



UNIVERSIDAD
DE LA REPUBLICA
URUGUAY

farq | uy

PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL CINÉTICA II



LICENCIATURA EN DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL

PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL CINÉTICA II

Plan	Ciclo	Área	Año de la carrera
2009	Formación	Tecnológica	Tercero

Organización temporal	Semestre	Tipo de unidad curricular
Semestral	Segundo	Asignatura

Docente responsable	Equipo docente
Daniela González G3	Daniela González G3

Régimen de cursado
Presencial

Régimen de asistencia y aprobación

Régimen de asistencia obligatorio, no pudiendo exceder el número de faltas el 15% del total de clases efectivamente dictadas.

Aprobación mediante entregas (3 entregas durante el semestre, con nota mínima de 3).

Los estudiantes que rindan examen en calidad de libres deberán presentar un trabajo al cual se le podrá exigir una defensa oral, así como también realizar una prueba práctica.

Créditos	Horas totales	Horas aula
6	90	40 horas aula en modalidad Teórica y Práctica.

Año de edición del programa
2013

Conocimientos previos recomendados
Ninguno.

Objetivos

Dominar los lenguajes visuales y audiovisuales adquiriendo habilidades para la producción de estos. Desarrollar una mirada crítica sobre los productos audiovisuales y el uso racional de la tecnología para la realización de los mismos. Estimular el trabajo en equipo.



Contenidos

Dominio del diseño y los lenguajes visuales y audiovisuales
Estudio de los diferentes lenguajes visuales y audiovisuales (video, tv, cine, web)

Cine

Elementos Narrativos Audiovisuales.

Géneros

Montaje. Etapas (guión técnico, rodaje y compaginación)

Divisiones temporales del discurso fílmico.

Principios fundamentales de la forma artística. Métodos de montaje.

Ejes y recorridos. Saltos y continuidad.

El rodaje con la edición en mente. Tomas de seguridad. Elipsis.

Guión. Idea argumental. Historia breve. Argumento.

Superestructuras: Introducción. Desarrollo. Clímax. Desenlace.

Estructuras narrativas lineales y no lineales.

Conflicto.

Tema. Premisa. Género. Estilo. Verosimilitud.

Fotografía. El espacio fílmico. El plano. Escala de planos. Objetivos y ángulos de toma.

Posición y movimientos de cámara.

Arte. Actuación. Banda sonora

Créditos y presentaciones

Visualización de films y análisis.

Con secuencias entregadas se harán pequeñas ediciones.

Video

Pre-producción

Idea

Story-line

Sinopsis (argumento)

Escaleta (guión escenarios) estructura

Tratamiento (guión literario, secuencias)

Continuidad (guión con todas las acciones y diálogos)

Guión técnico

Animatics

Producción

Director

Equipo de trabajo

Plan de rodaje

Iluminación

Sonido

Arte

Reparto

Post-producción

Tipos de edición. Ventajas y limitaciones.

Estación digital de trabajo. Nociones de Edición no lineal. Herramientas.

Nociones de la teoría del Montaje. Reglas básicas y tipos.

Efectos y retoques básicos en video digital.

Introducción al armado de la banda sonora: Organización y edición del material sonoro.

Sonido con y sin imagen de referencia.



Otros modos de obtención del material sonoro: Nociones de Síntesis
Procesadores de espectro, tiempo, ruido y otros. Premezclas y Mezcla final.
Introducción a software de composición y efectos.
Trabajo en multicapas y multipantallas.
Usos de la música. Edición en función de la música.

Visualización de videos y análisis.
Publicidad, educativos, documentales, animaciones.
Ejercicios de edición.

Web

Video en la web
Formatos
Adaptaciones
Tiempo
Novelas digitales
Mini-sodios
Visualización y análisis de ejemplos.
Ejercicios prácticos de aplicación.

DVD

Menú interactivos

TV

Identidad audiovisual, imagen de marca, continuidad, programas, promoción e informativos.

Global

Sistema comunicativo: forma semántica, discurso, estética.
Forma: estructura del espacio, tiempo (sonido y movimiento), la imagen (color, luz, gráfica, animación, etc).
Proyectos: proceso creativo, pre-producción, producción, post-producción.

Con el estudio de los lenguajes visuales y audiovisuales, se irá formando la idea global del uso de los mismos para comunicación visual, así como se irá avanzando cronológicamente analizando cada uno de ellos para finalizar con la TV digital.

Metodología de enseñanza

La metodología que se propone corresponde a la Enseñanza Activa y la Metodología Proyectual.
Clases prácticas-teóricas. Presentación y análisis de cada lenguaje a estudiar. Visualización de ejemplos.
Análisis crítico de ejemplos y prácticas concretas. Ejercicios prácticos con el fin de familiarizar al estudiante con el lenguaje a tratar.

Formas de evaluación

Creación y realización de una historia utilizando uno o varios de los lenguajes estudiados durante el curso.
Será valorada la creatividad y la exploración de la propuesta al usar más de un lenguaje para expresar una idea.

Se entregará en tres etapas (3 entregas con nota mínima de 3): pre-producción, producción y post-producción.
Se dispondrá de herramientas análogas y digitales al servicio del proyecto.



Bibliografía básica

Costa Joan. Identidad Televisiva en 4D. 1er.Imp. Bolivia: Grupo Editorial Design, 2005
Rafael Ràfols, Antoni Colomer. Diseño Audiovisual. 1er.Imp. España: GG, 2003
Bordwell y Thompson. El arte cinematográfico. 1er.Imp. España: Paidós, 1995
Cooper, Pat y Dancyger, Ken. El guión del cortometraje. 1er.Imp. España: IORTV, 1998
Field, Syd. El guión. 1da. Imp. España: Plot, 1996.
Field, Syd. El libro del guión. 2da. Imp. España: Plot, 1996.
La Ferla, Jorge. El medio es el diseño. 1er.Imp. Bs.As.: Eudeba, 1996
Sanchez, Rafael. Montaje cinematográfico arte de movimiento. 1er.Imp. España: Pomaire, 1970.
Gasca y Gubern. El discurso del comic
McCloud Scott. Como se hace un comic. 1er. Imp. España: Ediciones B, 1993
Adorno T. - Eisler H., El Cine y la Música, Ed Fundamentos, Madrid, 1976
Anaya Multimedia. Adobe Premiere Pro 2.0 - El libro oficial, Ed. Anaya, España, 2006
Aumont - Bergala - Marie - Vernet; Estética del Cine, Paidós Comunicación; Bs. As., 1996
Aumont, Jacques; La Imagen; Paidós Comunicación; Bs. As., 1990
Barba y Savarese, Anatomía del Actor, Edición Edar Ceballos, México, 1988
Barthes Roland, Lo Obvio y lo Obtuso, Ed. Paidos, Bs. As., 1986
Barthes, Roland. La Cámara Lúcida, Paidós Comunicación, Barcelona, 1989
Berners - Lee, Tim; Tejiendo la red; Siglo XXI Editores, Madrid, 1999
Bou Bouzá, Guillem El Guión Multimedia, Editorial Anaya, Madrid, 1997
Burch Noel, El Tragaluz del Infinito, Ed Cátedra, Madrid, 1995
Burch Noel, Praxis de Cine, Ed Fundamentos, Madrid, 1970
Case Dominic, Film Technology in Post Production, Focal Press, Great Britain, 1997

Materiales complementarios:

Lenguaje del comic

<http://www.slideshare.net/search/slideshow?searchfrom=header&q=lenguaje+del+comic>

TED

<http://www.tedxmontevideo.org/>

<http://www.ted.com/translate/languages/es?page=8>

<http://tedxbuenosaires.org/>

Fotonovela

<http://www.telefonica.net/web2/laplazainvisible/Pasos%20para%20hacer%20una%20fotonovela.pdf>

<http://webplastica.es/paginas/fotonovela.html>

http://elefantes_rosas.blogia.com/temas/fotonovelas.php

<http://tahipo-lab.blogspot.com/>

Audiovisual

Medios experimentales magister

<http://mediosavanzados.wordpress.com/about/>

Ideocentriinteractive

<http://www.ideocentro.com/recursos.php?id=26>

Diseño Iberoamericano

<http://www.disenoiberoamericano.com/node/170>



Secuencia empresa

<http://www.secuencia.com.uy/#/Sobre%20Nosotros/Empresa>

Diseño audiovisual

<http://fernandocolin.blogspot.com/>

Facultad de Comunicación Navarra

http://www.unav.es/dcca/av_design/

La creación

<http://www.youtube.com/watch?v=ntYrsIGT62E>

Diseño Audiovisual

<http://valentinvano.wordpress.com/2010/03/30/disenio-audiovisual/>

Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual

<http://www.asaeca.org/agenda-p.php?id=4&cat=3>