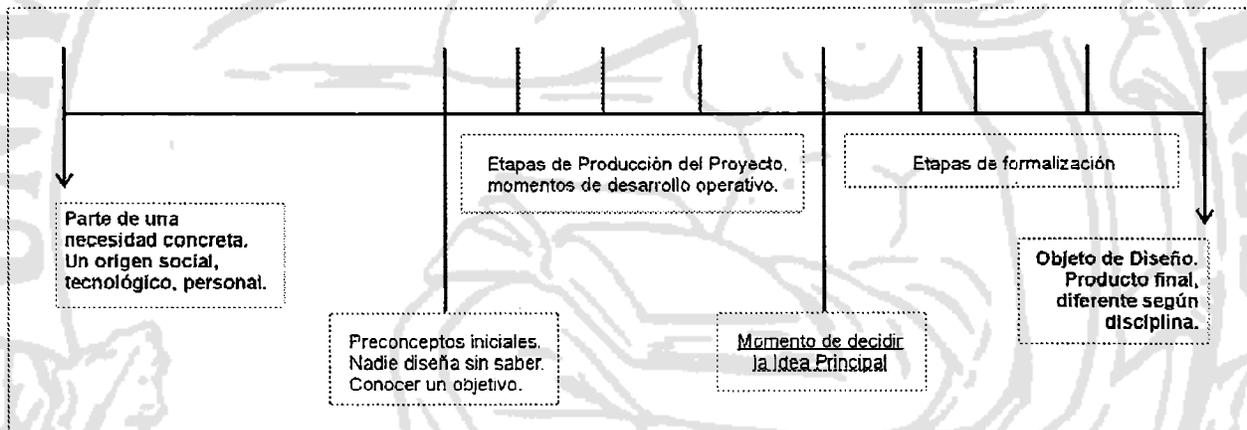


## PROPUESTA DE LA CATEDRA

Se considera Diseño a la actividad proyectual (ejecución mediante la planificación y el ordenamiento de las ideas conforme a un método determinado), destinada a la creación de formas útiles al ser humano.

Por lo tanto existe un Diseño del entorno y del ambiente del hombre en sus escalas sociales, colectivas e individuales. Otras formas acercan las diferentes maneras de la comunicación visual humana en sus diversos canales o vías de expresión: cultura de lo audiovisual y de lo gráfico impreso. Asimismo se considera todo el universo de creación de objetos específicamente útiles tanto para el funcionamiento social como para la protección del individuo.

Es por lo tanto el Diseño, de manera genérica, un proceso de producción de objetos que puede a fines explicativos ejemplificarse mediante el siguiente esquema.



Es asimismo el proceso de Diseño y la elaboración de su producto final; una actividad de simultaneidad y superposición de factores diferentes y muchas veces opuestos. Tiene una duración en el tiempo y por etapas determinadas. Cuenta con la administración de los recursos disponibles, por lo tanto debe responder a un presupuesto monetario y en consecuencia a su inversión.

Es tarea de grupos y como tal necesita de la conducción, de la responsabilidad individual y por protección de su lectura legal.

Ante el planteo de establecer cómo y de dónde surge una idea de Diseño, se pueden dar diversas fuentes, sin que el orden dado constituya una prioridad de jerarquía, a partir de:

- estructuras conceptuales, denominadas teorías, parciales o totales de un aspecto o de una disciplina.
- la percepción individual.
- la apuesta en práctica y el desarrollo de algún concepto parcial.
- la analogía y de referentes disciplinarios, el punto de comparación.
- el momento histórico, de sus paradigmas, prototipos, tipologías o modelos establecidos.
- a través de todo lo aprendido y lo vivido en la experiencia personal, que se manifiesta mediante el recuerdo, por lo tanto de la memoria.

**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO  
CARRERA DE DISEÑO GRAFICO**

**Asignatura: Medios Expresivos 1  
Cátedra: Tozzi**

**Año: 2004  
Curso: cuatrimestral**

**OBJETIVOS DIDACTICOS**

**OBJETIVOS GENERALES**

Se trata de iniciar al alumno en la introducción del proceso de objetos comunicativos desde la óptica y el punto de vista racional, instrumental, operativo y conceptual del Diseño, y por consecuencia de la práctica proyectual, como método y sistema intelectual, práctico y creativo para alcanzar un objetivo final predeterminado.

Asimismo, se concibe desde un origen al proceso de producción audiovisual como una **totalidad** creada en la imaginación a partir de la reflexión, la investigación, la búsqueda personal, el interés colectivo o grupal, la intuición, etc, que necesita de su deconstrucción en fragmentos funcionales para facilitar y agilizar etapas operativas en su proceso dialéctico de realización / construcción.

En este nivel se enfatiza la estrecha y sujeta relación sintáctica y significativa que existe entre los principales elementos visuales (icónicos y tipográficos) y sonoros de todo producto reconocido y elaborado.

**OBJETIVOS PARTICULARES**

Teoría y práctica del diseño en movimiento.

Se parte del objeto que por efecto del movimiento en el diseño cada parte es modificada e integrada.

Para ello se analizarán dos grandes áreas:

- la narrativa gráfica
- la gráfica cinética

Estos objetivos se implementarán en cuatro etapas:

**PRIMERA ETAPA**

Posicionamiento a nivel consciente de los códigos del lenguaje audiovisual incorporados culturalmente por el alumno en experiencias previas a la educación formal. Esto se busca por medio de actividades motivacionales y esquicios que pondrán al alumno ante problemas que le creen la necesidad de adquirir los conocimientos específicos para hallar las rutas de sus posibles soluciones.

**SEGUNDA ETAPA**

Incorporación de conocimientos teóricos y prácticos básicos de la disciplina.  
Para ello se implementarán ejercicios parciales de diferente y creciente escala de complejidad articulados entre ellos por la inserción fluida de conocimientos.

**TERCERA ETAPA**

Síntesis teórica. Traducida en instancias de reflexión, análisis, debate y conclusiones de las unidades teórico – prácticas desarrolladas en las etapas anteriores.

**CUARTA ETAPA**

Síntesis práctica. Realización de un trabajo práctico final integrador.

## CONTENIDOS

- 1) Orígenes, desarrollo y aplicación de la imagen en movimiento.
  - Cómo se produce la ilusión de movimiento
  - Orígenes de la utilización práctica de la persistencia en la visión
  - Invención y desarrollo de la fotografía y el cinematógrafo
  - Tecnología básica del Cine y el Video
- 2) Representación y percepción del movimiento.
  - La percepción visual y analítica
  - Elementos de composición en el plano
  - Elementos de composición en el espacio
  - Elementos de composición en el tiempo
- 3) Narrativa gráfica.
  - Ordenamiento narrativo
  - Estructuras narrativas
  - El guión
  - El encuadre gráfico
- 4) El diseño de producción.
  - Etapas y sus interacciones
  - La realización y la dinámica grupal de trabajo
  - Estrategias de promoción y difusión
  - Posibles roles del DG en el medio audiovisual

## BIBLIOGRAFIA BASICA

- Deleuze, Gilles, *La imagen - tiempo*, Buenos Aires, Paidós, 1987.  
*La imagen - movimiento*, Buenos Aires, Paidós, 1994.
- Feldman, Simón, *La realización cinematográfica*, Barcelona, Gedisa, 1994.  
*La composición de la imagen en movimiento*, Barcelona, Gedisa, 1995.  
*Guión argumental, guión documental*, Barcelona, Gedisa, 1993.  
*El director de cine*, Barcelona, Gedisa. Colección multimedia.
- Halas, John y Manvell, Roger, *La técnica del cine animado*, Madrid, Taurus, 1979.
- Halas, John, *Graphics in motion*, Munich, Novum press Bruckmann, 1981.  
*Visual scripting*, Londres, Focal Press, 1973.
- Laybourne, Kit, *The animation book, a complete guide to animated filmmaking, from flip-books to sound Cartoons*, Nueva York, Crown Publishers Inc. 1979.
- Maldonado, Tomás, *Lo real y lo virtual*, Barcelona, Gedisa, 1994.
- Muybridge, Eadweard, *Animals in motion and the human figure in motion*, Nueva York, Dover Publications, 1955-1956.

**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO  
CARRERA DE DISEÑO GRAFICO**

**Asignatura: Medios Expresivos 1  
Cátedra: Tozzi**

**Año: 2004  
Curso: cuatrimestral**

Reisz, Karel, *Técnica del montaje cinematográfico*, Buenos Aires, Taurus, 1990.

Saitta, Carmelo, *El diseño de la banda sonora en los lenguajes audiovisuales*, en La Fábrica Audiovisual 1999, Buenos Aires, Carrera de Diseño de Imagen y Sonido, FADU, UBA, 1999.

Swainson G., *La iluminación en video*, Barcelona, Gedisa. Colección Multimedia.

**BIBLIOGRAFIA AMPLIATORIA**

Rabiger, Michael, *Dirección de documentales*, Instituto Oficial de Radio y T.V. (Focal Press)

Chion, Michel, *La audiovisión*, Gedisa. Colección Multimedia.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA**

Dondis, Denis, *La sintaxis de la imagen*. Editorial Gustavo Gili.

**PAUTAS DE EVALUACION**

Será motivo de evaluación el cumplimiento de todo lo requerido como trabajo práctico parcial, final y esquiucios asignados (trabajos de resolución inmediata en el taller).

Se tendrá en cuenta el grado de solidez en la incorporación de los conocimientos impartidos, la seriedad individual y grupal con que se encare el trabajo, la búsqueda personal en cuanto a la tarea y el resultado final alcanzado.

Cada trabajo práctico parcial será seguido en clase conforme a las distintas etapas planteadas y a las fechas de entrega dispuestas por la cátedra y las autoridades de la FADU.

**REGLAMENTO DE CURSADO Y APROBACION DE LA MATERIA**

Cumplir con lo dispuesto por las autoridades de la FADU en cuanto a regularidad y asistencia:

- Ser alumno de la carrera.
- Tener las materias correlativas aprobadas.
- Tener el 75% de asistencia del total de clases anuales, dentro del horario establecido.
- No tener más de 2(dos) faltas consecutivas.

Asimismo será obligación del alumno:

- Asistir presencialmente a todas las clases teóricas, prácticas y de proyección de material visual.
- Cumplir con la presentación de los trabajos parciales y finales dentro de las fechas establecidas.
- Aprobar todas las tareas asignadas.