



CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: **Proyecto Audiovisual 4 (PAV4)**

Cátedra: **BLANCO**

Año Académico: 2022

PROGRAMA ANALÍTICO

1. DATOS GENERALES DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

- Plan de estudios: Res. (CS): 6181/16
- Carga horaria total: 120 horas
- Carga horaria semanal: 4 horas
- Duración del dictado: Anual
- Turnos: Noche
- Tipo de promoción: Directa
- Ubicación en el plan de estudios: Ciclo de Formación Orientada (CFO).
- AÑO: 5to.

2. PROPUESTA DE LA CÁTEDRA

El cuarto nivel es la última etapa del taller donde se van a integrar los conocimientos y experiencias adquiridos en las distintas materias a lo largo de los años de estudio. Por estas características, se puede equiparar **Proyecto Audiovisual 4** con un trabajo de "tesis de grado" de la carrera. También hay un espacio audiovisual renovado de diversas plataformas de streaming, canales digitales, nuevos festivales, etc, donde se abre un abanico de posibilidades profesionales y de experimentación inexistentes hasta el momento, por eso es que aspiramos a ampliar los conceptos sobre metodologías de trabajo, sistemas de producción y diferencias entre lenguajes audiovisuales existentes, siempre de acuerdo al espíritu de la cátedra: con un carácter crítico, analítico y de innovación.

Assumiendo que llegando al final de la carrera casi todos tienen ya un perfil más definido por alguna orientación determinada y apuntando hacia trabajos de mayor complejidad y compromiso narrativo, en cuarto año se llevará a cabo solo un gran trabajo práctico con realización y un diseño de producción que resuman la totalidad de los conceptos teóricos aprendidos a lo largo de toda la cursada.

3. OBJETIVOS

Siendo el objetivo principal del Taller de **Proyecto Audiovisual 4** que el estudiante aprenda a llevar a la práctica los diferentes conocimientos adquiridos en los talleres 1, 2, 3 y en las demás materias que componen la currícula de la carrera y adquiriendo y profundizando conceptos que los conviertan finalmente en un Diseñador, al término de la cursada el Alumno debe:

- Manejar de manera clara y profesional las diferentes herramientas y conceptos del lenguaje audiovisual.
- Profundizar la creatividad de manera crítica y analítica para poder generar ideas posibles de llevar a cabo como obras audiovisuales de alta complejidad narrativa y de producción.
- Estar capacitado para resolver la realización de un producto audiovisual de duración media a larga partir de los conceptos adquiridos a lo largo de la cursada.
- Manejar con claridad herramientas de comunicación para poder tener control sobre las ideas que se quieren transmitir.
- Tener una visión analítica y crítica sobre sus propios trabajos y sobre los de sus compañeros.
- Saber desde su posición de diseñador pedirle a un equipo técnico que trabaje en conjunto con él, lo que necesita para llevar a cabo el proyecto.
- Desarrollar capacidades de comunicación para presentar y defender proyeyotas audiovisuales frente a sus pares y docentes.

Para esto, la cátedra deberá:



CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: **Proyecto Audiovisual 4 (PAV4)**

Cátedra: **BLANCO**

Año Académico: 2022

- Capacitar a los estudiantes para que tengan la capacidad de diseñar, proyectar, comunicar y expresar en las diversas disciplinas de la imagen y el sonido .
- Estimular en los estudiantes una actitud de crítica y reflexión para la lectura, escritura e interpretación de textos audiovisuales.
- Desarrollar aptitudes profesionales orientadas a la formación continua, tanto en aspectos teóricos como en el área técnica.
- Fomentar la lectura e interpretación de la producción nacional, preparando profesionales para desempeñarse en el ámbito local.
- Favorecer la toma de consciencia de los roles sociales, éticos y culturales del profesional del Diseño de Imagen y Sonido.

4. CONTENIDOS

Unidad Temática 1:

Conceptos narrativos:

- De guión para largometraje, medimetraje y/o cortometraje cinematográfico.
- De estructura de guión para una serie web: Sus líneas argumentales principales y secundarias. Tema global y tema particular.
- Caracterización y presentación de personajes en un largometraje, medimetraje y/o cortometraje cinematográfico.
- Caracterización, presentación y desarrollo de personajes en una serie web.
- Idea documental a desarrollar unitariamente o en capítulos.
- Géneros.
- Formatos.

Unidad temática 2:

Esquemas de producción:

- Modalidades de producción para largometraje, medimetraje y/o cortometraje cinematográfico.
- Esquema de producción para una serie web
- Sistemas de producción para documentales, seriados o unitarios.
- Propuestas de distribución

Unidad temática 3:

Presentación de proyectos:

- Diseño de carpeta de presentación
- Tratamiento.
- Propuestas estéticas
- Sinopsis larga / Sinopsis corta
- Pitch: Tipos de pitch según mercados. Modalidades de Pitch. Prácticas. FODA

Unidad temática 4:

Realización de proyectos:

- Pre-producción: Calculo de costos – Casting – Scouting – Diseño de producción – Diseño audiovisual de la obra
- Producción: Puesta en escena – Dirección de actores – Producción ejecutiva – Trasladar las ideas diseñadas a hechos audiovisuales
- Post-producción: Montaje – Flow de trabajo en post – Diseño sonoro – Post de color – Promoción – Cierre del proyecto – Rendición de gastos

EJERCICIOS y TRABAJOS PRÁCTICOS

La materia cuenta con diversas instancias de trabajo y evaluación divididas en EJERCICIOS y ACTIVIDADES, los cuales acompañan el desarrollo de la propuesta y de la formación de lxs estudiantes. Estas instancias representan prácticas parciales de trabajo sobre conceptos y asuntos tendientes al crecimiento y desarrollo del Trabajo Anual, en donde se involucran, se evalúan y se ponen en práctica elementos del lenguaje audiovisual (tanto técnico como artístico) a partir de la práctica profesional. Suponen instancias de indagación, desarrollo y corrección en clase, pre entregas y entregas finales. El TRABAJO PRÁCTICO ANUAL se propone como el proceso, materialización y finalización de una pieza audiovisual que revista de una complejidad narrativa acorde al último taller de su formación. El objetivo



CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: **Proyecto Audiovisual 4 (PAV4)**

Cátedra: **BLANCO**

Año Académico: 2022

de la práctica del taller es que el/la/le estudiante proyecte, produzca y realice de manera integral una pieza audiovisual -OBRA AUDIOVISUAL- dentro de los marcos del diseño y producción.

La OBRA AUDIOVISUAL podrá responder a cualquier género (documental / ficción) y formato (cinematográfico, seriado/televisivo, medial/on-line), ya sea en una pieza única o seriada, siempre que responda a una lógica argumental y que su extensión total como proyecto sea de un mínimo 15 minutos y un máximo de 70 minutos. La OBRA, en tanto temática, estilo y formato, correrá por la elección y propuesta del equipo de trabajo, contemplando que el proyecto debe revestir de una complejidad narrativa acorde al último taller de su formación.

El desarrollo del TRABAJO PRÁCTICO propone que cada estudiante asuma un rol específico dentro del proyecto según la división del trabajo en áreas y roles propias del ámbito profesional, pudiendo así recorrer la experiencia del taller desde ese espacio de trabajo elegido según su preferencia, formando parte de manera responsable y activa del equipo de trabajo de su área y de la totalidad del equipo que lleva adelante de manera colectiva el proyecto. Con este fin se establecerán grupos de trabajo de no menos de ocho (8) integrantes dentro de la cursada, quienes deberán asumir y cubrir el trabajo de cabezas de equipo de las áreas de: Guión, Producción, Dirección, Asistencia de dirección, Dirección de Fotografía, Dirección de Arte, Sonido y Montaje. Cada estudiante será evaluado en el desarrollo de su tarea en cada etapa del trabajo.

5. MODALIDAD PEDAGÓGICA

Trabajos en grupos de mínimo 6 integrantes, y 15 de máximo. Cada integrante del grupo debe ser jefe del área según el rol en el que se desempeñe. En caso de ser menos integrantes que roles necesarios podrán trabajar con ayuda externa, pero en ningún caso podrán tener un rol de menor importancia que el de los integrantes del grupo.

Clases teóricas y prácticas. Los alumnos tienen acceso a teóricas grabadas.

Trabajo en comisiones de 3 docentes con perfiles en: Dirección – Producción – Areas técnicas

Se combinarán las clases entre presenciales y virtuales (sincrónicas y asincrónicas) según la particularidad de las mismas:

- correcciones en comisión podrán ser virtuales para tener mejor escucha y visibilidad de los trabajos
- presentación de proyectos: presenciales
- teóricos en vivo: presenciales,
- clases teóricas grabadas: virtuales.

Se refuerzan los conocimientos teóricos adquiridos mediante actividades y ejercitaciones:

- **ACTIVIDADES:** Son propuestas de indagación, exploración, búsqueda y puesta en práctica de las potenciales sensibles y expresivas en torno al proyecto y al desarrollo profesional de los estudiantes.. Estas propuestas de "expansión" tienen por objetivo generar potenciales insumos sensibles que permitirán ir nutriendo de elementos narrativos, expresivos y productivos a su proyecto a lo largo de todo el proceso creativo y productivo.
- **EJERCITACIONES:** Son propuestas "síntesis" de los procesos de desarrollo individuales y colectivos en torno al proyecto anual, desde las propuestas de las actividades y de las herramientas de sistematización y trabajo propias del quehacer profesional audiovisual.

La elaboración y desarrollo de estas propuestas establecen el recorrido del taller y el desarrollo productivo de la propuesta del proyecto de trabajo realizada por los equipos de trabajo.

6. MODALIDAD DE EVALUACIÓN:



CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: Proyecto Audiovisual 4 (PAV4)

Cátedra: BLANCO

Año Académico: 2022

Considerando la evaluación como una parte del proceso didáctico en el que el alumno toma conciencia de lo aprendido y el docente hace un análisis de cómo se llevó a cabo ese conocimiento y en que profundidad, se propone un sistema de evaluación en el que la nota final no solo sea un reflejo de lo aprendido como simple reproducción de nociones básicas, sino también un paso más en la enseñanza, logrando que en la evaluación también se genere la producción de conocimientos.

La Evaluación del estudiante, para que pueda aprobar la cursada, será por medio de notas numéricas para los Trabajos Prácticos y de nivel para los Ejercicios.

Se tomarán en cuenta:

- La comprensión de las Consignas: cómo son interpretadas por el alumno a partir de cómo están enunciadas, y como son desarrolladas para el avance del Ejercicio.
- Los recorridos empleados: que caminos toma el alumno para la resolución del Ejercicio.
- El progreso en el proceso: cómo el alumno supera sus niveles iniciales de conocimiento y mediante que medios y maneras.
- La presentación: tiempo y forma de presentación de los trabajos de acuerdo a las pautas dadas y fechas establecidas.

Todo esto será analizado desde dos perspectivas:

- Aptitud: Como el alumno avanza en el conocimiento desde el inicio hasta el final de la cursada.
- Actitud: Que tipo de participación, presentismo y formas tiene al acudir y presenciar las clases tanto teóricas como prácticas.

Diseñador Yago Blanco
Titular Cátedra Blanco PAV 1, 2, 3, 4



CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: Proyecto Audiovisual 4 (PAV4)

Cátedra: BLANCO

Año Académico: 2022

• **BIBLIOGRAFIA**

Obligatoria:

- Carrière, Jean C. *La película que no se ve*. Editorial paidós S. A. Buenos Aires. Argentina. 1997.
- González Requena, Jesús. *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad*. Ed. Cátedra. Madrid, 1995
- Lumet, Sydney. *Así se hacen las películas*. Rialp. Madrid, 1999
- Rodari, Gianni. *Gramática de la fantasía: introducción al arte de contar historias*. Ed. Del Bronce, 1996
- Saló Gloria, *¿Qué es eso del Formato?*, Gedisa, España, 2003
- Serna, Assumpta, *El trabajo del actor de cine*, Cátedra, Madrid, 1999
- Strasberg, Lee, *Un sueño de pasión*. Emecé, Argentina, 1997
- Vale, Eugene. *Técnicas del guión para cine y televisión*, Gedisa, México, 1988.
- Vanoye, Francis. *Guiones modelo y modelos de guión, argumentos clásicos y modernos en el cine*. Paidós comunicación cine, 1º Edición, Barcelona, 1996.
- Vilches, Lorenzo. *Manipulación de la información televisiva*. Ed. Paidós. Barcelona, 1989

Complementaria:

- Aumont, J. y M. Marie. *Análisis del film*. Paidós comunicaciones.
- Chion, Michel. *Cómo se escribe un guión*. Paidós ibérica.
- Howard Lawson, John. *El Proceso creador de un Film*. Artiach, Madrid
- Ley de cine y artes audiovisuales. (ley 17.741, 2001)
- Ley de Servicios de comunicación audiovisual (ley 26.522, 2011)
- Mitry, Jean. *Estética y psicología del cine. 1. Las estructuras*. Siglo XXI de España editores. 1978.
- Mörtzsch, Friedrich. *La Industria y el Cine*. Editorial Rialp.
- Rabiger, Michel. *Dirección de Documentales*. Editorial Iorte.
- Romaguera i Ramiró, Joaquín y Alsina Thevenet, Homero. *Textos y manifiestos del cine*, Corregidor, Buenos Aires, 1988.

• **FILMOGRAFIA**

Obligatorio:

- ¿Quieres ser John Malkovich?, (Spike Jonze, 1999)
- Amarcord, (Federico Fellini, 1973)
- Amores perros, (Alejandro González Iñárritu, 2000)
- Belle de Jour, (Luis Buñuel, 1967)
- El árbol de la vida, (Terrence Malick, 2011)
- El ladrón de Orquídeas, (Spike Jonze, 2002)
- El niño (L'enfant), (Jean-Pierre Dardenne y Luc Dardenne, 2005)
- Gente de Roma, (Ettore Scola, 2005)
- La niña santa, (Lucrecia Martel, 2004)
- Las cinco obstrucciones (Lars Von Trier, 2003)
- Los Simuladores (Serie TV, 2005, Damián Szifrón)
- Peter Capusotto y sus videos, (Serie TV, 2006/2010)
- Tan de repente, (Diego Lerman, 2002)
- The Truman Show, (Peter Weir, 1998)



CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: Proyecto Audiovisual 4 (PAV4)

Cátedra: BLANCO

Año Académico: 2022

- **Reglamento de Cátedra**

Los alumnos deberán estar presentes el 75% de las clases, de acuerdo a la reglamentación vigente. La nota final para la aprobación de cada nivel de taller será dada por la sumatoria y promedio de todos los trabajos realizados durante el año. El alumno no podrá tener ningún ejercicio desaprobado ni no entregado.

