

Universidad de Buenos Aires  
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo  
Diseño de Imagen y Sonido  
DIS - FADU - UBA

Programa académico asignatura Diseño Audiovisual I, II y III  
DAV I - DAV II - DAV III  
Cátedra Campos – Trilnick  
2010

PROGRAMA ACADÉMICO CATEDRA CAMPOS - TRILNICK  
DAV I - DAV II - DAV III - 2010

ÍNDICE:

1. Objetivos generales
  2. Trabajos practicos
  3. Metodología general
  4. Modalidad de evaluación
  5. Desarrollo de la propuesta articulada por nivel
- DAV I
  - DAV II
  - DAV III

## 1. Objetivos generales:

- a. Introducir al estudiante en la lectura, interpretación y producción de textos comunicacionales en el campo específico del diseño de imágenes y sonidos, a través del recorrido de sus múltiples expresiones técnicas, narrativas, estéticas e ideológicas.
- b. Capacitar al estudiante para que pueda manejar con fluidez los elementos que hacen al diseño, proyecto y producción de productos y sistemas visuales y audiovisuales.
- c. Capacitar al estudiante para que desde la práctica proyectual, pueda interactuar con los conocimientos teóricos y tecnológicos recibidos en el resto de las materias de la currícula.
- d. Formar profesionales en el campo del diseño visual y audiovisual que entiendan los actuales procesos de transformación social, cultural y tecnológico y, en este contexto, el rol social y cultural del diseñador audiovisual.
- e. Comprender el rol del Diseñador de Imagen y Sonido en un contexto caracterizado por la utilización de la imagen en la mayoría de las actividades humanas.
- f. Formar al estudiante en la práctica de observación, estudio e incorporación del desarrollo de las nuevas tecnologías vinculadas al diseño de imagen y sonido, tanto en lo relativo a sus aspectos tecnológicos, de lenguaje, estéticos e ideológicos.

## 2. TRABAJOS PRACTICOS

De acuerdo a los objetivos, contenidos y metodología de cada nivel se realizarán Trabajos Prácticos y se investigará sobre los siguientes sistemas de representación visual y audiovisual:

- El diseño como productor de sentido. Ejercicios de reflexión proyectual.
- Imagen única e imagen múltiple. Fotografía fija, secuencial y video.
- Imagen expandida. Cine y video documental. Dramaturgia y ficción. Cine experimental y video arte. Animación analógica y digital.
- Diseño de sistemas de producción y de exhibición. Instalaciones audiovisuales en el espacio. Interacción entre DIS y otras disciplinas proyectuales.

- Medios digitales, hipermedios e instalaciones interactivas.

### 3. METODOLOGÍA GENERAL

La sociedad en general y las disciplinas audiovisuales en particular, están inmersas en una etapa de veloz transformación social y tecnológica.

El trabajo del Taller esta centrado en crear un ámbito de transferencia de conocimientos, de experiencias y de reflexión sobre diseño y medios audiovisuales; en incentivar la investigación y el desarrollo de las capacidades de visión críticas de los estudiantes.

Como complemento a la producción de los diferentes trabajos practicos se revisará una parte significativa de la multiplicidad de tipologías lingüísticas, comunicacionales y estéticas que conviven en el campo del diseño audiovisual.

En este sentido pensamos que hoy es imposible articular el diseño de imagen y sonido desde un solo soporte tecnológico o desde un único punto de vista conceptual y proyectual, debiéndose entenderlo como un concepto integral y en permanente reinterpretación.

En general se trabajará complementando la transferencia de conocimientos teóricos y técnicos con la práctica de ejercicios de diseño y producción, que capacitarán al estudiante para cursar el nivel posterior de taller y, al finalizar la carrera, insertarse en el campo del diseño y la producción de proyectos audiovisuales.

### 4. MODALIDAD DE EVALUACIÓN

De acuerdo a los objetivos y contenidos, generales y particulares de cada nivel, se realizarán una serie de ejercicios y de trabajos prácticos de diseño visual y audiovisual.

Al finalizar cada cuatrimestre se entregará un trabajo práctico final.

Es obligatoria la entrega de todos los ejercicios y trabajos prácticos audiovisuales y reflexivos, así como la asistencia a las pre-entregas y entregas para defender el trabajo y al 75% de las clases.

La calificación final surge del promedio de todas estas evaluaciones.

Los criterios de evaluación que se establecen son:

- Aplicación de los recursos técnicos y expresivos de los medios audiovisuales en función de un mensaje determinado.
- Cumplimiento de roles específicos en el diseño de producción grupal y/o comunitaria.

- Concreción de objetivos específicos por trabajo práctico.
- Capacidad analítica para el uso del repertorio de nociones presentes en las clases teóricas, las correcciones y la bibliografía.
- Descripción de los objetivos a estudiar.

## 5. DESARROLLO DE LA PROPUESTA ARTICULADA POR NIVEL

# DAV I - TALLER DE DISEÑO AUDIOVISUAL I

Prof Adjunto: Gabriel Valansi

JTP: Gabriel Rud

Docentes: Karin Idelson - Dafne Narvaez - Juan Emilio Odriozola

### Objetivos

a. Abordar el proceso de diseño y proyecto visual y audiovisual como una situación de convergencia, de complejidad y de síntesis.

Convergencia de saberes y conocimientos proyectuales, complejidad de los diferentes problemas que intervienen en el trabajo proyectual para definir estrategias, síntesis para el diseño de un proyecto específico.

b. Organizar el proceso de diseño audiovisual desde los siguientes conceptos:

- Composición y lenguaje de la imagen.
- Estudio de técnicas proyectuales de diseño visual, sonoro y audiovisual.
- Aplicación de las técnicas conceptuales y tecnológicas que dan forma y contenido al mensaje audiovisual.

c. Entender desde el diseño que la imagen puede producirse desde diferentes soportes tecnológicos, en consecuencia se propone:

- Articularla históricamente desde sus variables comunicacionales, tecnológicas y expresivas.
- Plantear la relación que las imágenes establecen con el mundo real, como lo representan y como interactúan con la sociedad.
- Entender los mecanismos de enunciación visual.
- Reconocer en el desarrollo de proyectos una relación que involucra al diseñador y sus destinatarios.
- Comprender el mecanismo de dar forma y contenido a la expresión

visual y audiovisual contemporánea y a sus aplicaciones en programas de inclusión social.

### Trabajos Prácticos

Diseñar, proyectar y realizar 5 Trabajos Prácticos:

- 1- Registro visual sobre un espacio a designar en soporte fotográfico.
- 2- Narración visual en soporte fotográfico y videográfico de presentación de una situación determinada, utilizando recursos propios de la imagen, la narrativa audiovisual, códigos gráficos y medios digitales.
- 3- Realización de un retrato, utilizando e incorporando las técnicas aprendidas durante el primer cuatrimestre.
- 4- Transposición Visual – Audiovisual basado en la obra un artista o persona destacada en la ciencia o el deporte.
- 5- El viaje: video sobre un espacio determinado.

### Implementación

De acuerdo a los objetivos planteados anteriormente la cátedra propone el desarrollo de los mismos en dos instancias cuatrimestrales de conformidad con el año académico.

Toda entrega de Trabajos Prácticos se acompaña con una bitácora individual en formato blog donde se describe el proceso y se conceptualiza la propuesta de diseño.

### DAV I - PRIMER CUATRIMESTRE

Realización de 3 ejercicios fotográficos y 2 trabajos prácticos de capacitación y consolidación de conocimientos.

#### TRABAJO PRÁCTICO # 1

Descripción: Diseño y producción de un relato visual sobre el espacio urbano materializado en registro fotográfico en orden secuencial de 10 tomas.

Tema: Los temas varían cada año, tratando de adecuarse a temas compatibles con el estado presente, y que impliquen un compromiso desde lo vivencial por parte del alumno..

Ejercicio # 1: El encuadre como herramienta (5 fotos)

Ejercicio # 2: El espacio interior (10 fotos)

Ejercicio # 3: Edición y secuencia (10 fotos)

### Objetivos:

- a. Introducir al estudiante en el marco del taller como instancia de intercambio de conocimientos teóricos y técnicos y como espacio de expresión a través de la práctica proyectual.
- b. Entender el rol del cuerpo docente como guía para relacionar contenidos teóricos y prácticos y para la elaboración de proyectos.
- c. Implementar las correcciones grupales entre docentes y estudiantes como instancias de enseñanza y aprendizaje que producen conocimiento desde la reflexión.
- d. Entender el proceso de diseño de relatos visuales como la definición de un problema que requiere la elaboración de una solución -estrategia- y la elección adecuada del medio-soporte para su producción y realización.
- e. Situar la producción de textos visuales en el marco general de la comunicación.
- f. Abordar los procesos de guión y story board como primeras instancias de metodología del diseño.

### Contenidos teóricos:

#### Conceptos generales de:

- Territorios del Diseño.
- El rol social del diseñador: aspectos transformadores, estéticos y éticos.
- El proceso de Diseño y la actividad proyectual.
- Diseño, comunicación visual y audiovisual.
- La imagen como lenguaje. Sintaxis de la imagen. Imagen, cultura, percepción y significación.
- Texto y enunciación visual. Imagen del tiempo, imagen en el tiempo.
- Imagen y reproducción técnica. Modos de reproducción y comunicación.
- Diseño visual y fotografía. Narrar el espacio y el tiempo.
- Génesis de la imagen fotográfica. Fotografía y contexto.
- Composición fotográfica, sus normas. El encuadre y sus posibilidades.
- La profundidad de campo y su relación con el espacio. La caja renacentista y los modos de ver en la modernidad.
- Punto de vista. Los diferentes tipos de planos y su relación con el mensaje.
- Iluminación, saturación y contraste y su articulación con la expresión.
- El mecanismo óptico de la cámara en función de la composición. La verdad objetiva del dispositivo fotográfico y la subjetividad del punto de vista del autor.
- Formas de producción y recepción. Modos de circulación.

### Actividades:

- Diseñar, proyectar y producir proyectos en registro fotográfico.
- Clases teóricas. Análisis de obras pictóricas y fotográficas.
- Exhibición y análisis crítico colectivo de los trabajos producidos.
- Lectura, análisis y debate de textos acerca de la imagen como texto comunicacional.
- Encuentros con artistas y fotógrafos profesionales.

Condiciones de entrega:

- Diseño y proyecto de un relato visual en una secuencia de 10 fotografías.
- Story line, investigación, narración visual, elección del punto de vista y su justificación.
- Blog con la bitácora actualizada.

## TRABAJO PRÁCTICO # 2

Descripción: Diseño desarrollo y ejecución de un retrato audiovisual.

Tema: Retrato. (descripción de una Persona)

Descripción: Diseño, proyecto, desarrollo, y ejecución de un relato visual videográfico.

Objetivos:

- a. Enseñar a concebir la descripción y contemplación de un otro como un territorio, donde lo físico y lo vivencial conforman un lenguaje.
- b. Partir del soporte fotográfico y llevarlo a una secuencialidad, adhiriendo conceptos de tiempo y sonido.
- c. Caracterización de un otro desde una imagen fija, entendiendo la relación fondo y figura como herramientas de sentido.
- d. Trabajar la idea de edición en función de la construcción de una pieza audiovisual.

Contenidos teóricos:

- Trabajar el concepto de retrato, la caracterización de un individuo u objeto mas allá de su forma física.
- Trabajar la actitud del diseñador como retratista, de personas, hechos, o circunstancias.
- Trabajar la idea de la metáfora, desde el lugar audiovisual, entendiendo la edición y el silencio como espacios pertinentes a la generación de sentido.



- Manejo de las herramientas de edición, partiendo de la secuencialidad y temporalidad de las imágenes fijas.

#### Condiciones de Entrega:

- Proyecto, entrega de story board
- Edición final del trabajo en formato DVD con un audiovisual de no mas de un minuto
- Una imagen del retratado considerada como única, ampliada a 30 x 40cmts.

### TRABAJO PRÁCTICO # 3

Descripción: Diseño, proyecto, desarrollo, y ejecución de un relato visual videográfico.

Tema: Dramaturgia y lenguaje visual: Presentación de una situación.

#### Objetivos:

- Consolidar el proceso de diseño en sus diferentes etapas:
  - Definición del problema. Enunciación
  - Variables que intervienen. Selección y combinación
  - Elección de estrategia. Ejecución del objetivo
- Entender el concepto de Diseño como un sistema abierto.
- Comprender el texto visual como una estructura semiótica que se expresa por medio de un conjunto de estrategias enunciativas en función de un proyecto comunicacional.
- Abordar la instancia de la narración como una estructura que construye el tiempo y describe el espacio.
- Determinar características específicas, posibles asociaciones y diferencias entre imagen fija e imagen-movimiento en la ecuación espacio-tiempo.
- Caracterizar al guión como un elemento inter semiótico en el proceso del diseño audiovisual.
- Implementar la utilización de códigos gráficos en el diseño audiovisual.

#### Contenidos teóricos:

- Retórica audiovisual. Definición y objeto.
- Puesta en escena: tiempo, espacio, narratividad.
- El espectáculo. Aspectos sociales, culturales, ideológicos. Construcción

de géneros.

- El comic. Recorrido por la obra de diferentes autores.

#### Actividades:

- Proyecto y escritura de un guión.
- Diseño, proyecto, producción y realización de las imágenes.
- Exhibición y análisis crítico de los trabajos entregados.
- Lectura, análisis y debate de textos acerca de la imagen como texto comunicacional.
- Análisis y comentario de obras literarias y audiovisuales.
- Encuentros con escritores, guionistas, historietistas y diseñadores.

#### Condiciones de entrega:

- Proyecto. Incluye entrega de guión y de story board.
- Video de 3 minutos.
- Blog con la bitácora actualizada.

### DAV I - SEGUNDO CUATRIMESTRE

#### TRABAJOS PRACTICOS

Realización de 2 trabajos prácticos de capacitación y consolidación de conocimientos para abordar el diseño, proyecto, producción y realización de un relato visual en soporte videográfico.

#### TRABAJO PRÁCTICO # 4

Transposición Visual – Audiovisual basado en la obra de un artista determinado.

Descripción: Diseño, proyecto, producción y realización de un texto audiovisual en soporte videográfico de transposición de 3 minutos.

#### Objetivos:

1. Aplicar los conceptos estudiados de imagen y de diseño comunicacional a un proyecto que contemple el sonido y la imagen en movimiento.
2. Adquirir los instrumentos metodológicos de investigación de un artista visual, realizador audiovisual, músico o autor literario previa al diseño y realización de una transposición videográfica.

#### Contenidos teóricos:

Conceptos generales de:

- Análisis de la obra de artistas.
- Introducción al diseño comunicacional.
- Introducción a las tareas de adaptación de conceptos abstractos a mensajes visuales y audiovisuales.

#### Actividades:

- Diseño, proyecto y realización de un video de 3 minutos de adaptación del concepto de un medio expresivo a otro.
- Exhibición y análisis crítico de los trabajos entregados.
- Clases teóricas. Análisis de obras audiovisuales referidas a la actividad planteada.
- Lectura, análisis y debate de textos acerca de la imagen como texto.
- Encuentros con artistas y teóricos de la imagen.

#### Condiciones de entrega:

- Proyecto. Incluye entrega de guión y de story board.
- Copia DVD de un video de tres minutos de duración.
- Diseño y producción de títulos, etiquetas y carátula.
- Blog con la bitácora actualizada.

### TRABAJO PRÁCTICO # 5

Descripción: Diseño, proyecto, producción y realización de un producto audiovisual en soporte videográfico de 5 minutos.

#### Objetivos:

- Aplicar los conceptos estudiados de imagen y de diseño comunicacional a un proyecto que contemple el sonido y la imagen en movimiento.
- Adquirir los instrumentos metodológicos de investigación previa al diseño y realización de una pieza audiovisual de corta duración.

#### Contenidos teóricos:

Conceptos generales de:

- Percepción audiovisual.
- Introducción al diseño de productos audiovisuales.
- Introducción a las nuevas tecnologías de la información.

#### Actividades:

- Diseño, proyecto y realización de un video de 5 minutos de género libre. Determinación de su direccionalidad.
- Exhibición y análisis crítico de los trabajos entregados.

- Clases teóricas. Análisis de obras audiovisuales.
- Lectura, análisis y debate de textos acerca de la imagen en movimiento.
- Encuentros con realizadores de video.

#### Condiciones de entrega:

- Proyecto. Incluye entrega de guión y de story board.
- Copia DVD de un video de tres minutos de duración.
- Diseño y producción de títulos, etiquetas y carátula.
- Blog con la bitácora actualizada.

#### Bibliografía obligatoria

- Zunzunegui, Santos. Pensar la imagen. Ed. Cátedra. Madrid, 1992.
- Frascara, Jorge. Diseño gráfico y comunicación. Ed. Infinito. Buenos Aires, 1988
- Maldonado, Tomás. Lo real y lo virtual. Ed. Gedisa. Buenos Aires, 1988.

#### Bibliografía de consulta

- Aumont, Jacques. MARIE, Michel. Análisis del film. Ed. Paidós. 1988.
- Barthes, Roland. El Mensaje fotográfico. Ed. Paidós. Barcelona, 1995.
- Benjamin, Walter. Discursos interrumpidos. Ed. Taurus, 1989.
- Burch, Noël. El tragaluz del infinito. Ed. Cátedra. Madrid. 1987
- Berguer, John. Mirar. Ed De La Flor, Buenos Aires, 1980.
- Carmona, Ramón. Cómo se comenta un texto fílmico. Ed. Cátedra. Madrid, 1991.
- Eco, Umberto. La estructura ausente. Ed. Piados. Barcelona, 1974
- Fontcuberta, Joan. El beso de Judas. Ed Gustavo Pili. Colección Hipotesis. Barcelona, 1998
- Frank, Robert. The Americans. Ed. Delphire. Suiza, 1958
- Freund, Giselle, La fotografía como documento social. Ed. G. Gilli. Barcelona, 1974.
- Giannetti, Claudia, Muntadas, Antoni y otros autores. Arte en la era electrónica. Ed. ACC L'Angelot y Goethe-Institut. Barcelona, 1997
- Kluser, Bernard. Joseph Beuys, ensayos y entrevistas. Ed. Síntesis. Madrid, 2006
- Giudici, Alberto ed. Arte y Política en los ´60. Salas Nacionales de Exposición. Buenos Aires, 2002
- Godard, Jean-Luc. Historia(s) del cine. Ed. Caja Negra. Buenos Aires, 2007
- Le Parc, Julio. Le Parc Lumiere. Ed. Daros. Zurich, 2005
- Sontag, Susan. Sobre la fotografía. Ed. Edhesa. Buenos Aires, 1996.
- Romaguera i Ramiol, Joaquim. Textos y manifiestos del cine. Ed. Cátedra. Madrid, 1989.

- Talens, Jenaro. Escritura y Simulacro. Colección Eutopías. Universitat de Valencia, 1992.
- Tausk, Petr y otros autores. Historia de la fotografía del siglo 20. Ed.GG. Barcelona, 1978.
- Virilio, Paul. La máquina de visión. Ed. Cátedra. Madrid, 1989.

## DAV II - TALLER DE DISEÑO AUDIOVISUAL II

Prof Adjunto: Adolfo Cabanchik

JTP: Agustín García Serventi

Docentes: Santiago Nuñez - Dionisio Cardozo

### Objetivos generales:

- Introducir al estudiante en el proceso de diseño, producción y realización de un documental y una pieza audiovisual de corta duración (corto de ficción o video arte).
- Reflexionar, desde el universo audiovisual, sobre la realidad social que vive la Argentina en el contexto de un mundo atravesado por las pautas del mercado como valores dominantes.
- Observar la propia realidad desde parámetros de investigación con el fin de narrarla audiovisual y estéticamente.
- Abordar las distintas modalidades narrativas que caracterizan la obra de los realizadores audiovisuales más destacados del campo del documental y de la ficción en sus distintos géneros, del cine experimental, el video arte y la video danza.

### Objetivos operacionales:

- Identificar las diferentes corrientes estéticas y conceptuales del género documental y de la información transferida por medios audiovisuales en general.
- Abordar la problemática específica concerniente al campo del diseño sonoro.
- Conocer y ejercitar la dinámica de un equipo de diseño y producción audiovisual, delimitando responsabilidades de roles específicos en función de un objetivo grupal.

d. Proyectar, investigar, diseñar, guionar y producir una pieza documental de entre 10 y 20 minutos de duración.

#### Implementación:

Se apuntará a la concreción de los objetivos anteriormente formulados a través de la realización de 2 trabajos prácticos en función de los cuales serán diseñados los contenidos teóricos de la materia y determinados los textos de lectura que conforman la bibliografía de base.

Toda entrega de Trabajos Prácticos se acompaña con una bitácora individual en formato blog donde se describe el proceso y se conceptualiza la propuesta de diseño.

El primer Trabajo Práctico se llevará a cabo durante el primer cuatrimestre y el segundo durante el segundo cuatrimestre, conforme con el siguiente plan:

### DAV II - PRIMER CUATRIMESTRE

#### TRABAJO PRÁCTICO # 1

Descripción: Realización de una pieza de género documental

#### Objetivos:

- Desarrollar las capacidades técnico-expresivas según las características individuales del estudiante insertadas en un colectivo sinérgico, tanto en las tareas de conceptualización de objetivos, diseño de obra o producto, así como en la estrategia y táctica de producción y la definición de espectador o usuario.
- Comprender los pasos del proceso de proyecto, investigación, guión y producción y realización de un documental.
- Conocer las principales corrientes históricas y actuales en el campo del Documental y abordar la problemática de la interacción entre lo estético y lo ideológico en el documental.
- Reflexionar acerca de la relación entre diseñador y usuario en el contexto social y cultural contemporáneo.

#### Contenidos teóricos:

Conceptos generales de:

- Etapas de la creación de un documental: Diseño, investigación, proyecto, guión, pre producción, producción, grabación o rodaje, post producción y distribución.

- El cine y el video documental. Documental de autor, de sistema industrial y aplicaciones institucionales, científicas, educativas y publicitarias.
- Distintas corrientes del documentalismo en la actualidad y, en particular en América Latina.
- El documental híbrido. Neorrealismo, docudrama y documental experimental.
- Retórica de la imagen documental.
- La banda sonora documental: Relaciones verticales y horizontales entre banda e imagen y banda de sonido en la cadena audiovisual. Descripción y análisis de las distintas etapas de producción de una banda de sonido.

#### Actividades:

- Diseño, investigación, proyecto, pre producción y realización de un video documental de entre 10 y 20 minutos.
- Exhibición y análisis crítico de los trabajos producidos.
- Clases teóricas. Proyección y análisis de fragmentos de documentales de los realizadores estudiados.
- Lectura, análisis y debate de textos relacionados con el tema.
- Encuentros con documentalistas y video artistas.

#### Condiciones de entrega:

- Copia DVD
- Carpeta con proyecto, guión, story board, ficha técnica, e informe por roles.
- Diseño y producción de títulos, etiquetas y carátula.
- Blog con la bitácora actualizada.

### DAV II - SEGUNDO CUATRIMESTRE

#### TRABAJO PRÁCTICO # 2

Descripción: Realización de una pieza audiovisual de corta duración de tipo ficcional.

#### Objetivos:

- Comprender los pasos del proceso de proyecto, diseño, guión, pre producción, realización y distribución de un cortometraje ficcional o video arte.
- Aplicar al proyecto y al diseño los conocimientos sobre las corrientes históricas y contemporáneas más importantes en el campo de la ficción cinematográfica, televisiva y videográfica.

- Conocer y comprender el concepto de “arte de los medios”, aplicado para señalar el universo audiovisual en su totalidad.

#### Contenidos teóricos:

- Rasgos y estructuras característicos de la ficción cinematográfica, televisiva, del video arte y la instalación audiovisual.
- Los géneros ficcionales: modelos narrativos y no narrativos y estructura dramática propios de cada género y soporte.
- Distintas instancias para transformar un proyecto en una pieza audiovisual.

#### Actividades:

- Determinación del tema, proyecto, investigación, diseño y escritura del guión, pre producción y realización de una pieza audiovisual de corta duración y de género y formato a elección de acuerdo al tema tratado.
- Correcciones y pre-entregas por proyecto y grupales
- Exhibición y análisis crítico colectivo de las piezas audiovisuales producidas por los estudiantes.
- Clases teóricas. Proyección y análisis de fragmentos u obras completas de los realizadores estudiados.
- Encuentros con artistas y profesionales acordes a las temáticas planteadas.

#### Condiciones de entrega:

- Copia DVD
- Carpeta con proyecto, guión, story board, ficha técnica, presupuesto e informe por roles.
- Diseño y producción de títulos, etiquetas y carátula.
- Blog con la bitácora actualizada.

#### Bibliografía obligatoria – Primer cuatrimestre (Para la presentación de proyecto Documental)

- Nichols, Bill. La representación de la realidad. Cap. 1. El dominio del documental. Cap. 2. Modalidades documentales de representación. Ed. Paidós. Barcelona, 1997
- Weinrichter, Antonio. Desvíos de lo real, el cine de no ficción.



Cap.11 Del documental poético al experimental. Cap. 12 La reinención del documental. Ed. T&B. Madrid, 2005

Bibliografía obligatoria – Segundo cuatrimestre  
Para la presentación de proyecto Ficción

- Bordwell, David. La narración en el cine de ficción. Cap. 9 La narración clásica. Cap. 10 La narración de arte y ensayo. Ed. Paidós. Barcelona, 1996
- Zunzunegui, Santos. La mirada cercana. Cap. 3. Tamaños, distancias, posiciones. Ed. Paidós. Barcelona, 1996

Bibliografía de consulta:

- Augé, Marc. Los no lugares - Espacios del anonimato. Barcelona: Gedisa, 1994.
- Baigorri, Laura. Video en Latinoamérica, una historia crítica. Ed. Brumaria. Madrid, 2008
- Barbero, Jesús Martín y otros autores. Tecnocultura y comunicación. Cátedra UNESCO de Comunicación Social. Bogotá, 2004
- Barnouw, Erik. El documental. Ed. Gedisa. Barcelona, 1996
- Barthes, Roland. Lo Obvio y lo obtuso. Ed. Paidós. Barcelona. 1986.
- Bordwell, David. La narración en el cine de ficción. Ed. Paidós. Barcelona, 1996
- Company, J. M. y otros autores. Los años que conmovieron al Cinema, Las rupturas de los 60. Filmoteca Valenciana. Valencia, 1988
- Comolli, Jean-Louis. Ver y Poder. La inocencia perdida: cine, televisión, ficción, documental. Ed. Nueva Librería, Buenos Aires, 2007
- Chion, Michel. El cine y sus oficios. Ed. Cátedra, Madrid, 1989
- Darley, Andrew. Cultura visual digital. Ed. Paidós. Barcelona, 2002
- Debord, Guy. La sociedad del espectáculo. Valencia, Pre-textos, 2000.
- Glusberg, Jorge. El arte de la performance. Ed. Gaglianone. Buenos Aires, 1986
- Foucault, Michel. El discurso del poder. Ed. Siglo XIX, México. 1985
- García Canclini, Néstor. Culturas híbridas. Ed. Grijalbo, México, 1989
- Goldfarb, Brian. Visual Pedagogy. Duke University Press. 2002
- Halperin, Jorge. La entrevista periodística. Ed. Paidós. Buenos Aires, 1995
- La Ferla, Jorge. Historia crítica del video argentino. MALBA, Fundación Telefónica. Buenos Aires, 2008
- Ledo, Margarita. Del cine ojo a Dogma 95. Ed. Paidós. Barcelona 2004

- Nichols, Bill. La representación de la realidad. Ed. Paidós. Barcelona, 1997
- Machado, Arlindo. El paisaje mediático. Libros del Rojas. Buenos Aires, 2000
- McLuhan, Marchal. La comprensión de los medios. Ed. Paidós, BA, 1990
- Sartor, Giovanni. Homo Videns, La sociedad teledirigida. Ed. Taurus, España 1998.
- Rincón, Omar. Narrativas mediáticas. Ed. Gedisa. Barcelona, 2006
- Romaguera I Ramio, Joaquim. Textos y manifiestos del cine. Ed. Cátedra. Madrid, 1989
- Vilches, Lorenzo. manipulación de la información televisiva. Ed. Paidós. Barcelona, 1989
- Weinrichter, Antonio. Desvíos de lo real, el cine de no ficción Ed. T&B. Madrid, 2005

## DAV III - TALLER DE DISEÑO AUDIOVISUAL III

Prof Adjunto: Damián Zantleifer

JTP: Carolina Cappa

Docente: Mariano Ramis

En el modelo de construcción de la cultura del inicio del siglo XXI los textos visuales y audiovisuales han pasado de ser "portadores" a ser "actuales y actores", generando, en el espacio virtual que comparten con los medios de producción económica, una nueva realidad de fuerza y valor que ya se han incorporado a la práctica social con gravitación y significados propios.

El Taller DAV III articula el conocimiento del estudiante sobre las herramientas y códigos de estas tendencias con la elaboración de proyectos, diseños y producciones visuales y audiovisuales.

Incorpora a las practicas audiovisuales ya recorridas en DAV I y DAV II el diseño multi e hipermediatico como sistema de expresión del Diseñador de Imagen y Sonido.

El estudiante de DAV III procesara una experiencia socio-profesional completa de acuerdo a la implementación de los saberes adquiridos durante la currícula general. La labor anual se inscribe entonces como una practica completa regida por las reglas que luego se reproducirán en la tarea del futuro graduado.

La tarea del taller del último ciclo se plantea también como generador de propuestas alternativas a la producción audiovisual industrial, más acordes con la realidad del estudiante de la Universidad de Buenos Aires.

Objetivos:

- Plantear la tarea audiovisual como un trabajo colectivo basado en la investigación multicultural, multidisciplinar y pluritecnológica.
- Realizar trabajos prácticos que funcionen como obra y producto para incorporar al currículum del estudiante en forma de piezas visuales y audiovisuales de difusión generalizada.
- Producir desde el desarrollo de los objetivos proyectuales una retroalimentación hacia la reflexión teórica de los conceptos que surjan de cada proceso de diseño.
- Incorporar el concepto de diseño del espacio audiovisual.
- Evidenciar las relaciones existentes, en el marco de distintas problemáticas contemporáneas, entre globalización cultural y el desarrollo de identidades culturales.
- Fortalecer la inquietud individual del estudiante como artista o articulador del discurso audiovisual, y a la vez, su función como miembro de un equipo de proyecto, diseño y producción de piezas audiovisuales.

#### Implementación:

Para desarrollar cada propuesta de diseño anual, los estudiantes deben proponer si lo harán de forma individual o colectiva y elegir entre alguno de los siguientes soportes y sistemas:

1. Diseño, proyecto y realización de un film de corto, medio o largometraje de ficción.
2. Diseño y realización de una pieza de arte Instalación.
3. Diseño y producción de un video arte, de animación o video danza.
4. Diseño y producción de una pieza de multi o hipermedia.

Toda entrega de Trabajos Prácticos se acompaña con una bitácora individual en formato blog donde se describe el proceso y se conceptualiza la propuesta de diseño.

El trabajo es anual, planteándose la entrega de diseño, proyecto, guión, presupuesto y plan de producción al cierre del primer cuatrimestre, y la entrega del story board y del trabajo terminado en video formato profesional como trabajo práctico final.

Para los trabajos que operan desde sistemas de multi o hiper media, instalativos o nuevos formatos se exigen el proyecto, el análisis de su

viabilidad, el diseño y una simulación en dos y tres dimensiones.

### Objetivos:

- Desarrollar un modelo productivo propio e independiente en la realización de piezas de corto, medio y largometraje.
- Reflexionar acerca de la tarea del Diseñador de Imagen y Sonido dentro de la estructura productiva de los medios cinematográficos y televisivos.
- Introducir al estudiante en el conocimiento y en el diseño de medios interactivos y multi mediáticos.
- Reflexionar acerca de la tarea del diseñador audiovisual en el medio digital.
- Analizar la situación actual en los medios de producción industriales de piezas audiovisuales de ficción mediante intérpretes reales o animados
- Aplicar los conocimientos adquiridos en DAV I y DAV II.

### Contenidos teóricos:

- Características de la industria audiovisual actual. Formas de producción y distribución. Modelos industriales, de autor e independientes.
- Análisis de elementos estéticos y expresivos característicos de cada formato.
- Crisis y creación de paradigmas.
- Estética de los nuevos medios.
- El arte cinematográfico, videográfico y de animación digital.
- Características de los medios interactivos. Formas de producción y distribución.
- Animación y arte electrónico.
- Características técnicas y utilidades de cada uno de los elementos del mundo digital / virtual.
- Estructura de producción de largometraje.
- Arte instalación. Nuevas tendencias en la comunicación y en el arte.
- Modelos de producción para piezas cinematográficas, videográficas, televisivas, digitales, instalativas e hipermediáticas.

### Actividades:

- Diseño, proyecto, producción y realización de una obra audiovisual de autor en los géneros film ficcional de corto, medio y largo metraje, de video arte o video danza, de animación o de multi – hipermedia.
- Exposición y análisis crítico colectivo de las diferentes etapas de diseño

- y producción.
- Clases teóricas.
- Difusión y exhibición pública de las piezas producidas.
- Evaluación grupal de la experiencia.

#### Entregas por cuatrimestre:

Primer cuatrimestre: Statement, memoria descriptiva, estructura, guión y plan de producción.

Segundo cuatrimestre: Proyecto realizado.

#### Condiciones de entrega:

- Copia en video profesional y copia en DVD.
- Blog con la bitácora actualizada.
- Carpeta incluyendo memoria descriptiva del proyecto, Statement o síntesis argumental, ficha técnica, guión, story board, diseño de producción, presupuesto y proyecto de difusión o exhibición.
- Diseño y producción de títulos, etiquetas y carátula.
- Exhibición Pública de las obras.

#### Bibliografía obligatoria:

- Deleuze, Giles. La Imagen Tiempo. Ed. Paidós, Buenos Aires, 2005.
- Deleuze, Giles. La Imagen Movimiento. Ed. Paidós, Buenos Aires 2005.
- Roland Barthes, "La Cámara Lúcida. Ed. Paidós Comunicación, Barcelona, 1990. Caps. 4, 10 y 11.
- Foucault, M., *Las palabras y las cosas*. Una arqueología de las ciencias humanas. Ed. Planeta, Buenos Aires, 1988. Capítulos: Prefacio, Cap I y Cap III
- Deleuze, Giles. Logica del sentido. Ed. Paidos, Buenos Aires, 2005. Capítulos: Quinta Serie: del sentido, Sexta Serie: sobre la serialización y Octava Serie: de la estructura.
- La Ferla, Jorge (Compilador), "Del videoarte al multimedia". Libros del Rojas, Buenos Aires, 1997.

#### Bibliografía de consulta:

- Badiou, Alain. El Ser y el Acontecimiento. Ed. Bordes Manantial, Buenos Aires 2003.
- Bellour, Raymond. Entre- imágenes. Ed. Colihue. Buenos Aires, 2008
- Cartwright, Lisa y Sturken, Marita. Practices of looking. Oxford University Press. 2001
- Diederichsen, Diedrich. Personas en loop. Ed. Interzona, Buenos Aires 2005.

- González Requena, Jesús. El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad. Ed. Cátedra. Madrid, 1995
- Guber, Román, Mercader A., Fargier J.P., Bellour R., Youngblood G. Telos, Cuadernos de Comunicación, tecnología y sociedad. FUNDESCO. Madrid, 1987
- Hanhardt, John. Video Culture, a critical investigation. Visual Studies Workshop Press, New York, 1990
- Huffman, Kathy Rae y Mignot, Dorine. The Arts for Television. The Museum of Contemporary Art, Los Angeles y Stedelijk Museum, Amsterdam. 1987
- La Ferla, Jorge. Las prácticas mediáticas pre digitales y post analógicas. Ed. MEACVAD 08, Buenos Aires, 2008
- Manovich, Lev. Software takes command. Center for Research in Computing and the Arts (CRCA), University of California San Diego (UCSD), 2009
- Martín-Barbero, Jesús. De los medios de mediaciones. Ed. G. Gili. Barcelona, 1987
- Negroponte, Nicholas. Ser digital. Ed. Atlántida. Buenos Aires, 1995
- Palacio, Manuel y Zunzunegui, Santos. Historia general del Cine. Volumen XII. El cine en la era del audiovisual. Ed. Cátedra. Madrid, 1995
- Papert, Seymour. La familia conectada, padres, hijos y computadoras. Ed. Emecé. Buenos Aires, 1997
- Perry, Lynellen D.S.; Smith, Christopher M. y Yang, Steven. Una investigación sobre Interfaces Actuales de Realidad Virtual, Ed. ACM Inc., USA, 2001
- Rheingold, Howard. Multitudes inteligentes, Gedisa, Barcelona, 1996.
- Stooss, Toni y Kellein, Thomas. Nam June Paik: Video Time – Video Space. Harry N. Abrams Publishers, 1991
- Tisselli, Eugenio. Interactividad e Interfases Físicas. Ed. Mecad/ UNESCO, España, 2004
- Virilio, Paul. El arte del motor. Ed. Manantial. Buenos Aires, 1996
- VV.AA. Arte en la era electrónica. Goethe-Institut, Barcelona, 1997
- Youngblood, Gene. Expanded Cinema. Ed. E P Dutton. New York, 1970