

Programa de Asignatura
Dirección de Arte I

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Comunicaciones					
2. Carrera	Cine					
3. Código	CID123					
4. Ubicación en la malla	II Semestre, I 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	1	Ayudantía	1
9. Horas académicas	Clases	34	Ayudantía			34
10. Pre-requisito	No tiene					

B. Aporte al Perfil de Egreso

Dirección de Arte I es una asignatura que acerca a los estudiantes a los distintos elementos y lenguajes comprometidos con la visualidad de un producto cinematográfico. Introduce la comprensión de herramientas iniciales para leer e interpretar los aspectos visuales de un guion, para otorgarle organización, sentido y significado dramático-expresivo a la pieza audiovisual.

Esta asignatura se ubica en el ciclo de Bachillerato y pertenece a la línea de Talleres de Realización Cinematográfica y Audiovisual. Además, contribuye a la formación de Competencias Genéricas de la UDD Futuro de: Visión global, Visión analítica y a las Competencias Específicas de la Carrera de Cine: Realización de obras cinematográficas y Trabajo en equipos cinematográficos y Creatividad.

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

Competencias Genéricas	Resultados de Aprendizaje Generales
Visión Analítica	Aplica las distintas herramienta, elementos y lenguajes comprometidos con la visualidad de un producto cinematográfico.
Visión global	
Competencias Específicas	Utiliza recursos para interpretar creativamente los aspectos visuales de un guion hasta otorgarle organización, sentido y significado dramático-expresivo.
Creatividad	
Realización de obras cinematográficas Trabajo en equipos cinematográficos	

	<p>Maneja los conceptos básicos con los que trabaja el director de arte y el lugar que ocupa esta disciplina dentro de los oficios cinematográficos.</p> <p>Actúa con responsabilidad y compromiso, cumpliendo los protocolos que guían su desempeño en este oficio.</p>
--	--

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

Unidades de Contenidos	Competencia	Resultados de Aprendizaje
<p>I. Introducción a la Dirección de Arte</p> <p>Historia: Definiciones y orígenes históricos. El Diseño de Producción y la Dirección de Arte. Su desarrollo en los contextos del cine industrial, europeo y chileno.</p> <p>Texto y universo: La organización de la visualidad de una obra cinematográfica a través de la dirección artística. Aspectos estéticos, significaciones, simbólicos, metafóricos, ideológicos, etc. del diseño.</p> <p>Áreas y roles: Disciplinas, oficios y saberes que participan y construyen la visualidad en una producción audiovisual, así como la organización y estructura del departamento de Arte.</p>	<p>Visión Global</p> <p>Visión analítica</p> <p>Realización de obras cinematográficas</p> <p>Trabajo en equipos cinematográficos</p>	<p>Identifica los recursos, herramientas y lenguajes involucrados creativamente en la escritura y producción de la obra, por medio de revisión bibliográfica cinematográfica.</p> <p>Analiza la evolución de diseño y la dirección artística, como lenguaje complejo y constitutivo de la obra cinematográfica, mediante ejercicios prácticos.</p> <p>Distingue la constitución del equipo de arte, áreas y sub disciplinas participantes de la producción cinematográfica, mediante revisión de casos.</p>
<p>II. Color, Objeto y Espacio: Fenomenología, forma y expresividad dramática.</p>	<p>Visión analítica</p> <p>Creatividad</p>	<p>Reconoce el color como un complejo sistema codificado, organizado y expresivo, mediante revisión de ejemplos.</p>

<p>Color: -Cualidades fenomenológicas y aspectos dramáticos del color -El Círculo cromático, formas de armonía y composición.</p> <p>Objeto: Objeto como símbolo: -Su estado: connotación de la superficie; el conjunto de objetos como creadores de nuevo sentido, utilería, ambientación</p> <p>Espacio: -El espacio escénico y el espacio cinematográfico. -Percepción y conceptos dicotómicos relativos al espacio: simetría y asimetría, curva y línea, orden y caos, duplicación, serialidad, etc. -Representación del espacio en planimetría básica.</p>		<p>Aplica el color en ejercicios básicos, para construir significado y composición.</p> <p>Utiliza convenciones simbólicas, prejuicios, juicios personales en torno a los objetos, mediante ejercicios prácticos.</p> <p>Construye un personaje a partir de sus objetos, reconociendo estos como poderosos símbolos</p> <p>Explica la experiencia espacio-corporal, sintetizándola en la representación audiovisual mediante ejercicios prácticos, a escala y mediante planimetría.</p>
<p>III. Set y vestuario: El personaje y la casa como unidad metafórica en el cine (cortometraje)</p> <p>El diseño de vestuario: -El Personaje: La creación del personaje realista. Aspectos culturales, sociales, económicos, psicológicos y estéticos. -Aspectos significaciones y estéticos del diseño de vestuario dentro de la obra visual. -La composición grupal: Protagonistas, secundarios y grupos.</p> <p>El diseño de set: -La casa: El diseño del espacio interior. La biografía del personaje en el espacio, como metáfora de la identidad realista. -La locación, el set, la escenografía: Aspectos dramáticos, literales, complementarios y antagónicos del diseño de set y de ambientación realistas.</p>	<p>Visión analítica</p> <p>Creatividad</p>	<p>Analiza, el diseño realista de vestuario, a partir de un guion de cortometraje, expresado en bocetos u otros medios como anteproyecto.</p> <p>Incorpora conceptos y lenguaje con respecto al espacio, mediante ejercicios prácticos.</p> <p>Elabora el diseño de set y de ambientación, a partir de un guion de cortometraje, expresado en bocetos u otros medios, como anteproyecto.</p>

-Soluciones y técnicas de intervención de espacios reales con fines cinematográficos.		
<p>IV. La Propuesta de Dirección de Arte</p> <p>Herramientas: -Desgloses y planificación básica de la propuesta de arte de un cortometraje.</p> <p>Conceptualización: -Cierre de propuesta conceptual escrita y visual para el guion de cortometraje</p> <p>Presentación: -Presentación de carpeta de arte que contemple: Conceptualización escrita, locaciones, diseño de set, diseño de ambientación y utilería, diseño de vestuario y maquillaje.</p>	<p>Visión global</p> <p>Visión analítica</p> <p>Creatividad</p> <p>Trabajo en equipos cinematográficos</p> <p>Realización de obras cinematográficas.</p>	<p>Realiza creativamente la propuesta de dirección de arte realista para el cortometraje; expresado en un Libro de Arte, en formato digital.</p> <p>Expone oralmente el resultado de la propuesta conceptual y artística.</p>

E. Estrategias de Enseñanza

Se combinan 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.

Se llevarán a cabo, ejercicios prácticos focalizándose en el análisis, eficiencia y acción de los estudiantes, en los cuales irán aumentando en grados de dificultad, apropiándose progresiva y simultáneamente de los contenidos a través de la construcción de una obra audiovisual inicial.

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.

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.

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.