



PROGRAMA DE CURSO

1. Nombre de la actividad curricular

Dirección de arte

2. Nombre de la actividad curricular en inglés

Production design

3. Código: CYTVI16

4. Carrera: Cine y TV

5. Unidad Académica / organismo de la unidad académica que lo desarrolla

Carrera de Cine y TV

6. Área de Formación: Especializada

7. Carácter: Obligatorio

8. Semestre: IV

9. Año: 2017 (reeditado 2020 contexto pandemia)

10. Número de créditos SCT – Chile: 3

11. Horas de trabajo

Presencial: 3

No presencial: 3

12. Requisitos: Composición Visual.

13. Propósito general del curso:

Mediante la práctica y el análisis, adquirir las competencias necesarias para diseñar y ejecutar propuestas visuales -escenográficas, de ambientación, utilería, vestuario y maquillaje – que se articulen con un relato audiovisual particular, construyendo un mundo propio, coherente y expresivo, que complete y profundice la narración y sus lecturas, entrando en diálogo con la fotografía, el guión, el montaje y el sonido.

Se relaciona curricularmente en paralelo se estética cinematográfica y Taller de ficción II y aporta a Dirección de Fotografía y Cámara Documental/ Sonido Directo, Taller Documental I (V semestre)



Contribuye al perfil de egreso a construir relatos audiovisuales en distintos géneros, a través de un proceso colaborativo, autónomo y crítico donde confluyen diversas perspectivas autorales. Su preparación le permite innovar y experimentar en el lenguaje, valorizar y resguardar el patrimonio, y contribuir al desarrollo de la creación y reflexión en el campo audiovisual.

14. Competencias y Sub competencias a las que contribuye el curso

Ámbito: Creación

Competencia:

1. Producir obras audiovisuales de ficción y no ficción que interpelen la realidad, construyan mundos y produzcan sentido en el contexto.

Sub competencia:

1.2 Crear, seleccionar y aplicar estrategias narrativas en función de los objetivos particulares de cada proyecto audiovisual.

Competencia:

2. Experimentar con el lenguaje audiovisual explorando los límites y posibilidades de su materia y estructura, en procesos colaborativos productores de conocimiento.

Sub competencia

2.2 Desarrollar y ejercitar la creatividad y capacidad de invención, entendiéndolas como frutos de una práctica constante, personal o colectiva.

Competencia

3. Utilizar tecnologías y técnicas en procesos de producción propios de la creación audiovisual.

Sub competencia

3.2 Liderar y participar en equipos de artistas y técnicos audiovisuales para desarrollar proyectos desde su escritura hasta su exhibición



15. Resultados de Aprendizaje

Al finalizar el curso el/la estudiante será capaz de:

- Construir el mundo de los personajes desde un guion a través de la luz, el color y las particularidades que los caracterizan para transmitir sus emociones.
- Construir una propuesta artística para un guion cinematográfico.
- Relacionar el contexto sociocultural con el personaje para representar la narración cinematográfica.

16. Unidad (es)/ Indicadores de aprendizajes

<i>Nombre de la Unidad</i>	<i>Contenidos</i>	Indicadores de Aprendizaje
1. Introducción a la Dirección de Arte	Los elementos constitutivos y las funciones de un equipo de Dirección de Arte Análisis del Guion	Analiza de personajes y entorno Aplica conceptos
2. Propuesta de Arte	Paleta de Color Atmósfera	Construye paleta de colores de sus referencias de atmosfera Analiza Atmósfera
3. Módulo de Integración	Diseño de la Propuesta, carpeta de artes	Construye una propuesta de arte. Locaciones, Ambientación, Utilería, Vestuario, Maquillaje, etc.

17. Metodología de Enseñanza y Aprendizaje

Clases expositivas

Ejercicios prácticos individuales y en grupo modalidad virtual



Visionados de Películas

Visionado de material entregado en línea por docentes a cargo

18. Evaluación

Tipo de evaluación	Modalidad	Descripción de la evaluación	Cantidad	Porcentaje	Contenidos considerados	Resultado de aprendizaje al que contribuye	Indicadores de logros de aprendizajes
Teórica/ Práctica	I		1		Principales definiciones de los conceptos que forman parte de la dirección de arte.	- Relacionar el contexto sociocultural con el personaje para representar la narración cinematográfica	Aplica conceptos
Práctica	I	Presentación de las paletas de color en la sala de clases virtual	1		Análisis de las paletas de colores	Construir el mundo de los personajes desde un guion a través de la luz, el color y las particularidades que los caracterizan para transmitir sus emociones.	Construye paleta de colores de sus referencias de atmosfera
Teórica/ Práctica	I	Portafolio de arte terminado que deben presentar	1		Carpeta de Arte	Construir una propuesta artística para un guion cinematográfico.	Construye una propuesta de arte

19. Requisitos de Aprobación

Asistencia: 75 %

Calificación mínima: 4,0 (escala de 1,0 a 7,0)

20. Bibliografía Obligatoria

Psicología del color por Roberts, Reginald. Fecha 1993

21. Bibliografía Complementaria

Teoría del color por Pawlik, Johannes. Fecha 1996

Interacción del color por Albers, Josef, 1888-1976. Fecha 2010

Esculpir en el tiempo: reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine por Tarkovski, Andrei Arsenevich, 1932-1986. Fecha 2012

El diseño de vestuario en cine: superficie textil y paleta cromática del diseño de vestuario en relación a la fotografía cinematográfica por Calderón Bilbao, María del Pilar. Fecha 2009

22. Recursos web

No hay

23. Filmografías.

Her, Spike Jonze

El cocinero, el ladrón, su mujer y su amante, Peter Greenaway

Serie: El cuento de la criada

Serie: Black Mirror, capítulos seleccionados

Gloria, Sebastián Lelio

Julio comienza en Julio, Silvio Caiozzi

Caluga o menta, Gonzalo Justiniano



UNIVERSIDAD DE CHILE
Instituto de la
Comunicación e Imagen
ICEI

Jonhy 100 pesos, Gustavo Graef Marino

Yo la peor de todas, María Luisa Bemberg

Interiores, Woody Allen

Los excéntricos Tannembaum, Wes Anderson

Palomita Blanca, Raúl Ruiz

Todo sobre mi madre, Pedro Almodovar

Blade Runner, Ridley Scott