de la construcción del universo creado.

- **Audiovisual con fotos**

- Trabajo Práctico 2
- Realizar un audiovisual con fotos (diálogos, música, sonidos), buscando encuadres y composición (puntos fuertes, tercios, diagonales, etc), utilizando los tamaños de planos, y direcciones de los personajes en el plano. El audiovisual debe narrar una situación breve, en donde haya al menos dos personajes que se encuentran frente a alguna situación a resolver. No es necesario contar o explicar todo, pero debe haber elementos claros respecto a quiénes son los personajes y qué es lo que ocurre entre ellos.

- **Video-minuto**

- Trabajo Práctico 3
- Realizar un cortometraje de un minuto de duración, en donde se narre una situación entre dos o tres personajes, que comience y se resuelva. La situación narrada puede venir de algo anterior y puede dejar elementos abiertos, pero necesariamente debe resolver algo de lo que se plantea en la escena.

El objetivo es filmar la situación buscando encuadres y composición, respetando ejes de acción y de miradas, ejes de posición y movimiento.

El trabajo tendrá distintas instancias de producción y desarrollo con sus respectivas fechas de entrega:

1. Guión literario 1era versión
2. Guión literario 2da versión
3. Guión literario final y guión técnico 1era versión
4. Guión técnico 2da versión y propuestas estéticas.
5. Guión técnico final y plan de rodaje, locación/es, casting. Consultas pre rodaje.
6. Primer corte
7. Segundo corte con sonido
8. Entrega del trabajo terminado y proyección final.

- **Ejercicios de análisis de films y piezas audiovisuales**

- Ejercicios 1-3
- La Cátedra propone una filmografía que se irá recorriendo a lo largo del curso de la materia. Sin embargo el orden y la selección de cada film para la realización de los ejercicios, puede ir variando durante el año de acuerdo al interés de los estudiantes, a la actualización de la filmografía y de materiales audiovisuales que vayan apareciendo en la dinámica de la cursada. Es



CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: Proyecto Audiovisual 1 (PAV 1)

Cátedra: Arbós - Sz mukler

Promoción: Directa

Carga horaria: 120 hs.

Año Académico: 2018

Curso: Anual

por eso que no detallamos aquí con qué film o pieza audiovisual se realiza cada ejercicio, pero sí se señala el contenido teórico y el objetivo del trabajo.

- Los análisis serán realizados por escrito, en grupos de dos o tres integrantes, de manera breve – no más de dos páginas– de algunas de las escenas del film.

- **Ejercicio 1: Construcción del verosímil.**

De acuerdo a los conceptos que Jorge Luis Borges desarrolla en su texto “El arte narrativo y la magia” realizar el análisis de los films a trabajar en clase; encontrando aquellas escenas en donde se construya alguna de las ideas centrales del film a través del diseño del relato, teniendo en cuenta aquellos elementos que Borges define como parte de la construcción de un relato como universo autónomo.

- **Ejercicio 2: Estructura Dramática.**

De acuerdo al análisis realizado en clase de la estructura dramática del film elegido, pensando en los puntos fuertes, el ritmo del relato y las acciones realizadas por los personajes; realizar el análisis de la estructura dramática de otro film elegido. Una vez realizado el análisis y habiendo detectado los siete puntos fuertes del relato, seleccionar alguno de esos momentos y analizar de qué manera está diseñado.

- **Ejercicio 3: Punto de Vista.**

De acuerdo a los conceptos desarrollados en clase sobre el tema del punto de vista, la focalización y la puesta de cámara; realizar el análisis de los films elegidos en función de cómo se construye el o los puntos de vista a lo largo del relato. Seleccionar una escena realizar un análisis de los elementos que colaboran a la construcción del punto de vista en esa escena, desde los elementos dramáticos y personajes, hasta la puesta de cámara, el sonido y el montaje.

- **Cortometraje 5 minutos**

- Trabajo Práctico 4
- Se realizará en grupos de 5 a 9 integrantes un cortometraje de ficción de 5 minutos (exactos, incluyendo títulos). El trabajo debe cumplir con las siguientes pautas:
 - La temática y el género son libres.
 - Cada uno de los integrantes será cabeza de equipo, teniendo responsabilidad creativa y organizativa, los roles a cubrir por el equipo serán: dirección, guión, producción, fotografía, cámara, montaje, sonido, dirección de arte y asistente de dirección. En caso de ser menos de 9 integrantes, algunos deberán cumplir dos roles que no se pisen durante el rodaje o que sean coherentes con el área que cubren (ej: fotografía y cámara; sonido y montaje, montaje y asistente de dirección; guión y montaje; guión y sonido; guión y dirección).
 - El relato deberá tener acción dramática, conflicto, personajes. Debe tener una presentación, un desarrollo y un desenlace proporcionales a la duración propuesta.
 - La puesta en escena deberá trabajar con el punto de vista de los personajes, articulando la puesta de cámara en relación al/los punto/s de vista elegidos para narrar la historia.
 - La puesta de cámara deberá trabajar con encuadres bien realizados, acordes a lo trabajado en clase (proporciones, horizontes, tamaños de planos y composición), y debe estar organizada espacialmente en relación a los ejes de acción y de miradas.
 - La construcción espacial debe ser clara y precisa en función de lo que se está contando.
 - Debe haber una propuesta estética clara y coherente en donde todas las áreas funcionen para construir el universo propuesto (arte, foto, sonido, música, encuadres, etc).
 - La elección de los actores debe ser clara y precisa, coherente con la caracterización de los personajes, edad y personalidad.
- **FECHAS DE ENTREGA:**
 - El trabajo tendrá entregas parciales que servirán como cronograma de organización de las diferentes etapas, es fundamental cumplirlas para poder llegar con el trabajo terminado en tiempo y en forma.
 - Presentación de ideas en forma de sinopsis (diez o quince renglones) y conformación de equipos con roles.



CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: Proyecto Audiovisual 1 (PAV 1)

Cátedra: Arbós - Szmukler

Promoción: Directa

Carga horaria: 120 hs.

Año Académico: 2018

Curso: Anual

- Presentación de argumentos (la sinopsis extendida a una carilla).
- Primera versión de guión (5 páginas) y un plan de producción estimado con fechas de búsqueda de locaciones, casting y rodaje.
- Versión final del guión (que tendrá su desarrollo en las tutorías de las clases anteriores) y primera versión del guión técnico.
- Segunda versión de guión técnico y presentación de propuestas estéticas y plan de producción ajustado.
- Guión técnico, plantas, storyboard. Fotos de locaciones, casting (en video con la selección de los actores). Plan de rodaje.
- Presentación de una opción de guión técnico completamente diferente a la realizada anteriormente, con otra idea de puesta en escena. Y propuestas estéticas alternativas.
- Inicio de rodajes.
- Primer armado de montaje.
- Segundo armado de montaje con propuesta de sonido y música.
- Entrega del trabajo terminado.

Gabriel Arbós
Profesor titular

Adrián Szmukler
Profesor asociado