FACULTAD DE COMUNICACIÓN e IMAGEN
UNIVERSIDAD DE CHILE

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: 2025		
10. Número de créditos SCT – Chile: 3		
11. **Horas de trabajo**	Presencial: 3	No presencial: 1,5
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 guion, 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

FACULTAD DE COMUNICACIÓN e IMAGEN
UNIVERSIDAD DE CHILE

15. **Resultados de Aprendizaje**

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

- Conocer y poner en práctica el lenguaje y las herramientas de la dirección de arte
- Construir el universo visual de una obra cinematográfica a través de la luz, el color, el espacio, la materialidad, los objetos y las particularidades que los caracterizan para transmitir emociones.
- Conocer y comprender el funcionamiento del departamento de arte
- Conocer y elaborar una carpeta de arte para un proyecto de cortometraje de ficción

16. **Unidad (es)/ Indicadores de aprendizajes**

Nombre de la Unidad	*Contenidos*	Indicadores de Aprendizaje
1. Introducción a la Dirección de Arte	-Los elementos expresivos constitutivos de la disciplina. -Breve historia de la dirección de Arte en Chile y en el mundo. -Oficios y funciones del equipo de Dirección de Arte	-Conoce los elementos expresivos de la disciplina. -Conocer la historia y evolución de la disciplina. -Conoce los roles y la orgánica de un equipo de dirección de Arte.
2. Herramientas de la Dirección de Arte y su interacción	-Color: Paleta de Color, sistema de color. Objetos: ambientación, utilería. -Espacio: escenografía. -Materiales: uso y paso del tiempo. -Atmósfera. -Vestuario, maquillaje y peluquería.	-Construye y justifica paletas de colores para sus proyectos -Comprende y utiliza los objetos como signos -Distingue los espacios físicos como parte del relato cinematográfico -Entiende la importancia de lo que comunican las superficies -Comprende y es capaz de construir una atmósfera coherente -Construye personajes a través de vestuario, maquillaje y peluquería

3. Propuesta de Arte e Implementación	-Análisis del Guion, desgloses. -Diseño de la Propuesta, carpeta de arte. -Interacción y colaboración con los otros departamentos. -Implementación de una propuesta de arte.	-Es capaz de desglosar un guión identificando necesidades estéticas y de producción. -Es capaz de crear y comunicar, a través de una carpeta de arte, el universo visual de una obra de ficción. -Comprende la importancia del trabajo en equipo y multidisciplinario inherente a una obra cinematográfica. -Logra concretar una propuesta de arte.

17. **Metodología de Enseñanza y Aprendizaje**

-Clases expositivas.

-Ejercicios prácticos individuales y en grupo. -Visionados de Películas.

-Visionado de material entregado en línea por docentes a cargo.

18. **Evaluaciones**

Tipo de evaluación	Modalidad	Descripción de la evaluación	Cantidad	Porcentaje	Contenidos considerados	Resultado de aprendizaje al que contribuye	Indicadores de logros de aprendizajes
Práctica.	Individual.	Trabajo sobre objetos y su sentido.	1	10%	Objetos: ambientación, utilería, personaje.	Relacionar el contexto sociocultural con el personaje para representar la narración cinematográfica.	Observa y comprende la utilización de objetos como parte de la construcción de personaje.

FACULTAD DE COMUNICACIÓN e IMAGEN
UNIVERSIDAD DE CHILE

Práctica.	Grupal.	Construye y analiza la paleta de color de un largometraje y otros aspectos (espacio, materialidad, etc.).	1	25%	Color: Paleta de Color, sistema de color.	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.	Reconoce y representa la paleta de color de un largometraje, distingue la importancia de la figura y fondo en la construcción del universo.
Práctica.	Grupal	Construcción de personaje	1	25%	Objetos: utilería Materiales: uso y paso del tiempo Vestuario, maquillaje y peluquería.	Construir el universo visual de una obra cinematográfica a través de la luz, el color, el espacio, la materialidad, los objetos y las particularidades que los caracterizan para transmitir emociones.	Construye un personaje a partir de la visualidad y a través de la polisemia que implican la caracterización (vestuario, maquillaje, peluquería, cuerpo del actor/actriz) y objetos portables y/o utilería de personaje
Práctica	Grupal	Elaboración y presentación de Carpeta de Arte para proyecto de ficción.	1	20%	Carpeta de Arte, desarrollo de propuestas de escenografía, ambientación, utilería, vestuario, peluquería, maquillaje.	Construir una propuesta artística para un guion cinematográfico.	Construye un documento gráfico que contiene la propuesta de arte y posteriormente la lleva a cabo.
Práctica	Individual	Elaboración y presentación de Carpeta de Arte desde un rol específico (ambientación, utilería, vestuario/maquillaje /pelo, producción de arte, diseño gráfico, etc.).	1	20%	Carpeta de Arte, desarrollo de propuestas de escenografía, ambientación, utilería, vestuario, peluquería, maquillaje, producción de arte, etc.	Construir una propuesta artística para un guion cinematográfico.	Construye un documento gráfico que contiene la propuesta de arte y posteriormente la lleva a cabo.

FACULTAD DE COMUNICACIÓN e IMAGEN
UNIVERSIDAD DE CHILE

19. **Requisitos de Aprobación**

-Asistencia 75% mínima en relación con las sesiones realizadas, de acuerdo a la línea de Formación Especializada de Cine. No cumplir este requisito es causal de reprobación.

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

-Los estudiantes con promedio menos de 5.0 o una nota roja deberán rendir examen.

-El examen corresponde a un 30% del promedio final.

-Se pasará lista al inicio de la clase, luego de 15 minutos de atraso se considerará ausente.

-Las ausencias o no entregas solo podrán justificarse a través de certificados médicos vía secretaría de estudios, de lo contrario corresponde la nota mínima.

20. **Bibliografía Obligatoria**

-Diseño de Producción y Dirección artística, Peter Etedgui (introducción y algunas entrevistas).

-La Arquitectura de los sueños, Entrevistas a Directores de Arte del Cine Español, Jorge Gorostiza (fragmento).

-La vida instrucciones de uso, Georges Perec (fragmento).

21. **Bibliografía Complementaria**

-Manual de Dirección Artística Cinematográfica, Michael Rizzo, (2005, inglés) / (Versión en español 2007).

-Teoría del color por Pawlik, Johannes (1996).

-La Escenografía, Santiago Vila (fragmento).

-Diseñadores de Vestuario, Deborah Nadoolman (introducción y algunas entrevistas).

-Así se hacen las películas, Sidney Lumet (fragmento).

-Moda y cine, Patrizia Calefato.

-Especies de espacios, Gerorges Perec (libro completo).

-Lo que aprendí de las bestias, Albertina Carri (fragmento).

22. **Recursos web**

Entrevistas a *Production Designers* www.pushing-pixels.org

23. **Filmografía** (se utilizarán algunas de estas obras, adaptándose cada año)

"Her", de Spike Jonze.

"El cocinero, el ladrón, su mujer y su amante" de Peter Greenaway.

Serie: "El cuento de la criada".

Serie: "Black Mirror", capítulos seleccionados.

FACULTAD DE COMUNICACIÓN e IMAGEN
UNIVERSIDAD DE CHILE

Serie: “Fleabag”, capítulos seleccionados.
“El Príncipe” de Sebastián Muñoz.
“Lina de Lima” de María Paz González.
“Bird” de Andrea Arnold.
“Julio comienza en Julio” Silvio Caiozzi.
“Caluga o menta” de Gonzalo Justiniano.
“Johnny 100 pesos” de Gustavo Graef Marino.
“Yo la peor de todas” de María Luisa Bemberg.
“Interiores” de Woody Allen
“Palomita Blanca” de Raúl Ruiz
“Todo sobre mi madre” de Pedro Almodovar
“Blade Runner”de Ridley Scott
“El poder del perro” de Jane Campion
“Wasp” (cortometraje) de Andrea Arnold