

CONTENIDO

DIRECCIÓN DE ARTE PARA CINE Y MEDIOS AUDIOVISUALES

MÓDULO I. INTRODUCCIÓN A LOS CONCEPTOS DE LA DIRECCIÓN DE ARTE

Duración: 60 horas.

OBJETIVO DEL MÓDULO

El participante será capaz de entender el uso y función de los elementos narrativos y procesos creativos necesarios para desarrollar un concepto de dirección de arte, a través de ejemplos y análisis del trabajo de varios directores de arte e historia de la dirección de arte.

- 1.1 Áreas y funciones del equipo de rodaje
 - 1.1.1 ¿Qué es la dirección de arte?
 - 1.1.2 Departamentos que coordina el director de arte
 - 1.1.3 Integrantes del equipo de arte
- 1.2 Historia de la dirección de arte
- 1.3 Elementos narrativos de un guión audiovisual
 - 1.3.1 Interpretación de un guión
 - 1.3.2 Géneros dramáticos y géneros cinematográficos
 - 1.3.3 Uso de elementos visuales para en la narrativa
 - 1.3.4 *Breakdown* de arte
- 1.4 La semiótica en la dirección de arte y el uso de símbolos visuales
- 1.5 Cómo definir y diseñar el “mundo” de la película
- 1.6 La relación entre el ambiente y los personajes
 - 1.6.1 Construcción de personajes a través de elementos visuales
- 1.7 Departamentos de maquillaje y vestuario
- 1.8 Historia y construcción narrativa de los espacios
- 1.9 La relación entre la fotografía y la dirección de arte
 - 1.9.1 Fuentes de Iluminación
 - 1.9.2 Uso luz y color para la narrativa
- 1.10 Análisis del lenguaje visual (proyección y análisis de películas)
- 1.11 Investigación y procesos creativos para una propuesta de dirección de arte

MÓDULO II. AMBIENTACIÓN Y UTILERÍA EN CINE

Duración: 40 horas.

OBJETIVO DE MÓDULO

A partir de la experiencia de utileros y ambientadores profesionales, los partici-

pantes aprenderán las funciones y tareas de estos departamentos y cómo contribuyen al diseño de producción y propuesta visual para una película.

- 2.1 Ambientación
 - 2.1.1 Uso de espacios y locaciones
 - 2.1.2 Elementos decorativos de fondo
 - 2.1.3 Materiales y elementos de decoración
 - 2.1.4 Lugar y tiempo a través de elementos decorativos
- 2.2 Utilería
 - 2.2.1 Utilería de personajes
 - 2.2.2 Utilería de espacios
 - 2.2.3 Armas y utilería especializada
- 2.3 Alimentos y bebidas
 - 2.3.1 Diseño y fabricación props especializados (o alteraciones)
 - 2.3.2 Bodegas de arte y utilería
 - 2.3.2.1 Procesos para rentar
 - 2.3.2.2 Visitas a bodega de arte y utilería

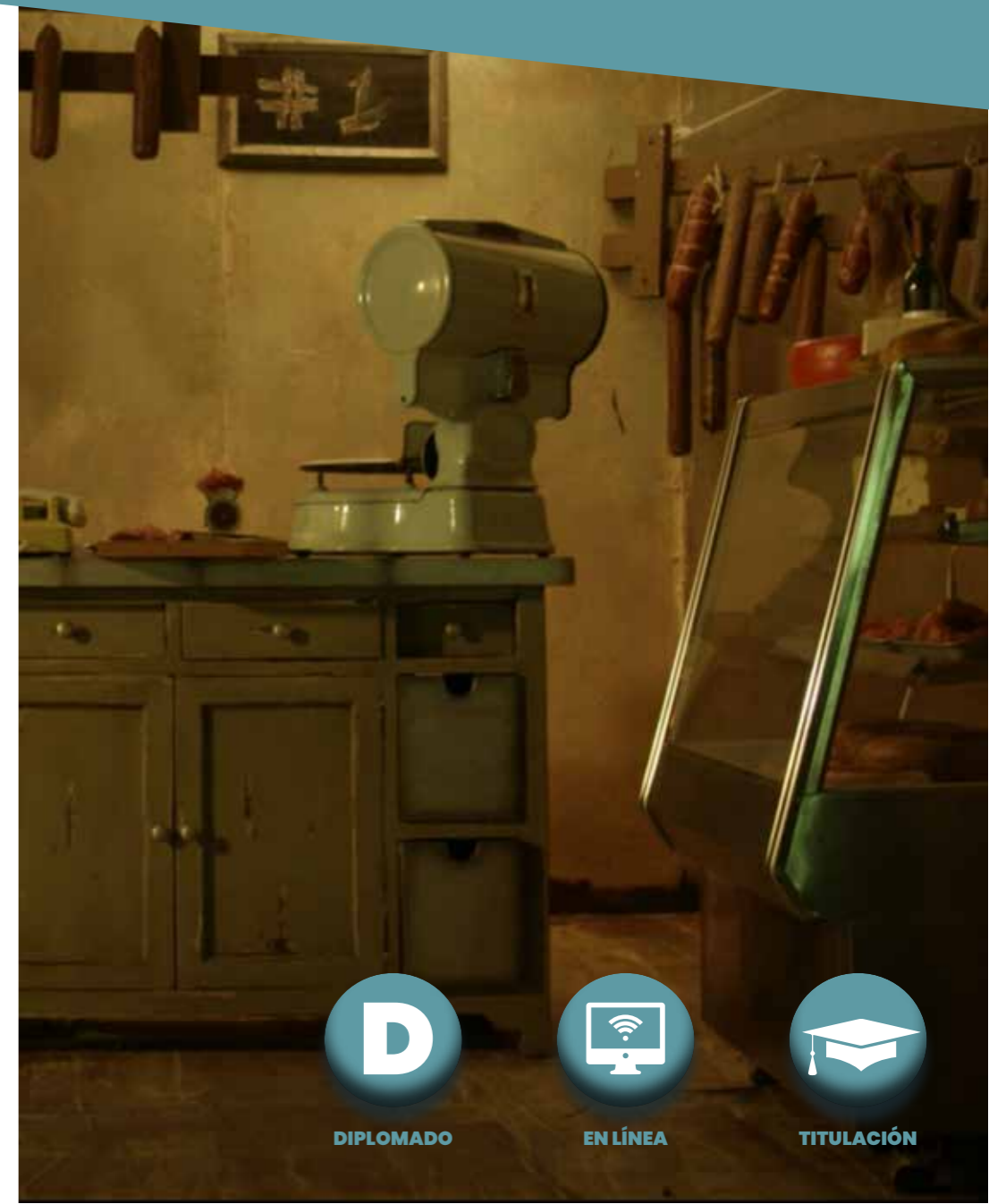
MÓDULO III. DISEÑO DE ESCENOGRAFÍA PARA MEDIOS AUDIOVISUALES

Duración: 60 horas.

OBJETIVO DEL MÓDULO

El participante será capaz de entender los procesos, materiales y elementos para diseñar una escenografía para cine y televisión.

- 3.1 El set en un proyecto audiovisual
- 3.2 Qué es la escenografía
 - 3.2.1 ¿Cuándo y para qué se diseña una escenografía?
- 3.3 El foro y tipos de foros
 - 3.3.1 Cómo diseñar escenografía para foro



DIPLOMADO



EN LÍNEA



TITULACIÓN

- 3.4 Locaciones
- 3.5 Construcción en locaciones interiores
- 3.6 Construcción en locaciones exteriores
- 3.7 Procesos de construcción de escenografía
- 3.8 Procesos de pintura escénica
- 3.9 Elementos básicos de arquitectura
 - 3.9.1 Puertas y ventanas
 - 3.9.2 Escaleras
 - 3.9.3 Pilares y columnas
- 3.10 Procesos de diseño de escenografía
 - 3.10.1 Dibujo técnico a mano para diseño de escenografía
 - 3.10.2 Modelado y dibujo de planos en CAD (SketchUp/Vectorworks)
 - 3.10.3 Maquetas y planos de presentación para director y equipo de producción
 - 3.10.4 Planos de construcción para escenógrafos y carpinteros
 - 3.10.5 Ilustraciones de concepto a partir de modelos CAD

MÓDULO IV. TALLER DE INVESTIGACIÓN, CARPETA Y PROYECTO

Duración: 80 horas.

OBJETIVO DEL MÓDULO

El participante desarrollara como trabajo final una propuesta y concepto de dirección de arte terminada para un proyecto audiovisual de su elección.

- 4.1 Procesos del desglose de un guión para largometraje
- 4.2 Procesos de investigación visual
- 4.3 Procesos de investigación documental
- 4.4 Desarrollo de lenguaje visual para un proyecto-mood board
- 4.5 Investigación de personajes
- 4.6 Ilustraciones de concepto y bocetos de espacios y personajes
- 4.7 Diseño de una o varias escenografías
- 4.8 Propuesta para intervención de locación o locaciones
- 4.9 Desarrollo de la carpeta o biblia de arte
- 4.10 Presentación final ante el grupo

EVALUACIÓN

- a. Porcentaje de la suma de los módulos: 40%
- b. Su presentación final ante todo el grupo: 15%
- c. Entregas físicas del proyecto: 15%
- d. Memoria digital (como se solicita en la guía de memoria de investigación-producción): 25%
- e. Asistencia: 5%

DOCENTES

FELIPE HERRERA LOZANO

Egresado del programa de Maestría en Diseño de Producción del *American Film Institute (AFI) Conservatory* y de la Licenciatura en Artes Visuales de la ENAP Ahora (Facultad de Artes y Diseño) de la UNAM especializándose en escultura. En 2012 obtuvo el título técnico en Cinematografía en *The Los Angeles Film School*

con especialización en Diseño de Producción. Desde el 2011 ha trabajado como diseñador de producción y director de arte en más de una docena cortometrajes que han sido reconocidos y proyectados en diversos festivales, como *A broken egg* (2018) [*Cannes Court Métrage-Short Film Corner*], *Hermanos* (2018) [*Breakthrough Director Spotlight Award Hollywood Reel Independent Film Festival*]. También ha participado en videos musicales y para video en medios digitales, así como los largometrajes *My name is Vivienne* (2014) [*Best Debut Feature-Toronto Female Eye Film Festival*] *The pinch* (2017), *La isla de las muñecas* (2020) y *Muna* (2019) y participó como pintor escénico para el set de la película de terror *Gehenna: Where death lives* (2016). Es profesor de las materias de *Historia de la Animación*, *Semiótica para la Narrativa Visual* y *Dirección de Arte para la Animación* y fue asesor en la creación del programa de Animación 3D en *Puppets*: Escuela de Animación y VFX. Enlace: <https://www.felipe-herrera.com/>

JAIME GARCÍA ESTRADA

Egresado de la Licenciatura en Cine del CUEC (Ahora Escuela Nacional de Artes Cinematográficas) Profesionalmente ha incursionado tanto en género documental como en ficción en las áreas de realización, producción, guionismo y dirección de arte. Fue gerente de producción en la ópera *Lola* (1989) de María Novaro y director de arte en *Los vuelcos del corazón* (1993) de Mitl Valdés, trabajo por el que fue nominado al Ariel. Desde 1993 a la fecha ha sido guionista de televisión. Es profesor y fundador de la materia de Dirección de Arte en la ENAC desde hace más de 25 años, donde además imparte materias como *Cine y pintura*, *Arte en México*, *Historia de la dirección de arte* y es asesor de los proyectos de ficción I y las tesis de los estudiantes. También ha impartido asignaturas en la especialidad de *Visualización Creativa* en la Universidad de la Comunicación, así como de guionismo en la especialidad sobre el tema en el CCC, y en el diplomado *Programa de escritura para Televisión* en la Universidad Iberoamericana. Ha publicado el libro *Alfredo Joskowicz: una vida para el cine* y es colaborador de la revista del CUEC *Estudios Cinematográficos* escribiendo artículos y ensayos sobre producción, guionismo y dirección de arte. Igualmente ha publicado sus ponencias en los libros *Ensayos de cine y filosofía*, sobre los temas: *la Avaricia, la Lujuria, la Gula, la Pereza y la Ira*. Coautor del libro *Impresionismo en Cine y Pintura*, publicado también por el CUEC-UNAM en 2018.

Enlace: <https://www.imdb.com/name/nm0305653/>

BIBLIOGRAFÍA

- Bordwell, David, and Kristin Thompson. 2010. *Film art: an introduction*. New York. 9th McGraw- Hill.
- Dixon, Wheeler W., and Gwendolyn Audrey Foster. 2008. *A short history of film*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- LoBrutto, Vincent. 1992. *By Design: interviews with film production designers*. Westport: Praeger.
- LoBrutto, Vincent. 2002. *The filmmaker's guide to production design*. New York: Allworth Press.
- Lozano, Elisa. 2014. *Manuel Fontanas: escenógrafo del cine mexicano*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Lüdi, Heidi, Toni Luüdi, and Kathinka Schreiber. 2000. *Movie Worlds: produc-*

tion design in film =Das Szenenbild im Film. Stuttgart: Menges.

- Neumann, Dietrich. 1999. *Film architecture: set designs from Metropolis to Blade runner*. Munich: Prestel.
- Olson, Robert L. 2002. *Conceptos básicos de la dirección artística en cine y televisión*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión.
- Preston, Ward. 1994. *What an art director does: an introduction to motion picture production design*. Los Angeles: Silman-James Press.
- Tashiro, C. S. 1998. *Pretty pictures: production design and the history film*. Austin: University of Texas Press.
- Whitlock, Cathy. 2010. *Designs on Film: A Century of Hollywood Art Direction*. Los Angeles: It Books.
- Wilshin, Mark. *A cinematic history of sci-fi & fantasy*. Chicago, Ill: Raintree.
- Woodbridge, Patricia & Hal Tiné. 2013. *Designer Drafting and Visualizing for the Entertainment World*. Burlingto: Focal Press.
- Zavala, Héctor. 2008. *El diseño en el cine: proyectos de dirección artística*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.



UNAM
FACULTAD
DE ARTES
Y DISEÑO



DIVISIÓN
DE EDUCACIÓN CONTINUA
Y EXTENSIÓN ACADÉMICA



REDEC UNAM