

Taller de Dirección de Arte II

1. Unidad Académica	Facultad de Comunicaciones					
2. Carrera	Cine					
3. Código	CID 323					
4. Ubicación en la malla	Sexto Semestre, Tercer Año					
5. Créditos	6					
6. Tipo de asignatura	Obligatorio	x	Electivo		Optativo	
7. Duración	Bimestral		Semestral	x	Anual	
8. Módulos semanales	Clases Teóricas		Clases Prácticas	2	Ayudantía	1
9. Horas académicas	Clases	68			Ayudantía	17
10. Pre-requisito	Taller de Dirección de Arte I					

B. Aporte al Perfil de Egreso

Dirección de Arte II tiene por objetivo ampliar y profundizar en el diseño y la dirección artística, sobre los contenidos y recursos entregados en Dirección de Arte I, terminando de definir y fundamentar la visualidad de una producción cinematográfica como un sistema complejo de significados, expresado en géneros y estilos cinematográficos distintos. Una visión madura para proyectar a largo plazo las habilidades de resolver el diseño de un largometraje o como alternativa para su especialización en el medio profesional local.

Esta asignatura se ubica en el segundo ciclo de estudios, de licenciatura y pertenece a la línea de Talleres de Realización Cinematográfica y Audiovisual. Además, contribuye a la formación de Competencias Genéricas UDD Futuro de: Visión Analítica y Visión Global, y a las Competencias Específicas de la Carrera de Cine: Creatividad, Trabajo en equipos cinematográficos y Realización de Obras Cinematográficas

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje Generales que desarrolla la asignatura

Competencias Genéricas	Resultados de Aprendizaje Generales
<p><i>Visión Analítica</i></p> <p><i>Visión Global</i></p>	<p>Crea una propuesta específica y original de dirección de arte para un proyecto audiovisual cinematográfico.</p> <p>Expone de manera eficiente y argumentada anteproyecto manifestado en diversos medios expresivos.</p> <p>Evalúa y toma decisiones relacionadas con la dirección y realización del proyecto audiovisual, considerando tiempos y recursos.</p> <p>Demuestra originalidad y capacidad de innovar en la elaboración de productos cinematográficos en todos los formatos.</p>
Competencias Específicas	
<p><i>Creatividad</i></p> <p><i>Trabajo en equipo cinematográficos</i></p> <p><i>Realización de obras cinematográficas</i></p>	

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

Unidades de Contenidos	Competencia	Resultados de Aprendizaje
<p>I. La Dirección de Arte como sistema visual</p> <p>-La Ciudad: La ciudad como metáfora y símbolo en el cine: Vínculo entre interiores y exteriores.</p> <p>-Género y Universo: la dirección de arte como recreación de universo, vista a través de los géneros cinematográfico, como un sistema visual complejo, organizador de significados, multidisciplinario, interdisciplinario e integrador a través de la ciudad. Géneros: Recreación histórica, recreación contemporánea, recreación fantástica y ciencia ficción.</p>	<p>Visión Global</p> <p>Visión analítica</p>	<p>Analiza la Ciudad cinematográfica como unidad organizadora del universo de la obra, con la finalidad de aplicarlos creativamente en las unidades posteriores.</p> <p>Caracteriza la estética de la ciudad en diferentes géneros cinematográficos, aplicada al pensamiento crítico oral o escrito.</p>

<p>II. El Espacio fílmico: Estudios, set y espacios virtuales</p> <p>-El set en estudio: Escenografía y áreas técnicas. Nociones para el diseño del set en estudio.</p> <p>-Virtualidad: Cotejo de la realidad versus las posibilidades de la recreación digital en post producción.</p>	<p>Visión Global</p> <p>Visión analítica</p> <p>Creatividad</p>	<p>Determina las necesidades técnicas del espacio fílmico contemporáneo, sus posibilidades ilusionistas y los actuales recursos de la post producción digital, por medio de ejercicios prácticos, , desarrollos a escala y planimetría.</p>
<p>III. El personaje: Recreaciones contemporáneas, históricas y fantásticas.</p> <p>-El diseño de vestuario: El vestuario como significante de contenidos culturales, psicológicos, simbólicos y abstractos, a través de géneros distintos.</p> <p>-La recreación histórica como modelo de investigación: Métodos y estrategias de investigación aplicada al diseño de vestuario.</p> <p>-El rostro: El maquillaje realista, maquillaje artístico y efectos especiales.</p>	<p>Visión Global</p> <p>Visión analítica</p> <p>Creatividad</p>	<p>Analiza, el personaje mediante el diseño de vestuario en diferentes géneros, expresado en bocetos u otros medios como anteproyecto.</p> <p>Investiga, mediante una metodología determinada, archivos y material histórico para la recreación y diseño del vestuario de una época en particular.</p> <p>Diseña un catálogo de vestuario acorde a la recreación de una época, considerando la recopilación de archivos históricos.</p> <p>Caracteriza el maquillaje cinematográfico contemporáneo y los aportes de post producción, mediante ejercicios prácticos</p> <p>Emplea técnicas de maquillaje artístico y efectos especiales, mediante ejercicios prácticos.</p>
<p>IV. Del concepto a la materialidad: Desarrollo y presentación de la propuesta de dirección de arte</p> <p>A. Organización: -La constitución y organización del equipo de dirección de arte: Definición de roles, responsabilidades e interacción.</p> <p>B. Conceptualización:</p>	<p>Visión Global</p> <p>Visión analítica</p> <p>Creatividad</p> <p>Trabajo en equipos cinematográficos</p>	<p>Determina la constitución y elección de roles, responsabilidades de acuerdo a lo evaluado, para proyecto audiovisual.</p> <p>Planifica el proceso de producción del diseño de arte, en sus etapas de pre producción, rodaje y cierre para proyecto audiovisual.</p>

<p>-Conceptualización y fundamentación general del anteproyecto de dirección de arte por áreas y/o disciplinas.</p> <p>-La concepción de La Ciudad como unidad general integradora, abordada en la unidad I.</p> <p>C. Producción de Arte:</p> <p>-Proceso de Producción del diseño de arte en sus etapas de pre producción, rodaje y cierre: métodos y estrategias de la producción, aplicados al proyecto final.</p> <p>-Sistema de desgloses y presupuestos</p> <p>-Visitas a terreno: registro y diseño a partir de la realidad.</p> <p>D. Diseño:</p> <p>-Desarrollo de los diseños de set, ambientación y utilería</p> <p>-Desarrollo diseños de vestuario y maquillaje</p> <p>-Otros: Diseño gráfico, investigación, FX, etc.</p> <p>E. Presentación:</p> <p>-Defensa y exposición oral</p> <p>-Diseño de la carpeta de del proyecto de arte</p> <p>-Métodos, medios y técnicas gráficas complementarias.</p>	<p>Realización de Obras Cinematográficas</p>	<p>Diseña el set, ambientación, utilería, vestuario y maquillaje para proyecto audiovisual final.</p> <p>Elabora creativamente una propuesta de dirección de arte para un proyecto audiovisual, expresado en un libro de arte digital</p> <p>Expone y defiende oralmente de manera eficaz el proyecto audiovisual, incorporando la totalidad de lo aprendido.</p> <p>Aplica en etapas de las unidades I, II y III el desarrollo de la propuesta de dirección de arte</p>
---	--	--

E. Estrategias de Enseñanza

Las metodologías de enseñanza deben desarrollar las dimensiones dramáticas más complejas de la visualidad de una producción audiovisual, a partir de las bases y recursos entregados en el taller de dirección de arte I, combinando clases teóricas, lecturas, visionados de obras y ejercicios prácticos de taller, genéricos o específicos cuando corresponda. Se deben considerar presentaciones y correcciones individuales, como también presentaciones abiertas que permitan cotejar procesos y resultados diferentes, destinados a descubrir habilidades individuales y a generar instancias de agrupación a medida que se avanza hacia la etapa final. El proceso debe contemplar, además: la síntesis en propuestas escritas, controles de lectura y teoría, producción de material para expresar sus propuestas y la defensa de los fundamentos de éstas.

También, a través de la intercátedra, metodología que busca coordinar la aplicación colaborativa de las diversas cátedras que se imparten por nivel, promovándose la interacción entre asignaturas a través de encargos cruzados, cumpliendo dos objetivos: alinear los contenidos y competencias de un mismo nivel a través de la actividad académica y enfatizar el carácter multifuncional de los

equipos de trabajo en el ámbito cinematográfico. De esta manera, se asegura el manejo de un lenguaje profesional unificado y constituye un acercamiento temprano al discurso disciplinar.

F. Estrategias de Evaluación

La asignatura considera como estrategias de evaluación:

- Libro de Arte, que contiene la recopilación de trabajos realizados por los estudiantes para dar cuenta del desarrollo progresivo del aprendizaje, fomentando la autoevaluación y reflexión acerca de lo aprendido. Se van incorporando distintos trabajos prácticos, tales como: bocetos, referencias u otros medios como propuestas estéticas, diseños de set, ambientación, vestuario, maquillajes, utilería y toda la visualidad de la obra audiovisual. Además, en este nivel se consideran metodológica de recopilación de archivos y material histórico aplicado al diseño de vestuario y la recreación de época, expresado en un catálogo.

Este es un portafolio que incorpora diversos medios expresivos a nivel de anteproyecto con imágenes, fotografías y propuestas de cada uno de los ítems nombrados anteriormente. Cada libro de arte acompaña el desarrollo de las obras de fin de semestre según el nivel. Siendo el examen final, la entrega de este producto cinematográfico.

-Presentación de carpeta de arte y defensa oral del libro de arte, en donde se evaluará la propuesta conceptual y artística de un proyecto audiovisual cinematográfico.

G. Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Obligatoria

López, J. G. (2002). La arquitectura de los sueños. Entrevistas con directores artísticos del cine español. *Nickel Odeon: revista trimestral de cine*, (27), 288.

Guzmán Galarza, M. (2011). Teoría y Práctica del color.

Gorostiza, J. (2001). *La arquitectura de los sueños: entrevistas con directores artísticos del cine español*. Festival de Cine de Alcalá de Henares.

Lumet, S. (1999). *Así se hacen las películas* (Vol. 11). Ediciones Rialp.

Bibliografía Complementaria

Nadoolman, D. (2004). Diseñadores de vestuario.

Grund, F. B., & Gil, D. J. (2014). Estado del mobile learning en España. *Educación en revista*, (4), 99-128.