

## Convocatoria Talleres de Altos Estudios- EICTV

### INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE PRODUCCIÓN

En casi todas las cinematografías del mundo, a excepción de la Anglo-Americana, la figura del Director de Arte (*Art Director*) asume las funciones y cometidos, además de los propios, también los de el Diseñador de Producción (*Production Designer*) y los de el Decorador, o "Ambientador", (*Set Designer*) debido a que esa jerarquización y diversificación de funciones dentro del Departamento de Dirección Artística es consecuencia únicamente de la magnitud o complejidad, presupuesto y pretensión artística que tengan las películas, por lo que la labor compartimentada a la que se vea obligado el Departamento de Arte en cada caso, para hacerlas frente, siempre dependerá de dichas circunstancias. Realmente la figura del Diseñador de Producción es la de un "súper Director de Arte" que asume, tanto la responsabilidad más artística como la jerárquica, sobre los otros Directores de Arte y Decoradores que componen el Departamento, siempre y cuando las circunstancias, es decir la envergadura de determinados proyectos, lo requieren. Para dar ese paso hacia el mencionado nivel superior en algún momento, todos los Directores de Arte deberían de estar preparados adecuadamente; para lo cual, independientemente del talento personal de cada uno y su propia experiencia, es necesario en primer lugar que se re-conduzcan los conocimientos adquiridos, sean éstos tanto profesionales como académicos, desde su origen, con el fin de cimentar más sólidamente la base en la que se habrá de sustentar inicialmente la especial actividad profesional de la figura del Diseñador de Producción en cualquiera de sus circunstancias, pero teniendo presente también que entretanto se irán aproximando inevitablemente otras formas nuevas de desarrollar dicha especialidad que requerirán otros conocimientos que siempre habrá que afrontar, aunque si se está iniciado previamente se podrán asimilar fácilmente cuando éstas lleguen.

"William J. Mitchell, profesor de Arquitectura, Media Arts (Arte de los nuevos medios) y Ciencias del MIT, hace referencia al arte creado a partir de los nuevas tecnologías – A menudo se utilizan, indistintamente como sinónimos del arte de los nuevos medios categorizaciones precedentes como arte digital, arte electrónico, arte multimedia y arte interactivo – afirmando que está cerca la hora en la que dejaremos de hablar de diseño asistido por ordenador para pasar a hablar simplemente de diseño. Las tecnologías aplicadas al diseño se están convirtiendo en parte intrínseca y transparente del proceso.

Evidentemente, este tiempo no ha llegado aún, y hasta que lo haga, las herramientas digitales para la comunicación visual continuarán produciendo una mezcla de temor y entusiasmo en el sector.

En lo que a comunicación visual se refiere, los medios llevan 20 años entusiasmándose por las nuevas tecnologías, que no paran de extenderse. Concretamente a un ritmo de poco más de dos mil fotogramas de efectos visuales por película, para hacerse una idea de lo que se está hablando. Como consecuencia estamos constantemente reetiquetando y reordenando nuevos nichos de especialidades profesionales, pero el panorama general – la variedad de equipos, las alternativas y procesos trabajando por un producto final común – parece haberse olvidado. La estructura y jerarquía de la producción cinematográfica digital y la taxonomía de los efectos visuales incluyen a día de hoy las descripciones de puestos de trabajo más exóticas, tales como *cinematografía virtual* o el *matte painting compositing*. Los sets digitales llevan tiempo rondando la mente de diseñadores, que han seguido manteniendo las mismas iteraciones. No ha sido hasta los últimos años cuando hemos empezado a ver aparecer en la gran pantalla títulos de crédito como *Art Director for Digital Sets* o *Digital Set Designer*, *Virtual background designer*, o *Virtual cinematographer*, entre otros. Solo nos queda esperar que dentro de unos años la predicción de William Mitchell se cumpla y que el título de crédito que defina a esta comunidad de artistas sea simple y legítimamente, el de Directores de Arte. Hasta entonces, por desgracia, muchas películas continuarán siendo ensambladas a partir de dos partes desarrolladas por separado: por un lado unos sets físicos ideados por los creadores históricos de la Escenografía cinematográfica, el *Production Designer*, su *Art Director* y los *Set Designer*, y por otro, unos sets digitales, plasmados por un *Digital Set Designer*, un *Matte Painter* y los equipos de *Color* e *Iluminación*. La comunicación entre estos dos departamentos de diseño independientes puede llegar a ser, en ocasiones, mínima. Curioso esto último cuando, sin embargo, el resultado de los dos procesos independientes de diseño deben concretarse en dos conjuntos de decorados que resulten, a su vez, visualmente integrados a la perfección. La mejor manera de lograr esta integración es unir, desde el inicio de la película y hasta la entrega final, a los dos equipos de diseño, introduciendo junto a esa acción el uso de un conjunto de herramientas digitales complementarias y coherentes con la tipología de producción. La Dirección de Arte Digital así como el diseño y la previsualización son parte integral del proceso de Diseño de Producción (Diseño artístico del aspecto visual de las películas, previo a su plasmación. Cometido, entre otros, de las actividades profesionales del departamento de Dirección de Arte) y deben ser considerados como tales. Para conseguir con éxito esta integración, se debe incrementar el tiempo que durante la producción comparten el Departamento de Arte y el Departamento de Efectos Visuales. Si por lo menos se consiguiera que la presencia del Departamento de arte se prolongara hasta entrada la fase de postproducción, en la cual se incluye el procesamiento de los efectos visuales, habría suficiente tiempo como para aplicar la visión del Diseño de Producción original a los elementos generados digitalmente y, con esto, a la totalidad de la narrativa visual del film, dando un paso firme hacia la consecución del Diseño de Producción integral.” Vlad Bina. Extracto del artículo “The Médium and the Message” – traducido por Joan Martí B. - publicado en Perspective Magazine. Revista editada por el ADG (Art Directors Guild) Sindicato de Directores de Arte de Estados Unidos, en Agosto-Septiembre del 2008.

**Fechas:** del 17 al 28 de febrero de 2014.

**Duración:** 2 semanas

**Lugar:** Escuela Internacional de Cine y TV de San Antonio de los Baños, Cuba

**Costo de la matrícula:** 1500.00 euros

**Cantidad máxima de participantes:** 25

**Cantidad mínima obligatoria:** 10

De no cubrirse la cantidad mínima obligatoria de plazas requeridas, la EICTV se reserva el derecho de suspender la realización del Taller hasta un mes antes de inicio del mismo. En tal caso, se realizarán los reembolsos correspondientes a las prematriculas abonadas previamente por los inscritos. La EICTV no se responsabiliza con los costes asociados al viaje (boleto aéreo, visa, etc).

**Dirigido a:** Iniciados académica o profesionalmente en la especialidad de Dirección Artística y también para estudiantes de postgrado de otras disciplinas afines como Arquitectura Superior, Diseño Superior de Interiores, Bellas Artes, y Escenografía Teatral.

**Profesores:**

Felix Murcia/ España

Joan Martí/ España

**Módulo 1:** LA EXPRESIÓN PLASTICA EN EL CINE

**Del 17 al 21 de febrero**

**De 9:30 am a 12:30 pm y de 2:00 a 5:00 pm**

**Profesor: Felix Murcia**

**Descripción:** Conocimiento teórico de la plástica aplicada al cine a través del Diseño de Producción y su importancia como expresión.

**Objetivos:** Introducción básica al Diseño de Producción a través del departamento de la Dirección Artística Cinematográfica.

**Metodología:** Las clases teóricas - previa entrega de apuntes relacionados con los contenidos del temario - se ilustran con ejemplos gráficos y filmados o grabados, para su demostración y análisis.

**Temario:**

**1-**Definiciones.- La expresión plástica como recurso en el cine. La Dirección Artística.

**2-**Organigrama departamento de Dirección Artística.- Figuras profesionales y sus diversos cometidos. Secciones dependientes del Departamento: Construcción, Decoración y Ambientación, Atrezzo y Utilería. Relación directa del Departamento con otras especialidades: Dirección y Producción; Vestuario, Caracterización y Efectos Especiales; Fotografía, Sonido y Efectos Digitales.

**3 y 4-** Criterios plásticos y aspecto visual de las películas.- Expresividad plástica. Antecedentes Históricos. La forma. El color. La forma y el color conjuntamente.

**5-**El diseño de producción.- Aspecto visual de una película. El diseño artístico. Recursos del Diseño. Vestuario. Memoria de Dirección Artística.

**6-**Textos.- Definiciones y cometidos del Diseñador de Producción, el Director de Arte y el Decorador-Ambientador.

**7-**Documentación e investigación.- Documentación. Exteriores naturales. Decorados artificiales. Propuestas previas a Dirección y Producción. Unificación de criterios.

**8-**Tratamiento.- Diversos tipos de tratamientos plásticos aplicables en función del género y su clima dramático.

**9-**Anteproyecto.- Ejemplo de procedimiento a seguir para elaborar un anteproyecto de Diseño de Producción.

**10-**Expresividad de locaciones interiores y exteriores.- Escenarios naturales exteriores e interiores.

**11-**Diseño y plasmación.- Diseño de Producción. Proyecto de Dirección Artística. Diseño técnico de decorados. Diseño de elementos constructivos.

**12-**Memoria y presupuesto.- Proyecto. Actuaciones en estudio. Actuaciones en escenarios naturales. Calendarios. Desgloses. Presupuestos.

**13-**Vestuario.- Relación con el Diseño de Producción.

**14-**Representación gráfica y construcción.- Construcción de decorados en plató. Falsas perspectivas. Construcción de decorados en parajes naturales. Construcciones con efectos especiales.

En escenarios naturales; en escenarios mitad naturales y mitad artificiales; y en escenarios totalmente artificiales.

**15-**Maquetas.- Diversas técnicas. Propuesta de maquetas artesanales y digitales.

**16-**Ambientación.- Análisis de diferentes ejemplos filmados.

**17-** Ejemplo de complicidad y coordinación del Departamento de Dirección Artística y sus figuras profesionales con el resto de departamentos, en una película. (Documental.)

**18-** Diseño de producción en cine publicitario.- Distintos ejemplos gráficos y filmados.

**19-** Ejercicios prácticos.- Los conocimientos básicos adquiridos, se pondrán en práctica mediante ejercicios colectivos.

**20-** Análisis de los ejercicios prácticos.- Exposición y argumentación de los ejercicios realizados por los alumnos con el fin de ser analizados y corregidos públicamente en clase.

**21-** Ejemplos filmados.- Relacionados con los temas expuestos, de determinadas películas en las que ha intervenido el docente.

## **Módulo 2:** PROCESO DE DISEÑO Y ENTORNOS DIGITALES

**Del 24 al 28 de febrero**

**De 9:30 am a 12:30 pm y de 2:00 a 5:00 pm**

**Profesor: Joan Martí**

### **Objetivos:**

- Mostrar cuales son los procedimientos y técnicas de representación que intervienen en las distintas etapas que incluye el proceso de diseño de un film.
- Establecer el dibujo -en toda su dimensión- como herramienta de comunicación básica en el ejercicio de nuestra profesión.
- Conocer el funcionamiento de las casas de post-producción, así como las conexiones y relaciones establecidas entre el Director Artístico y el Supervisor de Efectos (Vfx Supervisor).
- Conocer los distintos tipos de decorados digitales, cómo se construyen y las ventajas e inconvenientes de los mismos.

**Metodología:** Sesiones teóricas en las que se expone mediante audiovisuales y ejemplos gráficos los conceptos expuestos en el temario. La práctica consta básicamente de un ejercicio de dibujo.

**Temario:**

1. Introducción.- Introducción pormenorizada acerca del proceso de ejecución de un proyecto de Diseño de Producción.
2. Dirección Artística y Dibujo.- Los formatos de previsualización. Metodologías que intervienen en cada uno de los formatos y su idoneidad según cada fase. Representación artística y representación técnica.
3. Materiales, utensilios y técnicas.- Tratamiento de las técnicas involucradas en la creación de imágenes aplicadas al Diseño de Producción /Dirección Artística (formatos de previsualización).
4. Proceso de Diseño.- Descripción y tratamiento detallado acerca de las etapas que intervienen en la creación de una narrativa visual aplicada a un proyecto de Diseño de Producción / Dirección Artística. Configuración visual de la idea, desde el boceto hasta el original final.
5. Dirección Artística en entornos digitales.- De la Dirección Artística y el Diseño de Producción en la era digital contemporánea. Como plantear un proyecto que incluya efectos visuales, conocer los distintos tipos de decorados digitales, cómo se construyen y las ventajas e inconvenientes de los mismos.

**Materiales que deben traer los alumnos:**

Regla de 50 cm, lápices de dibujo 2H, HB y 2B (pueden ser tanto de madera como portaminas técnicos de dibujo, se recomiendan estos últimos), goma de borrar, cinta adhesiva, tijeras o cúter; pegamento de barra o similar, o sea, material de dibujo básico para realizar croquis y bosquejos coloreados con la técnica que cada uno mejor crea conveniente. Los que lo deseen pueden utilizar para estos fines su ordenador portátil o combinar ambos recursos.

**Informaciones generales:**

Durante el curso, y dentro de cada capítulo, se proporcionará al estudiante diversos materiales/apuntes así como una bibliografía básica.

Las clases, el alojamiento y la alimentación están incluidos en el costo de la matrícula. Los estudiantes recibirán gratuitamente los servicios de urgencia en la posta médica de la escuela.

Por regulaciones legales vigentes en el país, todo extranjero deberá portar consigo seguro médico reconocido en Cuba o en su defecto deberá adquirirlo en los puntos de entrada. Este seguro médico cubrirá la atención

hospitalaria y especializada en caso de necesitarla. En el sitio web [www.asistur.cu](http://www.asistur.cu) se detallan todas las opciones para los viajeros.

La escuela cuenta con áreas deportivas y transporte a la ciudad. Existen los servicios de cafetería abierta las 24 horas, tienda, lavandería, telefonía internacional, email y sala de internet.

La escuela se otorga el derecho de seleccionar los candidatos a este curso de acuerdo a su documentación y de sustituir a cualquier profesor de presentarse algún inconveniente.

Los interesados en dicho curso deben presentar su solicitud a Orietta Roque, coordinadora de Altos Estudios [orietta@eictv.org.cu](mailto:orietta@eictv.org.cu) o [altos.estudios@eictv.co.cu](mailto:altos.estudios@eictv.co.cu)

### **Síntesis curricular de los profesores:**

#### **Felix Murcia:**

Técnico Superior en Diseño de Interiores (Arquitectura de Interiores) y Graduado en Artes Aplicadas, por los centros docentes madrileños: Escuela de Artes Decorativas de Madrid, y Escuela de Artes Aplicadas y Oficios Artísticos (Escuela de Arte La Palma), respectivamente. (Entre 1.967 y 1.973) más otros estudios especializados - sin titulación oficial - en: Escenografía Teatral y Operística, Cinematográfica y Audiovisual.

Ha trabajado en cine como, diseñador de vestuario y escenográfico, director artístico de aproximadamente 59 películas, en filmaciones publicitarias, ha sido guionista, director y productor.

Ha sido profesor de innumerables cursos, masters y participado en simposios, seminarios, conferencias, mesas redondas, etc. También tiene una extensa bibliografía como autor profesional. cción al diseño de pñroducción

Obtuvo los siguientes premios en Cine: Premio Nacional de Cinematografía.(1999). **Cinco** premios "Goya".(1987-1992-1994-1997-1998) **Ocho** nominaciones premios "Goya".(1988-1989-1994-1995-1999-2002-2003-2006). Una nominación "Special Aspect" (al Premio "Félix") de Cine Europeo, en su primera edición celebrada en Berlín en1988). Premio "Especial Calidad", del Ministerio de Cultura, como cortometrajista ( Por guión y dirección) en 1982. Premio "Especial Calidad", del Ministerio de Cultura (como co-productor de largometraje) en 1994. Obtuvo una nominación "Mestre Mateo" de la Academia do Audiovisual Galego (2005).

Para mayor información buscar en GOOGLE.

## **Joan Martí:**

### · Formación Académica

- *Graduado en Arquitectura* (Universidad Internacional de Catalunya)
- *Técnico superior en Gráfica Publicitaria / Diseño Gráfico* (Escuela Superior de Diseño de Tarragona)
- Post-grado en *Dirección Artística Cinematográfica* (ESCAC - Escuela Superior de Cinema i Audiovisuals de Catalunya)

### · Experiencia profesional relevante

Tras el paso por distintos despachos de arquitectura y agencias de publicidad, desde febrero de 2009 hasta la actualidad su actividad profesional se ha centrado con dedicación completa al campo de la Dirección Artística Cinematográfica. Tras realizar el Post-grado en ESCAC, se incorporo al equipo docente en la siguiente edición como profesor de Dibujo y Técnicas de Representación. Esta asignatura trata del aprendizaje de los formatos de pre- visualización más relevantes en el desarrollo de la Dirección Artística Cinematográfica tales como la elaboración de planos de construcción de decorados, ilustración, ilustración conceptual, bocetaje de ambientación, carta cromática, storyboard, etc. A lo largo de los 4 años en la escuela y hasta la actualidad, amplió su participación en el Master hasta llegar al puesto de coordinador de curso, función que desempeña junto a Felix Murcia, Director del mismo.

En lo docente, su objeto de trabajo y especialización se centra, además de lo descrito anteriormente, en el estudio del Departamento de Efectos Visuales y de su integración con el Departamento de Dirección Artística con el objetivo de establecer un único proceso creativo dentro de una producción cinematográfica.