



## CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: Diseño Audiovisual III (DAV III)

Cátedra: Arbós-Szmukler

Promoción: Directa

Carga horaria: 240 hs.

Año Académico: 2018

Curso: Anual

### PROGRAMA

- **Propuesta de la Cátedra**

Siendo la materia troncal, Diseño Audio Visual es el eje en torno del cual gira toda la Carrera. Cualquier estrategia pedagógica que se plantee en esta materia supone, entonces, el diseño de un perfil profesional que debe ser coherente con el de la Carrera.

Suele plantearse que la Carrera carece de perfil o lo tiene muy diluido y se ejemplifica con el hecho de que para la mayoría de los estudiantes se trata de una alternativa universitaria para aprender a hacer cine, a pesar de que las incumbencias del Diseñador de Imagen y Sonido son más amplias que las del realizador cinematográfico. El rasgo distintivo en el que hay consenso, es que nuestra carrera brinda a sus estudiantes una formación teórica muy superior a la que se recibe en cualquiera de las demás instituciones vinculadas a medios audiovisuales. Creemos que son datos a tomar en cuenta para entender que la Carrera tiene un perfil *de hecho*, del cual partimos para el diseño de nuestra propuesta. Si no es lo mismo un video clip o una video instalación que un largometraje de ficción -y día a día aparecen nuevos dispositivos audiovisuales- y la Carrera debe ofrecer herramientas para que los alumnos puedan encarar cualquiera de ellos, no significa que todas las formas de expresión audiovisual sean equivalentes. Si les damos la misma jerarquía a todas el espectro del audiovisual se vuelve un caos. Al menos para nosotros, claramente existe una forma ejemplar que contiene la esencia de la cual todas las demás prácticas audiovisuales toman su parte, que es la de la ficción cinematográfica. Es por eso que en nuestro plan, los tres niveles de la materia se articulan en torno al eje común del dominio del lenguaje cinematográfico y las prácticas y temas vinculados a las demás expresiones audiovisuales se agregan en relación a ese eje.

La materia está concebida como taller, vale decir que **todos los temas se desarrollan vinculados a ejercicios y trabajos prácticos**. El *diseño* no es un adorno en el nombre de la materia: **la intención es que el alumno aprenda a previsualizar y a trabajar y pulir su modelo ideal antes y durante el proceso de realización; que el dominio de las herramientas técnicas lo ayude a determinar con precisión la distancia entre el objeto audiovisual diseñado y el que es capaz de realizar y que el conocimiento de los dispositivos tecnológicos sea percibido como un medio para potenciar el alcance de sus diseños y no un fin en sí mismo.**

La intención es mantener unida la reflexión teórica a la práctica, que se vea que cada vez que se toma una decisión de puesta en escena se está también teorizando, al dialogar o polemizar con los estilos de los autores que hubieran tomado otra o la misma decisión. Desde nuestra concepción la teoría es una herramienta que contribuye a encontrar y definir la voz propia y la intención es que así la descubran los alumnos; no creemos que desde la materia se deba aspirar a una asimilación de recursos teóricos por su interés en sí mismos, sino por sus potencias en la aplicación a una determinada mirada, siempre en formación. Y creemos que esto tiene que ver con otro aspecto importante que hace al perfil de la Carrera: que nuestros egresados adquieran una mirada crítica y sean capaces de fundamentarla en relación al material y las herramientas con que trabajan.

En resumen, pretendemos que se perciba la reflexión teórica como una *necesidad* de la práctica. Para ello cada ejercicio está concebido a un tiempo como condensador de aspectos teóricos y como disparador de nuevos temas, integrado a un proceso reflexivo; por lo tanto cada práctica tiene su devolución, en la que se emplean herramientas conceptuales, siempre aplicadas a posibilidades de solución de los problemas que el ejercicio plantea. Los objetivos de cada trabajo práctico sólo se completan con la reflexión sobre el resultado, partiendo del diseño y la estrategia de realización planteados, por lo tanto el material producido por los alumnos es proyectado y analizado en clase. Incorporando, así, en el proceso creativo el sometimiento a un público que lo juzga, lo que le da a cada alumno un parámetro directo de la medida en que logró comunicar lo que se propuso.



## **CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO**

**Asignatura: Diseño Audiovisual III (DAV III)**

**Cátedra: Arbós-Szmukler**

**Promoción: Directa**

**Carga horaria: 240 hs.**

**Año Académico: 2018**

**Curso: Anual**

- **Objetivos**

El tercer nivel está diseñado para cerrar el recorrido planteado en los dos anteriores en una búsqueda de definición de la mirada particular de cada alumno. La idea es ofrecer un espacio y una orientación para que cada uno encuentre (o empiece a reconocer) su voz y su mirada en la resonancia con las de diferentes autores y estilos y en el diálogo con sus pares en el trabajo concreto. Se trabaja, entonces, con las nociones de géneros cinematográficos y estilo, concebido este como objetivación de la mirada del autor sobre el cine y el mundo. El sentido se plantea como el sistema de ideas que sostiene el mundo creado por la película y que se expresa en cada pliegue formal, fundamentalmente en el espacio y el tiempo ficcionales, organizados a través del ritmo. Y sobre esos tres aspectos –espacio, tiempo y ritmo, siempre trabajados en relación al sentido– concentramos los trabajos prácticos y la reflexión teórica, que se promueve casi exclusivamente mediante el análisis de productos audiovisuales, estimulando la noción de que en este terreno son todos casos particulares y concretos; ya que particular y concreta es la mirada y la voz de cada alumno.

- **Contenidos**

### **Unidad 1**

Forma y percepción. La forma como objetivación de sentido. Tensiones formales en la producción de sentido. Expectativas formales, anticipación perceptiva. Forma y género. Forma y método. Simplicidad, regularidad, equilibrio. Ruptura y coherencia. Principios de simetría y analogía. Relación entre puesta en escena, forma y sentido. Momentos de la puesta en escena. Fuera de campo y punto de vista. Proyección e identificación. La construcción del mundo diegético, sus coordenadas espacio-temporales. Manipulación espacio-temporal y sentido. Intensidad del plano como resultante de la tensión de inclusión-exclusión del fuera de campo. Intensidad temporal. Manejos temporales elementales. Articulación temporal compleja. El ritmo. El ritmo como soporte y estructura de ese otro espacio-tiempo que constituye el mundo creado por cada autor de films. El ritmo como flujo discontinuo de intensidades. Ritmo y equilibrio. Ritmo y estructura. Variaciones rítmicas dentro del film. Influencia en el ritmo de los elementos plásticos. Relación entre ritmo y sentido.

### **Unidad 2**

Panorama de la producción y realización audiovisual en la Argentina en los últimos años. Diversificación de canales y formatos de producción y difusión en medios audiovisuales. Límites y posibilidades a partir de la LFSCA. Funciones de los organismos de regulación de la actividad audiovisual. Posibilidades de inserción laboral. Democratización tecnológica, alcances, usos y posibilidades.

### **Unidad 3**

Los géneros. El problema de los géneros en la tradición literaria. Géneros mayores: épico, dramático y lírico. Evolución del género épico: la novela y el cuento. El problema del narrador. Evolución del género dramático: Comedia y tragedia. El problema de la dramatización. Tópicos, estructura y caracterización. Surgimiento de los géneros cinematográficos. Herencia literaria. Narración y drama unidos. Áreas temáticas de cada género. El espectador cómplice. Ventajas de los códigos establecidos. Códigos y temas específicos de cada género: western, comedia musical, policial negro, thriller psicológico, comedia romántica, comedia brillante, cine político, cine testimonial, drama histórico, melodrama, ciencia ficción, cine fantástico, cine bélico, terror. Sub-géneros. Cruce de géneros.



**CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO**

**Asignatura: Diseño Audiovisual III (DAV III)**

**Cátedra: Arbós-Szmukler**

**Promoción: Directa**

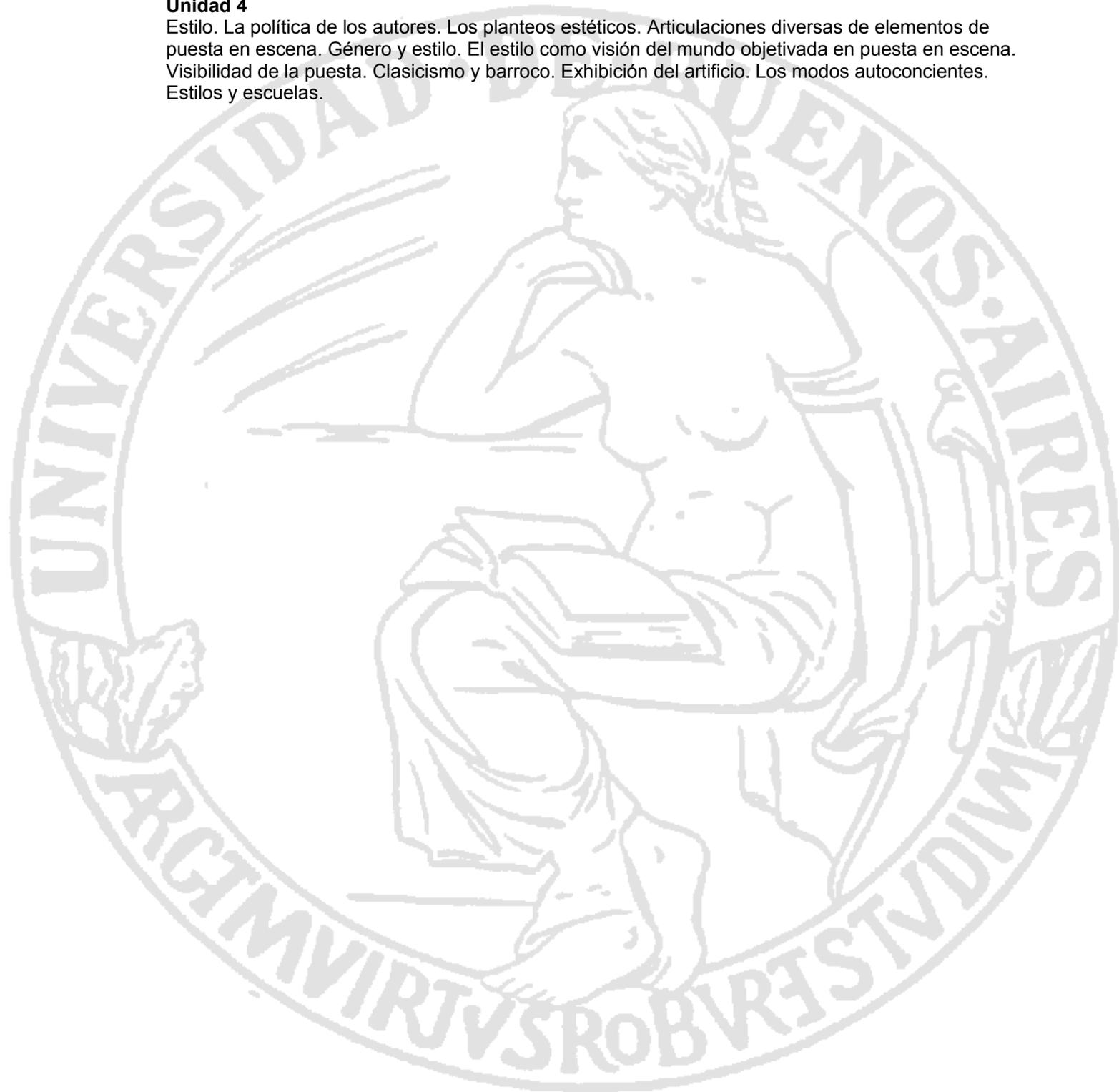
**Carga horaria: 240 hs.**

**Año Académico: 2018**

**Curso: Anual**

**Unidad 4**

Estilo. La política de los autores. Los planteos estéticos. Articulaciones diversas de elementos de puesta en escena. Género y estilo. El estilo como visión del mundo objetivada en puesta en escena. Visibilidad de la puesta. Clasicismo y barroco. Exhibición del artificio. Los modos autoconcientes. Estilos y escuelas.





**CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO**

**Asignatura: Diseño Audiovisual III (DAV III)**

**Cátedra: Arbós-Szmukler**

**Promoción: Directa**

**Carga horaria: 240 hs.**

**Año Académico: 2018**

**Curso: Anual**

• **BIBLIOGRAFIA**

- BAZIN / BECKER / BITSCH / CHABROL / DELAHAYE / DOMARCHI / DONIOL-VALCROZE / DOUCHET / GODARD / HOVEYDA / RIVETTE / ROHMER / SCHÉREER / TRUFFAUT, **La política de los autores**, Editorial Ayuso, 1974.
- BLUMENFELD, SAMUEL Y VACHAUD, LAURENT (editores), **Brian De Palma por Brian De Palma**, Alba Editorial, Barcelona, 2003.
- BOGDANOVICH, PETER, **John Ford**, Editorial Fundamentos, 1991.
- BOGDANOVICH, PETER, **Fritz Lang en América**, Editorial Fundamentos, 1991.
- BRESSON, ROBERT, **Notas sobre el cinematógrafo**, Ardora Ediciones, 1997.
- CARNEY, RAY (ed.), **Cassavetes por Cassavetes**, Editorial Anagrama, Barcelona, 2004.
- CASAS, QUIM, **El Western, el género americano**, Paidós, Barcelona, 1994.
- COMA, JAVIER, **El esplendor y el éxtasis, Historia del cine americano 2 (1930-1960)**, Editorial Laertes, Barcelona, 1993.
- CORMAN, ROGER, **Cómo hice cien films en Hollywood y nunca perdí ni un céntimo**, Editorial Laertes, 1992.
- COZARINSKY, EDGARDO, **Borges en/y/sobre cine**, Editorial Fundamentos, 1981.
- DANEY, SERGE, **Cine, arte del presente**, Santiago Arcos Editor, Buenos Aires, 2004.
- DE BAECQUE, ANTOINE (Compilador), **La política de los autores. Manifiestos de una generación de cinéfilos**. Pequeña antología de Cahiers du Cinéma 1, Paidós, Barcelona, 2003.
- DE BAECQUE, ANTOINE (Compilador), **Una cinefilia a contracorriente. La Nouvelle Vague y el gusto por el cine americano**. Pequeña antología de Cahiers du Cinéma 2, Paidós, Barcelona, 2004.
- DE BAECQUE, ANTOINE (Compilador), **Teoría y crítica del cine. Avatares de una cinefilia**. Pequeña antología de Cahiers du Cinéma 3, Paidós, Buenos Aires, 2005.
- DREYER, CARL T., **Reflexiones sobre mi oficio**, Ediciones Paidós, 1999.
- EISENSTEIN, SERGEI, **Reflexiones de un cineasta**, Artiach, Editorial, 1970.
- FASSBINDER, RAINER WERNER, **La anarquía de la imaginación**, Ediciones Paidós, 2002.
- FARETTA, ANGEL, **Con un fierro**, Sección de la revista Fierro Nos. 1 al 80, 1984/1991.
- GUBERN, ROMAN, **Historia del cine**, Editorial Baber, 1992.
- HALLIDAY, JON, **Douglas Sirk por Douglas Sirk**, Paidós, Barcelona, 2002
- LOSILLA, CARLOS, **El cine de terror**, Paidós, Barcelona, 1987.
- MC BRIDE, JOSEPH, **Hawks según Hawks**, Akal, 1988.
- MITRY, JEAN, **Estética y psicología del cine**, 2 vol., Siglo veintiuno de España Editores, 1989.
- OUBIÑA, DAVID (compilador), **El cine de Hugo Santiago**, Ediciones Nuevos tiempos, 2002.
- PASOLINI, PIER PAOLO, **Las películas de los otros**, Editorial Prensa Ibérica, 1999.
- PERKINS, V. F., **El lenguaje del cine**, Editorial Fundamentos, 1990.
- ROHMER, ERIC, **El gusto por la belleza**, Ediciones Paidós, Barcelona, 2000.
- SAADA, NICOLÁS (compilador), **El cine americano actual**, Ediciones JC, 1997.
- SARRIS, ANDREW, **Entrevistas con directores de cine**, 2 vol., Editorial Magisterio Español, 1975.
- SCORSESE, MARTIN, **Mis placeres de cinéfilo**, Ediciones Paidós, 2000.
- TRUFFAUT, FRANÇOIS, **El cine según Hitchcock**, Alianza Editorial, 1992.
- TRUFFAUT, FRANÇOIS, **El placer de la mirada**, Paidós, 1999.
- VIDOR, KING, **Un árbol es un árbol**, Ediciones Paidós, Barcelona, 2003.
- WELLES, ORSON / BOGDANOVICH, PETER, **Ciudadano Welles**, Grijalbo, Barcelona, 1995.
- WOOD, ROBIN, **Howard Hawks**, Ediciones JC, Madrid, 1982.

• **Pautas de evaluación**

Para aprobar la materia se calificará la participación del alumno en los trabajos prácticos. La evaluación de su tarea tendrá en cuenta tanto el resultado final como el proceso de diseño, las sucesivas correcciones y modificaciones y la participación en el grupo. Cada alumno deberá haber



**CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO**

**Asignatura: Diseño Audiovisual III (DAV III)**

**Cátedra: Arbós-Szmukler**

**Promoción: Directa**

**Carga horaria: 240 hs.**

**Año Académico: 2018**

**Curso: Anual**

asumido un rol con responsabilidad creativa en cada trabajo práctico para ser calificado. Si bien cada trabajo práctico recibirá una nota, el trabajo anual es considerado como trabajo final y la nota final del alumno en la materia será la de este trabajo. Las otras notas le permitirán a la cátedra tener un seguimiento del desempeño del alumno a lo largo de la cursada, y al alumno le permitirá tener una idea precisa del nivel de exigencia de la cátedra y de su situación respecto a ese nivel. El trabajo final tiene diferentes entregas parciales que serán evaluadas sin nota (de su aprobación dependerá la continuidad del proyecto), pero que permitirán a la cátedra tener un seguimiento pormenorizado del desempeño de cada alumno.

- **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 Arbós, Profesor Titular  
Adrián Szmukler, Profesor Asociado  
Juan Pablo Young, Profesor Adjunto  
Osvaldo Ponce, Profesor Adjunto  
Martín Caldeiro, Jefe de Trabajos Prácticos  
Mariana Cangas, Jefe de Trabajos Prácticos  
Melina Cherro, Jefe de Trabajos Prácticos  
Mariana Gugliotti, Jefe de Trabajos Prácticos  
Iván Primosich, Ayudante de 1<sup>a</sup>  
Agustín Di Bella, Ayudante de 1<sup>a</sup>  
Jonathan Plaza, Ayudante de 1<sup>a</sup>  
Cristian Berruezo, Ayudante de 1<sup>a</sup>  
Matías Ferretti, Ayudante de 1<sup>a</sup>  
Catalina Mercuri, Ayudante de 1<sup>a</sup>  
Bruno Dotti, Ayudante de 1<sup>a</sup>  
Fernanda Herrera Rojas, Ayudante de 1<sup>a</sup>



## CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: Diseño Audiovisual III (DAV III)

Cátedra: Arbós-Szmukler

Promoción: Directa

Carga horaria: 240 hs.

Año Académico: 2018

Curso: Anual

### GUIA DE TRABAJOS PRACTICOS

**Consideraciones generales:** para la realización de los TP 1, 2 y 3 los roles técnicos dentro del equipo deben rotar. Director/a y Guionista del TP Anual no podrán dirigir ninguno de los otros TP para no restar tiempo al desarrollo del TP Anual, que debe realizarse en paralelo y cuyo seguimiento es el que ocupará más tiempo en los espacios de prácticos. Sugerimos que en estos TP, Director/a y guionista cumplan roles de rodaje (cámara, sonido directo) que no requieran trabajo de pre y post producción.

**Trabajo práctico Nro 1: RITMO-** Con el mismo grupo del TP Anual realizar una pieza audiovisual de carácter narrativo para ejercitar el tema de ritmo. El trabajo deberá estar vinculado al TP Anual: puede ser un cortometraje autónomo, una escena del guión, o algo que quedó afuera, algo que necesiten probar para ver si funciona en la totalidad, etc. Duración sugerida: 1 a 3 minutos.

Podrán optar entre dos limitaciones posibles:

- 1) que ninguna toma dure más de tres segundos, intentando que la percepción rítmica sea de lentitud, que -aún haciendo avanzar la narración- la sensación sea que el tiempo tiende a detenerse.
- 2) que ninguna toma dure menos de 10 segundos, no pueden haber movimientos de cámara bruscos y, en este caso, la percepción temporal tiene que ser crecientemente acelerada.

Cada grupo expondrá la escena realizada ante sus compañeros y realizaremos entre todos el análisis de su funcionamiento y construcción del ritmo en relación a la limitación elegida.

**Fecha de entrega: Lunes 14 de Mayo.**

**Trabajo práctico Nro 2: ESTILO** - Con el mismo grupo del TP Anual, realizar una pieza audiovisual de hasta 5 minutos de duración, según el estilo de un autor que sirva de referencia para la elaboración del TP Anual. Deberán realizar además una investigación sobre el estilo del autor y presentar el trabajo en clase ante sus compañeros, acompañando la pieza audiovisual con un análisis del estilo del autor seleccionado. Debe tratarse de una escena narrativa, con unidad dramática, que funcione como cortometraje.

**FECHA DE ENTREGA: Jueves 21 de junio.**

### Trabajo práctico Nro 3:

**PARTE 1:** Realizar un TEASER o AVANCE PROMOCIONAL del Trabajo Práctico Anual que cada grupo esté desarrollando. El objetivo es realizar una pieza audiovisual que les permita: subirlo a IDEAME o páginas y medios similares para conseguir recaudar fondos para la producción del TP Anual; usarlo como video de presentación del proyecto para conseguir locaciones, actores, etc; probar recursos de puesta en escena. Proponemos que utilicen este TP para probar elementos de estilo propios a lo que están desarrollando en el TP Anual, pueden ser para probar fotografía, arte y vestuario, locaciones, dirección de actores, etc.

Este teaser debe ser concebido en el marco de esta etapa de pre producción, aprovechando los recursos que están generando: casting, búsqueda de locaciones, etc.

Al igual que los TP 1 y 2, serán material de trabajo en clase.

**PARTE 2:** Realizaremos el análisis de la puesta en escena de alguna escena/secuencia del TP ANUAL. En una carpeta entregar:

- Guión técnico y planta de cámara de una escena o secuencia del TP Anual, elegida por su complejidad, o importancia o porque define algún rasgo importante del relato.
- Story board
- Fotos, videos de locación
- Ensayo con actores



## **CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO**

**Asignatura: Diseño Audiovisual III (DAV III)**

**Cátedra: Arbós-Szmukler**

**Promoción: Directa**

**Carga horaria: 240 hs.**

**Año Académico: 2018**

**Curso: Anual**

- Referencias visuales y sonoras -fragmentos de películas, fotografías, etc- para previsualizar vestuario, escenografía, referencia de estilo de actuación o físico de actores, montaje, diseño sonoro, fotografía, etc.

Una vez iniciado el segundo cuatrimestre cada grupo tendrá una fecha de exposición del material. Se trabajará sobre la propuesta de DISEÑO de la escena en particular y como se extiende a todo el trabajo en general.

**FECHA DE ENTREGA de Trailer y Carpeta: Lunes 8 de Agosto.**

### **Trabajo práctico anual**

Se realizará en grupos de 5 a 9 integrantes. Tratándose del trabajo final de la Carrera la intención es que los alumnos realicen un trabajo de calidad profesional con el que se sientan identificados, por lo tanto no hay límites prefijados de formato, género o duración. En caso de que al comenzar la cursada no traigan un proyecto definido, la orientación es que se trate de un cortometraje de ficción de alrededor de 20 minutos. Pero se puede modificar a propuesta fundada del grupo, siempre que la Cátedra evalúe que el proyecto es realizable en los tiempos de la cursada según las posibilidades de producción con las que cuenta el grupo. Se estimulará a que los proyectos de los alumnos sean factibles de ser encuadrados de acuerdo a posibilidades reales de difusión.

En caso de proponerse realizar un largometraje deben traer a principio de año por lo menos una primer versión del guión, y un proyecto de producción ajustado a los límites de la cursada.

Cada uno de los integrantes del grupo deberá ser cabeza de equipo, teniendo responsabilidad creativa u organizativa. Los roles a ocupar son los siguientes:

-Director -Productor -Guionista -Montajista- Director de Fotografía- Sonidista - Director de Arte-Asistente de Dirección- Cámara.

### **Fechas de entrega de las distintas etapas de producción:**

El trabajo tendrá entregas parciales que serán evaluadas y deberán ser aprobadas para pasar a la fase siguiente. Las entregas parciales consistirán en:

18/04: Sinopsis argumental y conformación de equipos con roles.

30/05: Primera versión de Guión.

20/06: Segunda versión de guión, plan estético por áreas, desglose, presupuesto, plan de producción y rodaje.

11/07: Entrega de carpeta de proyecto con Guión final, guión técnico con storyboard y plantas, plan técnico por áreas, casting y scouting de locaciones, plan de producción y presupuesto, plan de rodaje.

08/08: Inicio de segundo cuatrimestre, presentación de estado de pre producción.

29/08: Inicio de rodajes.

26/09: Fin de rodajes inicio de post producción.

20/10: Primer corte.

27/10: Entrega de banda sonora y pre-mezcla de primer corte.



**CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO**

**Asignatura: Diseño Audiovisual III (DAV III)**

**Cátedra: Arbós-Szmukler**

**Promoción: Directa**

**Carga horaria: 240 hs.**

**Año Académico: 2018**

**Curso: Anual**

14/11: Entrega del TRABAJO TERMINADO, un AFICHE promocional del trabajo tamaño A3 (x3 copias) y un TEASER de 30 a 60 segundos de duración. Tanto el TP Anual como el Teaser deben ser entregados en DVD con su respectivo arte de tapa.

Gabriel Arbós  
Profesor titular

Adrián Szmukler  
Profesor Asociado

