

PROGRAMA DE CURSO

1. Nombre de la actividad curricular

ELECTIVO DE PROFUNDIZACIÓN DE DISEÑO DE VESTUARIO AUDIOVISUAL

2. Nombre de la actividad curricular en inglés:

3. Código: CYTVI67

4. Carrera: Cine y TV

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

Escuela de Cine y TV

6. Área de Formación: Complementaria

7. Carácter: Electivo

8. Semestre:

9. Año: 2023

10. Número de créditos SCT – Chile: 4

11. Horas de trabajo

Presencial: 3

No presencial: 3

12. Requisitos: No tiene

13. Propósito general del curso:

Cada proyecto audiovisual que involucre una presencia humana, un cuerpo o sólo su huella, lleva en su proceso de creación el *desarrollo de un mundo*, es decir, la creación de personaje. El diseño de vestuario es un recorrido de sensibles etapas con muchas aristas, tantas como requiera el proyecto. Estas clases pretenden hacernos caminar por dichas etapas y asimilar el sentido la creación de personajes para un proyecto audiovisual, su importancia y la responsabilidad que conlleva.

Se relaciona curricularmente con el curso de Dirección de Arte.

Contribuye al perfil de egreso del estudiante de Cine y TV 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 curiosidad y capacidad de invención, entendiéndolas como frutos de una práctica constante, personal o colectiva.

15. Resultados de Aprendizaje

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

- Interpretar el guion de un proyecto audiovisual para la construcción del vestuario de los personajes.
- Analizar el rol del diseñador de vestuario en el departamento de arte para un proyecto audiovisual.
- Aplicar las diversas etapas que involucran el diseño: guión, investigación, presupuestos, diseño, documentos, propuesta de diseño, nociones para etapa de producción.
- Aplicar nociones básicas de dibujo figura humana para la construcción de vestuario.

16. Unidad (es)/ Indicadores de aprendizajes

<i>Nombre de la Unidad</i>	<i>Contenidos</i>	Indicadores de Aprendizaje

1-Guión	Guión o texto dramático: cómo abordar ese texto para la construcción de personaje.	Entender la importancia de desarrollar un análisis adecuado de guión para detectar la información y claves necesarias para establecer las primeras líneas de investigación.
2-Personaje	<p>Que es el diseño de vestuario.</p> <p>Diseño de un personaje de ficción.</p> <p>La tridimensionalidad.</p> <p>La silueta</p> <p>La transmisión de información</p>	<p>Entiende como trabajar con el guión para la construcción de personaje y como utilizarla para investigar, referenciar, Etc.</p> <p>Conoce las distintas etapas en la que se construye un personaje.</p>
3-Investigación	<p>En qué consiste investigar; distintos caminos, etapas y finalidades.</p> <p>Cómo abordar la investigación según el proyecto: análisis de guión, análisis de referencias de dirección, investigación antropológica, contexto histórico, fundamentación de la propuesta, entre otras.</p> <p>Los documentos que se desprenden del guión para la investigación: manejo de desgloses</p>	<p>Conoce las diversas etapas para el desarrollo de investigación de un diseño de vestuario audiovisual: análisis de guión, análisis de referencias de dirección, investigación antropológica, contexto histórico, fundamentación de la propuesta, entre otras.</p> <p>Reconocer desgloses y pautas para organizar la información entregada en el guión y otros</p>
4-Producción	<p>Elaboración de pptos</p> <p>Relación tiempo v/s pptos v/s diseño</p> <p>Rol de cada departamento del proyecto audiovisual y cómo formar un equipo de diseño de vestuario</p> <p>Distribución de la información y</p>	Conoce de que se trata el diseño de producción para vestuario de un proyecto audiovisual de ficción.

	<p>trabajo en equipo</p> <p>Conocer los distintos documentos de dirección y técnica para el depto. de vestuario</p>	
5-Diseño	<p>-Como trabajar con el material de investigación</p> <p>- técnicas para boceto, manejo de material visual, registros fotográficos, etc.</p> <p>- Manejo de paleta de color en correlación al diseño de arte del proyecto.</p> <p>Formatos para montaje del diseño</p> <p>Proceso de presentación: comprender de qué se trata la propuesta</p>	<p>Elaborará una carpeta de vestuario que servirá para la propuesta de diseño y como material fundamental para la producción y material interlocutor con el equipo del proyecto y actores.</p>
6-El Material	<p>Telas, tramados, texturas y otros materiales.</p> <p>Tratamiento de telas y materialidades para llevar a cabo ciertos requerimientos según diseño</p> <p>Conocimiento del soporte: cuerpo humano. Silueta, tamaños, color, movimiento, etc.</p>	<p>Noción de diversas materialidades para expresar el diseño.</p>

17. Metodología de Enseñanza y Aprendizaje

Se desarrollarán visionados y clases expositivas.

Trabajo en grupo de análisis de personaje. Lxs estudiantes deberán dibujar, elaborar carpetas de referencias y diseño.

18.Evaluacion

Tipo de Evaluacion	Modalidad	Descripcion De la evaluacion	Cantidad	Porcentaje	Contenidos considerados	Resultado de aprendizaje al que contribuye	Indicadores de logros de aprendizaje
Trabajo en clases CON NOTA	I	Dibujo en clases mano alzada	1	10%	2 y 5	Noción del cuerpo humano, su silueta y la relación con la creación del personaje.	Enfrentarse al dibujo para materializar una idea que posteriormente será la base para la propuesta de diseño de vestuario.
Trabajo practico para casa y clases CON NOTA	I	Elección Visionado y selección imágenes De personajes como del arte que nos relate El recorrido dramático del personaje y su entorno.	1	20%	2 y 5	Reconocer cómo identificamos a los personaje. Nociones de diseño, producción, materialidad.	A través de la observación crear un análisis del recorrido del personaje en una obra, identificarlo, relatarlo. Identificar la correlación espacio y personaje.
Trabajo practico para casa y clases SIN NOTA	I	se dara un visionado para discutir en clases y posteriormente el alumnx deberá realizar un dibujo a color.	1		4,5,2	Entender el lenguaje del vestuario y cómo telegrafiamos esa información.	Entender la importancia de la observación para el analisis de personaje y poder improvisar a través del dibujo una opinión cerca del diseño de vestuario según el visionado
Trabajo practico para casa y clases CON NOTA	I	El alumnx deberá elegir una o mas prendas de ropa para transformar una silueta.	1	20%	5,4,6,2	Poder incorporar la noción de silueta en la practica y relatar proceso y resultado	Logra construir sobre un mismo cuerpo dos tipos de silueta, se relaciona con la materialidad y es capaz de intervenirla.,
Trabajo practico para casa y clases CON NOTA	I	Se realizara un moodboard para materia investigacion	1	10%	3,5,6	Relatar a travez de color, textura, imagen un tema.	Logra transmitir informacion a traves de una visualidad En coherencia.
Trabajo practico para casa y clases CON NOT	I	Carpeta de vestuario, elaboración.	1	40%	1 al 6	plasmar en imágenes propuesta de diseño según un guión/concept realizarlo escala 1:1	Logra administrar el material de investigación y concretar en unas referencias y diseño para la creación de personaje.

19. Requisitos de Aprobación

Asistencia: 75%
Calificación mínima: 4,0 (escala de 1,0 a 7,0)

20. Bibliografía Obligatoria

Saltzman, Andrea, El Cuerpo Diseñando: Sobre la Forma en el Proyecto de la Vestimenta, Paidós Comunicación.

Nadoolmann, Deborah, Diseño de Vestuario Cine., Ed. Oceano.

Calefato, Patrizia, Moda y Cine, Engloba Ediciones.

Elena Gafán Gajardo, Fundamentos básicos para la construcción del personaje para medios audiovisuales, Tesis

21. Bibliografía Complementaria

Lipovetsky, Gilles, El Imperio de lo Efímero. La moda y su destino en las sociedades modernas. Ed. Anagrama

22. Recursos web:

23. Filmografías:

Holly Motors

Forest Gump

Lawrence Anyways

Joker

Batman the dark knight

.....

.....

