

PROGRAMA

Propuesta de la Cátedra

Partimos de la premisa que los estudiantes ya han cursado las materias Medios Expresivos I, Comunicación, Morfología y Diseño, en alguno de los niveles.

A partir de tales antecedentes curriculares consideramos que el alumno llega a la cursada con umbral alto, provisto de contenidos, saberes y prácticas que resultan básicos para la construcción de significados durante el cursado de Medios Expresivos II. Esa formación debe haberlos dotado de herramientas conceptuales para solventar nuevos desarrollos. Además, se interrelaciona básicamente con Medios Expresivos I en cuanto a la incorporación de los conceptos básicos del diseño cinético y la narrativa audiovisual.

Este punto de partida sostiene el alto nivel de exigencia en la realización de Trabajos Prácticos.

En la Cátedra la enseñanza se desarrolla a partir de la introducción de los temas del programa a través de clases teóricas, análisis de productos audiovisuales y lectura de apuntes.

En las clases se utilizan videos elaborados por la cátedra, se proyectan trabajos de Video Arte y trabajos realizados por los alumnos mas destacados de las cursadas anteriores.

Con los años de experiencia docente, hemos distribuido los temas del programa entre todos los miembros de la cátedra, de acuerdo a la expertez profesional y docente de cada uno. De esta manera no sólo los alumnos tienen la posibilidad de escuchar distintas voces y discursos, sino que, en un segundo plano, la cátedra se presenta como la sumatoria de saberes diversos, en un proceso de cambio dinámico, actualizado en forma permanente.

Podemos resumir entonces el proceso enseñanza aprendizaje en el dictado de clases teóricas y en las prácticas de taller.

El trabajo de taller es básicamente de orientación y propuestas de trabajo.

La metodología de trabajo se basa en la organización de grupos. Se provee a los alumnos de herramientas para la conformación armoniosa de los grupos a partir de compromisos con la tarea y con los plazos de presentación.

En la producción grupal se potencia la relación entre pares, donde se une el tema, la técnica, las herramientas y los estudiantes en proyectos de investigación-acción. En el taller se realiza la exposición de avances en el proceso de desarrollo de las ideas y la concreción de las mismas.

Se analiza y critica en forma abierta cada una de las propuestas, permitiendo la intervención de los otros grupos en forma cruzada, lo que estimula la reflexión y la autoevaluación. Se produce el replanteo de las propuestas originales.

Los criterios pedagógicos están basados en los principios del aprendizaje reflexivo y la tutoría. El aprendizaje reflexivo supone niveles de conocimiento que pueden ser alcanzados por los alumnos conforme ejerciten la metacognición: solucionen problemas, tomen decisiones, revisen y evalúen sus propias estrategias.

El acompañamiento que hacen los docentes de la cátedra supone la producción de aprendizaje a partir del intercambio, la reflexión, el ensayo y la puesta a prueba de las respuestas que trae el alumno propuestas de trabajo. El docente es un orientador que acompaña, guía, facilita y cuestiona. De este modo la evaluación es un proceso permanente.

El análisis morfológico de los elementos de diseño gráfico, audiovisual y cinético, garantiza el sustento teórico e ideológico de las herramientas técnico-expresivas.

Las temáticas propuestas pretenden completar la formación de los alumnos como individuos íntegros, con responsabilidad social y no meros reproductores técnicos de comunicación.

Objetivos

A través de los contenidos del Plan de Estudios, nos proponemos diversos objetivos: que los alumnos

- ✦ Distingan y utilicen las propiedades formales sobre las que se crea el producto audiovisual cinético (espacio, tiempo, movimiento, sonido).
- ✦ Utilicen los elementos y procedimientos propios de la narración audiovisual.
- ✦ Reconozcan, practiquen e integren las crecientes posibilidades del diseño gráfico en la realización del cine, video, televisión y multimedia.
Desarrollen una actitud crítica sobre los productos y la realidad de los medios masivos de comunicación audiovisual.
- ✦ Interpreten la imagen de síntesis como elemento de expresión artística y comunicacional en tanto operación estética con soportes digitales.
Evalúen el fenómeno progresivo de hibridación en la producción de las obras audiovisuales, consecuencia del paso revolucionario de la imagen analógica a la digital, la fusión de los medios y la emergencia de nuevos relatos.
- ✦ Reconozcan los cambios en los modos de percibir, representar e interpretar el mundo, provocados por las realidades artificiales y sus nuevas formas narrativas.
- ✦ Ejerciten la capacidad de análisis del fenómeno comunicacional, aportando sentido en las realizaciones propias y productos propuestos por la cátedra.

Contenidos

Unidad 1

Antecedentes históricos de las imágenes electrónicas en movimiento. Aportes de otros medios y artes. Del registro fotoquímico a la señal electrónica. Artes plásticas, teatro, radiofonía, fotografía, cinematografía. Características propias, semejanzas y diferencias. Momentos salientes en el desarrollo de los medios de registro y conservación de imágenes y sonido. La creación de audiencia.

Unidad 2

La trama social de los medios masivos. La verdad y el verosímil. El papel de los medios en la producción y reproducción de la cultura. La manipulación ideológica y tecnológica. La realidad televisiva: el vivo y el directo. Esquema de la comunicación social y su equivalente tecnológico.

Unidad 3

El lenguaje audiovisual. Unidades narrativas: toma, plano, secuencia. La creación de movimiento. Movimiento interno y externo. Encuadre y composición: función estética, expresiva y psicológica. El encuadre como punto de vista personal. Uso expresivo y funcional del color. Uso expresivo del sonido. Imaginación e imágenes. De la idea al proyecto: la creación de metáforas audiovisuales.

Unidad 4

Recursos técnicos y expresivos. Herramientas para la creación de imagen en movimiento. La cámara de video. El switcher. La imagen electrónica. Normas de transmisión. La conformación del color aditivo en televisión. Tubo de rayos catódicos. La trama televisiva. Cámaras digitales. La videograbación. Soporte magnético. Formatos de videocassette: hogareños y profesionales. Continuidad y Fragmentación: nuevos géneros que aporta el video: videoclip, videodanza, videopoesía, videomoda. El Video de Creación en Argentina.

Unidad 5

La revolución informática. Video digital. Imagen de síntesis. Computación gráfica para video. Diseño videográfico bi y tridimensional. Interfase video-computación / computación-video. Dispositivos de

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Asignatura: Medios Expresivos II

Año:

Cátedra: Feller

captura analógicos y digitales. Dispositivos de almacenamiento digital. Edición lineal y no lineal. Montaje vertical. La multimedia como hipertexto: el relato no lineal. El software: herramientas técnicas en función

de un diseño comunicacional.

La creación en equipo interdisciplinario. La paradoja de los nuevos medios. La crisis de Internet: ¿un nuevo medio?

La Cátedra mantiene actualizados los contenidos y técnicas de producción y reproducción a través de la participación de todos los docentes en cursos de actualización.

Es muy importante señalar la presencia por invitación de profesionales externos a la Cátedra. En cada cursada se invita a un Director de Arte, que presenta sus trabajos más relevantes, generalmente asociados a la actividad publicitaria. El objetivo es proveer a los estudiantes de una metodología viva, de uso corriente en el ámbito laboral. El intercambio entre el profesional y los estudiantes está moderado por el Titular de la Cátedra que orienta el diálogo hacia el Diseño Cinético, a la actividad proyectual, el trabajo interdisciplinario y a los saberes comunes de los participantes de los encuentros.

Bibliografía

La bibliografía utilizada es de referencia.

- ✦ La Televisión – Roman Gubern – Editorial Bruguera
- ✦ En torno al video – Bonet/Dols/Mercader/Muntadas. Editorial Gustavo Gilli
- ✦ Aplicaciones gráficas del ordenador – John Lewell. Editorial Herman Blume
- ✦ Rabia y televisión. Furio Colombo. Editorial Gustavo Gilli
- Estética y Psicología del Cine. – Jean Mitry – Siglo XXI Editores
- ✦ American Cinematographer Video Manual – Frank Beacham – The ASC Press
- De la pantalla al arte transgénico – Compilación: Jorge Laferla – Libros del Rojas – UBA
- ✦ El paisaje mediático – Arlindo Machado – Libros del Rojas – UBA
- Type in motion: innovations in digital graphics – Bellantoni/Woolman – Thames and Hudson
- Apuntes generados por la cátedra (de uso obligatorio)

Reglamento de Cátedra

Cada docente verifica la presencia de los alumnos en el taller, de acuerdo a la normativa universitaria vigente, de un 75% de asistencia a la cursada.

Los trabajos prácticos deberán ser aprobados en su totalidad dentro de los plazos propuestos por la cátedra, en el término de la cursada cuatrimestral.

Listado de Docentes

Profesor Titular: Eduardo Horacio Feller

Profesor Adjunto: Carlos Trilnick

Jefe de Trabajos Prácticos: María Palicio

Jefe de Trabajos Prácticos: Luis Alberto Campos

Ayudante de primera: Vanesa Binsztok

Ayudante de primera: Carlos Nijensohn *

Ayudante de primera: Gabriel Valansi *

Ayudante Ad Honorem: Germán Verdi

* propuestos para los casos de inscripción masiva y curso de verano.

Guía de Trabajos Prácticos y Guía de Evaluación de TP

En la actualidad se desarrollan dos experiencias de taller.

El TP1 o benchmarking, se trata de la utilización del modelo "Imitar a los mejores"

La Cátedra selecciona un fragmento de un largometraje y los estudiantes organizados en pequeños grupos, deberán producir una pieza audiovisual de similares características al modelo dado. Los fragmentos son de una complejidad alta y su realización implica un profundo trabajo de Visión, Desglose, Conceptualización y Planificación.

Luego los grupos se posicionan en el lugar del Director de Arte o Realizador, pudiendo recurrir a la intervención de expertos de afuera del grupo (camarógrafos, fotógrafos, iluminadores, editores).

A pesar que prácticamente todas las decisiones parecen estar tomadas de antemano por el creador de la pieza original, los alumnos se ven expuestos a una fuerte actividad proyectual, de imitación y de organización de la imagen en movimiento, que los enfrenta a todo tipo de dificultades cuya resolución demanda creatividad, inteligencia práctica y aplicación de saberes previos. Todo esto redunda en un trabajo práctico novedoso para los alumnos, generador de aprendizajes de impacto.

En la actualidad estamos utilizando la secuencia de títulos de la película Delicatessen.

El TP 2 o Trabajo Práctico Integrador

La Cátedra propone un tema genérico, un disparador para la realización de un trabajo práctico que integra los saberes expuestos durante la cursada.

El trabajo deberá desarrollarse con una técnica acorde al punto de vista del grupo acerca del tema propuesto y contendrá un fuerte carácter de Diseño, una interpretación gráfica cinética de la consigna.

Los temas propuestos hasta la fecha son: 50 años de la Declaración de Los Derechos del Hombre, Jorge Luis Borges, Comida, Números, Diseño y Ciudad, Forma y Color. Para la cursada 2002 el tema propuesto es Humor.

Objetivos:

Que cada estudiante:

- ✦ realice una experiencia de producción integral de un proyecto-video.
- ✦ ejerza la dirección artística del proyecto.
- ✦ aplique contenidos y temáticas desarrollados en la cursada.
- ✦ integre conocimientos de diseño gráfico a un sistema de comunicación audiovisual en contenedor videográfico.

El trabajo consiste en la realización en forma grupal de un video de hasta 1 minuto de duración máxima y 30 segundos de mínima, con las siguientes características:

- ✦ La idea original estará basada en el tema propuesto. Será presentada por escrito a modo de síntesis argumental, en 20 líneas como máximo. Cada grupo traerá materiales de referencia (fotografías, recortes, bocetos, fragmentos de películas o videos) que faciliten el intercambio de opiniones e ideas para orientar el proyecto durante los encuentros en el taller.
- ✦ Una vez aprobada la idea original se redactará un guión, en el cual se detallará toma por toma el contenido audiovisual del relato. Acompañará al guión un encuadre o storyboard, al que se adjuntarán los materiales de referencia.
- ✦ Cada grupo llevará un "diario de producción" donde se anotará clase por clase los avances del proyecto. En cada encuentro en taller entregarán al docente a cargo una fotocopia con una síntesis de las propuestas, modificaciones o soluciones encontradas al problema comunicacional dado.
- ✦ El grupo desarrollará un análisis morfológico de cada una de las tomas y de los elementos gráficos y audiovisuales utilizados para generar la comunicación.
- ✦ Existen fechas previstas para la presentación de las sucesivas etapas de la realización del trabajo. Se brinda un espacio en el taller para la corrección. Las tomas originales deben ser presentadas en orden secuencial, para poder intercambiar ideas con el equipo docente previo a la post-producción.
- ✦ Todos los materiales que se presenten para visualización, corrección y evaluación deben estar grabados en sistema Pal, formato VHS, velocidad Standard SP ya que es el único sistema que tienen todos los equipos de la facultad.. Si son grabados originalmente con otros formatos, sistemas o velocidades, deberán traer la forma de reproducirlos (cámaras portátiles, PC portátil, etc.)
- ✦ El video se complementa con el diseño de las etiquetas (frente y lomo), tapa y el análisis morfológico.
- ✦ El análisis morfológico será acompañado por el storyboard y por un "diario de producción"
- ✦ El título del video deberá ser original y tendrá un desarrollo semantizado. Estará presente en cada oportunidad (grabado en el video e impreso en los elementos del punto 6) con las variaciones de tamaño y escala adecuados.

Requisitos técnicos: El video se entrega en formato VHS, velocidad SP (standard) Norma: Pal. Cada grupo deberá entregar un video VHS original que quedará en poder de la Cátedra para uso académico y difusión. Para archivo de la cátedra se acepta un CD con el video en formato MPEG y storyboard en Acrobat, Photoshop o Corel. Guión, memoria descriptiva y diario de trabajo en Word o Acrobat Reader.

Evaluación del Trabajo Práctico Final

Qué se evalúa

- ✦ Idea original
- ✦ Correspondencia entre el tema, la idea original y la realización
- ✦ Síntesis narrativa
- ✦ Utilización adecuada de recursos técnico-expresivos
- ✦ Dirección de arte y Diseño integral

Los Trabajos Prácticos han sido modificados y perfeccionados a lo largo de los años de existencia de la Cátedra.