



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Licenciatura en Diseño Gráfico Multimedia

GUÍA PRÁCTICA PARA LA REALIZACIÓN DE MATERIALES AUDIOVISUALES PARA LOS ESTUDIANTES DEL 7º. SEMESTRE DE LA LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO ESPECIALIZACIÓN MULTIMEDIA

Jesmy Haydeé Chafchalaf Peña
Carné: 2002-18054
previo a optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico



Guatemala, abril 2008

JUNTA DIRECTIVA

Decano:	Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Vocal I:	Arq. Sergio Mohamed Estrada Ruiz
Vocal II:	Arq. Efraín de Jesús Amaya Caravantes
Vocal III:	Arq. Carlos Enrique Martini Herrera
Vocal IV:	Br. Javier Alberto Girón Díaz
Vocal V:	Br. Omar Alexander Serrano De La Vega
Secretario:	Arq. Alejandro Muñoz Calderón

TRIBUNAL EXAMINADOR

Decano:	Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Secretario:	Arq. Alejandro Muñoz Calderón
Examinadores:	Lic. Rualdo Anzueto
	Lic. Fernando Fuentes
	Lic. Guillermo García

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por haberme dado la sabiduría y la fortaleza para superar las adversidades que se me presentaron durante el desarrollo de la carrera e iluminarme en mi camino hasta alcanzar este triunfo.

A mis padres, por su apoyo y consejo he llegado a realizar esta meta, la cual constituye la herencia más valiosa que pudiera recibir.

A mis hermanos, por su cariño, apoyo y comprensión.

A mis jefes y compañeros de trabajo en Editorial Kamar, quienes me brindaron su comprensión, colaboración, facilidades y apoyo durante toda la carrera.

A mis amigos y compañeros de clase, con quienes compartí experiencias buenas y malas durante la formación profesional y fueron un apoyo, aliento y estímulo para seguir adelante en los momentos difíciles.

A mis catedráticos, quienes con dedicación y paciencia transmitieron sus conocimientos y enseñanzas para hacer de mí una profesional preparada.

A todos mis familiares y conocidos que de una u otra manera estuvieron pendientes a lo largo de este proceso, brindado su apoyo incondicional.

A todas las personas que de alguna manera intervinieron en la realización de este proyecto.

PRESENTACIÓN

La apertura de la Licenciatura en Diseño Gráfico, cuyo pensum de estudios incluye asignaturas relacionadas con la producción de audiovisuales, tiene contenidos muy amplios y complejos, lo que no permite dedicarle suficiente tiempo a su enseñanza y aprendizaje.

Por lo tanto, el objetivo del presente proyecto fue producir una guía práctica audiovisual que ejemplifique la aplicación de los elementos y la gramática del lenguaje del cine, así como ideas y recomendaciones para los estudiantes.

La guía contiene nociones básicas del contenido de la producción audiovisual, elaborada a partir de fragmentos de cortometrajes hechos por otros estudiantes en años anteriores. Está en formato DVD con menús a los distintos temas para su fácil acceso.

El material de la guía será publicado en un canal de Youtube: www.youtube.com/guiaudiovisual, para que los estudiantes interesados tengan acceso al mismo.

Asimismo, se exhorta a los futuros estudiantes a realizar proyectos de graduación ampliando la información presentada de uno o varios temas que abarca el presente trabajo, ya que El Lenguaje Cinematográfico es un tema muy extenso y complejo.

ÍNDICE

Miembros de la Junta Directiva.....	I
Agradecimientos	II
Presentación	III
Capítulo 1	
Antecedentes.....	1
Definición del problema.....	1
Justificación.....	3
Objetivo general	3
Objetivos específicos.....	3
Capítulo 2	
Perfil del cliente	5
Grupo objetivo	6
Capítulo 3	
Conceptos fundamentales.....	9
Capítulo 4	
Proceso de diseño, método y bocetaje	35
Capítulo 5	
Comprobación de eficacia y propuesta gráfica final.....	43
Conclusiones.....	63
Lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta.....	64
Bibliografía	65
Glosario	66
Imprímase	68

CAPÍTULO 1

ANTECEDENTES

La Facultad de Arquitectura y el Programa de Diseño Gráfico, como parte de su misión de formar profesionales con excelencia académica adaptados a la globalización, tecnología y modernización de las estructuras económicas, aprobaron la apertura de la Licenciatura en Diseño Gráfico cuyo pensum de estudios incluye asignaturas de nueva tecnología como la creación de obras audiovisuales. Sin embargo, los estudiantes provenientes del Técnico en Diseño Gráfico tienen únicamente conocimiento general sobre el desarrollo de esta asignatura, por lo que necesitarán de un material específico que les explique con claridad la nueva terminología que tendrán que aprender y de esta manera asimilar mejor este nuevo conocimiento sobre la obra audiovisual.

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Las asignaturas relacionadas con la producción de audiovisuales tienen contenidos muy amplios y diversos, lo que no permite dedicarle el tiempo suficiente a cada tema, por lo que es necesario tener materiales de apoyo que expliquen fácilmente la teoría, y que estén tanto al alcance del docente como del alumno y así aprovechar y/o maximizar el tiempo de aprendizaje de estas nuevas materias facilitando la enseñanza.

JUSTIFICACIÓN

MAGNITUD

Cada año, aproximadamente, 25 de cada 30 estudiantes del Técnico en Diseño Gráfico, es decir, un 83% se inscriben en la Licenciatura en Diseño Gráfico, por lo que se necesitará la existencia de material complementario para las nuevas asignaturas.

TRASCENDENCIA

Por no tener suficientes materiales de apoyo que expliquen los temas de la obra audiovisual, se dificulta aprovechar al máximo el tiempo de clase y la realización de audiovisuales.

VULNERABILIDAD

Al tener esta guía al alcance del estudiante, éste comprenderá mejor los contenidos referentes a la planificación y realización de materiales audiovisuales efectivos, por lo que será un profesional mejor preparado para la exitosa integración al mundo laboral.

FACTIBILIDAD

El Programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos respalda la creación de recursos diseñados para la enseñanza, que estén al alcance de docentes y alumnos para la realización de proyectos. Asimismo, con el proyecto de la creación de la videoteca, este material estará a disposición de los estudiantes.

OBJETIVO GENERAL

Producir una guía práctica para la realización de materiales audiovisuales de manera que los estudiantes de Diseño Gráfico especialización multimedia, aprendan el proceso de la producción audiovisual por medio de ejemplos en video y de esta forma los nuevos materiales creados sean comprendidos por el público a quien va dirigido el mensaje, utilizando los recursos que tengan a su alcance.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Crear una guía audiovisual grabada y reproducida en DVD que grafique los pasos para la generación del guion de un material audiovisual.
- Ejemplificar dentro de la guía, la aplicación de los elementos y gramática del lenguaje del cine a su guion.
- Incluir en la guía, un área de ideas y recomendaciones para la utilización de los recursos que estén a su disposición como estudiantes.
- Presentar fragmentos de videos hechos por otros estudiantes y así motivar a los estudiantes a realizar materiales audiovisuales de mejor calidad.

CAPÍTULO 2

PERFIL DEL CLIENTE

La Facultad de Arquitectura fue creada en 1950 como departamento de la Facultad de Ingeniería, se iniciaron los estudios en 1953. Después de muchas gestiones, al fin se logra, en 1958 un acuerdo para crearse la facultad, y se inaugura el 5 de septiembre del mismo año. En 1971 se instala en el edificio que ocupa actualmente.

En sus inicios se trabajó en un plan de estudios un poco irregular, inclinándose a formar artistas arquitectos. Este plan de estudios fue adaptándose hasta hacer su último ajuste en 1995.

EL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

En 1972, se presentó una propuesta para la creación de la carrera, basada en currículos vigentes en otras universidades y entrevistas a diseñadores realizadas por una comisión de la Facultad de Arquitectura. En 1975, se recomendó la creación de carreras cortas para dar opción a estudiantes que no pudieran continuar el nivel de licenciatura.

Se logró, en 1986, la aprobación de la propuesta, y se empezó a trabajar la carrera en 1987 a cargo de un cuerpo docente especializado, cimentado sus objetivos en suministrar bases para dar respuestas de diseño gráfico. Se basaron en dos áreas: comunicación e historia; tecnología y diseño. En 1995, se actualizó el pensum de estudios, el cual quedó integrado en 39 cursos, distribuidos en seis semestres y una práctica supervisada de 80 horas.

Posteriormente se percibe la necesidad de llevarla hacia el nivel de licenciatura, y es así como el 12 de noviembre de 2003 es aprobada por el Honorable Consejo Superior Universitario, según consta en el acta No.26-2003. La Licenciatura en Diseño Gráfico se inició en 2004; es una carrera autofinanciable y tiene tres especialidades: Multimedia, Editorial y Publicidad.

La Licenciatura en Diseño de Gráfico tiene como objetivo formar profesionales adaptados a la globalización, tecnología y modernización de las estructuras económicas; defensores de los valores culturales de la Nación. El programa debe mantener un nivel de excelencia que permita que sus egresados posean conocimientos conceptuales y técnicos actualizados en el ámbito de su especialidad, desarrollando competencias laborales acordes a la práctica real. Capaces de producir comunicación gráfica con impacto para los medios de comunicación masiva , la publicidad y las empresas que demandan sus servicios y, a la vez, ser agentes de cambio comprometidos en la contribución de la solución de las necesidades de los sectores marginados, desarrollando campañas de interés social.

GRUPO OBJETIVO

Futuros estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico, que terminaron el Técnico en Diseño Gráfico, y desean especializarse en multimedia.

De acuerdo a estas variables:

Geográficas:

- . Guatemala cuenta con 21 departamentos.
- . La mayoría de estudiantes universitarios está concentrada en la región central, en el departamento de Guatemala.
- . Residentes, en su mayoría, en la ciudad de Guatemala.
- . Viven en zonas y colonias populares de la ciudad capital.
- . El país no tiene temperaturas extremas pero varían de acuerdo con la región y con la altitud. Tiene dos estaciones predominantes: el verano o estación seca, y el invierno o estación lluviosa.

Demográficas:

- Comprendidos entre las edades de 22 a 25 años.
- Estado civil, en su mayoría, solteros, viviendo con sus padres.
- Hombres y mujeres.
- Trabajan en áreas relacionadas al diseño gráfico.
- Con ingresos económicos mayores al salario mínimo y de acuerdo al promedio del mercado laboral.
- Nivel socioeconómico B + , B, B- correspondiente a la clase media.*
- Estudios de diseño gráfico a nivel técnico universitario.
- De creencias religiosas diversas.
- Nacionalidad guatemalteca.

Psicográficas:

- Jóvenes modernos, extravertidos.
- Gustan de la tecnología.
- Innovadores y abiertos al cambio.
- Gustan de escuchar música, ver televisión y realizar deporte.

Conductuales:

- Con actitud positiva hacia materiales audiovisuales.
- El beneficio buscado es la comprensión de términos del lenguaje audiovisual.
- La frecuencia del uso de la guía depende del avance en clase.

* B + , B, B- es una clasificación utilizada en mercadotecnia que define el nivel socioeconómico o clase social de un grupo determinado.

CAPÍTULO 3

CONCEPTOS FUNDAMENTALES

Universidad

Institución de enseñanza superior que comprende diversas facultades, unidades educacionales dedicadas a la enseñanza superior y la investigación, que confiere los grados académicos y títulos profesionales correspondientes. Según las épocas y países puede comprender colegios, institutos, departamentos, centros de investigación, escuelas profesionales, etc.

Facultad

Una facultad es cada una de las grandes divisiones de una universidad, correspondiente a una rama del saber, y en la que se dan las enseñanzas de una carrera determinada o de varias carreras afines.

Diseño gráfico

El diseño gráfico es la disciplina u oficio dirigido a idear y proyectar mensajes visuales, y toma en cuenta diversas necesidades que varían según el caso: estilísticas, informativas, identificatorias, vocativas, de persuasión, de código, tecnológicas, de producción, de innovación, etc.

También, referido como “diseño de comunicación visual”, pues la actividad excede el campo de la industria gráfica, y los mensajes visuales se canalizan a través de muchos medios de comunicación, tanto impresos como digitales.

Una clasificación difundida del diseño gráfico es: el diseño gráfico publicitario, el diseño editorial, el diseño de identidad corporativa, el diseño *web*, el diseño de envase, el diseño tipográfico, la cartelería, la señalética y el llamado diseño multimedia, entre otros.

Arquitectura

La arquitectura es el arte o ciencia de planear, proyectar, diseñar y construir espacios habitables, edificios perdurables, y engloba, por tanto, no solo la capacidad de diseñar los espacios, sino también la construcción de los volúmenes necesarios. Sigue determinadas reglas, con objeto de crear obras adecuadas a su propósito, agradables a la vista y capaces de provocar un placer estético.

Cátedra

Facultad o materia particular que enseña un catedrático.

Alumno

Los alumnos son aquellos que aprenden de otras personas. De hecho, al alumno se le puede generalizar como estudiante o también como aprendiz, discípulo, respecto de su maestro, de la materia que está aprendiendo o de la escuela, colegio o universidad donde estudia.

Catedrático

Un catedrático de universidad es un profesor e investigador que tiene que haber pasado una serie de requisitos para haber alcanzado ese puesto, es el titular de una cátedra según la escala de puestos de una universidad.

Asignatura

Cada una de las materias que se enseñan en un centro docente o forman un plan académico de estudios.

Licenciatura

Estudios necesarios para obtener este grado.

Técnico

Persona que posee los conocimientos especiales de una ciencia o arte.

Semestre

Espacio de seis meses.

Decano

Persona que es nombrada para presidir una corporación o una facultad universitaria, aunque no sea el miembro más antiguo.

CONCEPTOS FUNDAMENTALES (ON EL TEMA DEL PROYECTO)

LA OBRA AUDIOVISUAL

Una obra audiovisual se refiere a la construcción y producción de un mensaje para la comunicación a través de los medios audiovisuales. El texto audiovisual se caracteriza por el tiempo y espacio. La imagen se organiza y se somete a movimientos, secuencias, sintagmas y sonidos. La obra audiovisual tiene cinco órdenes:

1. La imagen.
2. El sonido fonético (palabras) - sonidos musical - sonidos ambiente.
3. Los grafismos.
4. Créditos.
5. Ilustraciones.

Existen tipos de discursos implicados en la comunicación:

Mensaje publicitario.
Mensaje informativo.
Documento testimonial.
Las obras didácticas.
Géneros narrativos.

Existen tres elementos distintos para clasificar la producción por su género, y están siempre dentro de la producción:

La trama argumental.
La temática y preocupación para generar interés.
La iconografía y la forma de utilizar los recursos semiológicos (color, luz textura, formas, movimientos ángulos, perspectiva).

Géneros de la obra audiovisual a partir de la finalidad del guion:

Obra de libre expresión

El autor expresa su mundo interior, inspira personajes, reelaborar la historia es particular.

Obras de evasión, las obras comerciales

Se caracterizan por buscar el éxito comercial, tratan de ofrecer ingredientes que persuadan al público. (Se puede vender una idea, reforzar una idea).

Obras de reconstrucción histórica

Trata de reconstruir personajes, costumbres y escenarios, los acontecimientos reales. La idea fundamental es adecuar la historia.

Obras documentales

Pretenden dar a conocer una realidad objetivo sin añadir nada ficticio. Algunas veces estas producciones sufren deformaciones ideológicas o políticas que pueden llegar a alterar la realidad.

Obras didácticas

Las obras tienen una función didáctica en un 100%.

Las obras audiovisuales son reflejo del arte y la cultura. Van a causar una serie de reflexiones en la humanidad y siempre van a utilizar connotaciones a partir del momento histórico.

Las connotaciones se pueden describir así:

1. Todos los humanos somos miembros de una sociedad, también estamos en una estructura política.
2. La preocupación de los humanos por conocer la identidad que lleva dentro de su persona, al punto de cuestionar el sentido de la vida.
3. La inquietud por la pareja humana donde las personas se debaten dentro de una aproximación física y espiritual.
4. El protagonismo femenino en la sociedad.

5. El interés por conocer la historia, describir la esencia de los pueblos o profundizar en el origen de los problemas presentados en la historia.
6. Inestabilidad emocional proyectada por los personajes.
7. La insatisfacción profesional que impulsa a abandonarlo todo y las aventuras del reencuentro consigo mismo.
8. La permanente crisis política derivada de la inestabilidad del mundo; todo se hace inestable, anormal y aleatorio.

EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO EN LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

De la misma manera que, cuando nos comunicamos con otras personas usamos nuestro propio lenguaje, que se compone de palabras, de gestos y a veces de forma escrita, el cine tiene su propio lenguaje. El lenguaje del cine lo componen elementos y signos. Las imágenes, las palabras, la música, el color, los sonidos y también, la forma de mezclar las imágenes, la posición de los actores, etc. Las imágenes componen así una nueva forma de contar las cosas, de hacer narraciones y de expresar mensajes.

Para realizar una obra audiovisual es necesario conocer los conceptos principales para crear historias:

Narración

Es un conjunto de técnicas que permiten transmitir sucesos reales o imaginarios con el objetivo de atraer al lector (público), interesarlo e intrigarlo para que lea la historia que se expone desde el principio hasta el final. Esta historia suele estar formada por una serie de acontecimientos que, encadenados entre sí, constituyen la trama. (trama = entrelazar)

Trama

Se estructura en orden cronológico, el de los acontecimientos principales, con una situación inicial que llevará al lector a través del relato a una situación final o desenlace.

Los elementos fundamentales para dar vida a este hecho literario son: las acciones, las descripciones, los diálogos, las reflexiones.

Describir o mostrar

Es necesario que se ponga en escena mediante acciones, los sentimientos e ideas de los personajes. Se trata de mostrar las situaciones para que el lector (público) pueda deducir qué siente y por qué actúan de determinada manera, y así participa en el relato. Para describir cómo vive, piensa, ama, odia, crece o mueren los personajes, un escritor necesita de las palabras, y éstas le dan la posibilidad de recrear situaciones, tiempos, espacios y atmósferas que además invoquen los sentidos del lector, su sensibilidad en un tono acorde a lo que se relata.

Estructura del relato

Se divide en distintas partes que permiten al escritor ordenar sus ideas y elegir la forma de exponerlas.

El planteamiento: presenta al lector el porqué va a leer la historia incluye el conflicto de la historia; se presentan los personajes, descripción del lugar, de acuerdo al objetivo del autor.

Desarrollo: comienza la trama, descripción amplia del planteamiento.

Clímax: la parte crucial de la historia.

Desenlace: desenmaraña la trama, hilito por hilito, cada una de las partes que formaron la historia. Todo se aclara.

Final: cómo quedan resueltos los hechos.

Los personajes

Los personajes: son los sujetos que intervienen en la acción. Son sujetos de forma genérica porque los personajes pueden ser personas, pero también animales u otros objetos. En algunos relatos el enfoque está centrado en los personajes, mientras que en otros puede estar centrado en la trama. Para construir un personaje, el autor puede pensar en sí mismo o en alguna persona que conozca. Si se trata de uno mismo, hay que pensar y apuntar todos los rasgos del carácter, incluso los físicos, como si fueran de otra persona o también enunciar las características de otros como si fueran propias. Para desarrollar personajes se debe tener en cuenta cómo habla, cómo actúa, cómo reacciona, cuál es su apariencia física, cómo se relaciona con los otros personajes o con el entorno. Se debe llenar su ficha personal, actividades, aficiones, fobias, deseos ocultos, apariencias, anécdotas de su vida, historia familiar.

El Tema

Se puede recopilar todo tipo de información sobre el tema recurriendo a distintas fuentes, haciendo listas de palabras relacionadas con él o bien utilizando otros métodos para buscar ideas sobre el tema elegido.

El relato puede ser de ficción, policial, romántico, aventura, terror, misterio, suspenso, acción; también puede ser una biografía, autobiografía, reportaje o diario de viaje. Que sea una historia de ficción no impide que se puedan utilizar materiales y datos tomados de la realidad.

De acción: se resalta el interés por la intriga, capta la atención del lector a partir de los hechos que ocupan el primer plano.

De personaje: su núcleo central es el análisis psicológico del personaje, su problemática y vivencias.

De espacio: se describen los ambientes sociales o del marco histórico. Constituye el eje central.

Trazar / ordenar la información

Desarrollar el primer estímulo. Una palabra, un sentimiento, una imagen, un sueño, un lugar, un deseo, una frase. Se debe trabajar, revisar y extender el tema.

Se debe plantear el cómo, quién, dónde y por qué.

Se debe trabajar la estructura, reunir la mayor información posible y todo tipo de asociaciones vinculadas a al idea.

Elegir al narrador: todo texto literario requiere la presencia de un narrador, quien será la voz que narrará en primera o tercera persona.

Primera persona: se caracteriza por la participación (directa o no) del narrador en los hechos que explica.

Tercera persona: narrador objetivo o testigo, evita aseveraciones que pongan de manifiesto los pensamientos de los personajes. Narrador subjetivo u omnisciente, describe con naturalidad los pensamientos de los personajes como si estuviera dentro de cada uno de ellos.

La estructura es la cadena de acontecimientos que permiten que un suceso lleve a otro; la trama es la que establece una relación total y dinámica entre los elementos que componen la estructura.

Con todos los datos reunidos se perfila el argumento. El argumento sintetiza los momentos principales que constituyen la historia teniendo en cuenta el objetivo.

Formas de estructurar

Lineal: cuando los elementos del relato suceden en una progresión cronológica continua, sin saltos en el tiempo ni desplazamiento ni repeticiones.

Circular: cuando el final de un relato vuelve sobre el comienzo (temporalidad).

Concéntrica: cuando todos los elementos de un relato giran alrededor de un núcleo central.

Espiral: cuando los elementos que componen la narración son considerados desde distintas perspectivas a la vez.

Fases de la composición

Fase inicial: aparición del tema, recopilación de datos, organización de los elementos que proporcionan el argumento.

Fase intermedia: búsqueda del tono apropiado y elección del narrador.

Creación de los personajes principales y sus funciones.

Acciones y relaciones entre los personajes.

Fase final: composición de los bloques que formarán el conjunto, composición del conjunto y revisión.

El comienzo: de todas las partes que forman el relato, el comienzo es el que tiene más impacto; de él depende que el lector se interese o no, que se introduzca en la situación, debe llevar al lector (público) a un ambiente, a una encrucijada en un lugar donde pasa algo interesante.

Un buen final: debe llegar solo, debe ser la consecuencia del devenir de los acontecimientos que aunque manipulados por el autor, tienen que aparecer únicos e irrepetibles.

El título: un buen título debe condensar muchas de las ideas que están en la historia, el título puede aparecer antes o durante la escritura, pero también puede ser el punto de partida de la historia.

GUION

Definición de guion: texto que contiene los diálogos y las indicaciones necesarias para realizar una obra audiovisual.

Existen los guiones literarios, que son los que interesan desde el punto de vista del guionista, y los guiones

técnicos, que son los guiones literarios, pero acotados con indicaciones técnicas para la realización de la película, capítulo de serie, etc.

EL GUIÓN LITERARIO / ARGUMENTO

Es la idea fundamental o sinopsis de la producción, sus características.

Es redactado en tiempo verbal presente indicativo.

Resume clara y directamente los rasgos del tema, sin terminología técnica.

Establece la estructura clásica del conflicto dramático: introducción, desarrollo, y culminación de la historia.

Presenta a los personajes principales.

Presenta a los personajes secundarios.

Despierta el interés del lector desde el principio.

GUIÓN TÉCNICO

Para realizar el guion técnico, se debe tener el argumento, las locaciones, los actores, utilería y música definida. Su objeto es armar el relato entrelazándolo con recursos del lenguaje cinematográfico. Su finalidad es:

- Fragmentar la continuidad de las tomas, planos y secuencias para facilitar la identificación de los sectores del tema en que se trabaja.
- Anotar en detalle el lugar en donde sucede la acción; si es de noche, de día; en estudio o exteriores; dar instrucciones sobre la acción de la cámara y de los personajes.
- Poner en orden las instrucciones relativas al registro de sonido, el comentario, sus pausas, efectos y música a resaltar.

STORY BOARD

Es aquel formato de guion que se utiliza para marcar con dibujos y anotaciones la secuencia que llevará el video. El *storyboard* es utilizado generalmente en el género promocional, ya que los anuncios y promociones son de corta duración. Esto no quiere decir que sólo se utilice para este fin. Los encuadres y desplazamiento de cámara se marcarán mediante los dibujos, a la manera de cómic.

SEMIOLÓGIA DEL CINE

Para comprender el tema se define a continuación el significado de semiología. La semiótica o semiología es la ciencia general de todos los sistemas de signos o de símbolos (sistemas de comunicación) dentro de las sociedades humanas, lo que hace de la semiología una ciencia social y presupone que los signos se constituyen en sistemas (sobre el modelo de la lengua).

La aplicación del concepto de signos se aplica a todos los hechos significativos de la sociedad humana, por ejemplo: la moda, las costumbres, los espectáculos, los ritos y ceremonias, los objetos de uso cotidiano.

El concepto de signo y sus implicaciones filosóficas, la naturaleza y clases de signos, el análisis de códigos completos, son objetos de estudio de la semiótica o semiología.

En el conocimiento de los signos es conveniente considerar aquello para lo que sirven cuando son más o menos intencionales, es decir, para comunicar. Algo pasa de la mente del productor a la del intérprete. Más formalmente, puede considerarse que en todo fenómeno semiótico hay un traspaso a través de un signo, de una cierta forma de relaciones que está en la mente de un productor hacia la mente de un intérprete. Esta forma de relaciones no habría más que transitar por el signo, que se transforma en "un medio" para la comunicación de una forma (o figura).

Si bien el cine, los cómics, la televisión, la fotografía, el diseño y la publicidad aparecen a primera vista como terrenos fértiles para la incursión de métodos estructurales y semióticos, se debe hacer un trabajo más lento de readecuación global de las bases teóricas de la investigación sobre la imagen. También la aparición de las nuevas tecnologías que están revolucionando los campos perceptivos y cognoscitivos de los observadores se deben tomar en cuenta. Por ejemplo:

El ordenador introduce la instantaneidad de la visión al proponer virtualmente infinitos puntos de vista sobre un objeto.

La imagen deja de ser un objeto sometido a modificaciones de posición relativa en un mundo físico y pasa a expresar cambios absolutos.

La posición del sujeto observador y receptor entra en crisis, el centro de la mirada no está ocupado por un sujeto (el ojo fijo del observador) sino por el lenguaje.

Sin embargo, al no ser empleadas las imágenes como una simple reproducción fotográfica, sino como un medio de expresar ideas con un orden lógico, se trata sin duda de un lenguaje. Un lenguaje en el cual la imagen representa a la vez el papel de verbo y sujeto, de sustantivo y de predicado.

Para ampliar el concepto sobre la forma y la sustancia del significante y del significado en el cine, se presentan las definiciones siguientes:

Forma del significante: conjunto de configuraciones perceptivas propias de una película; estructura global de imágenes y sonidos; organización de sus relaciones significantes.

Sustancia del significante: materia de la imagen en tanto que representación de cosas concretas; sustancia sonora (palabras, ruidos, música).

Forma del significado: estructura temática; estructura de las relaciones de ideas o de sentimientos; combinatoria de los elementos semánticos de una película.

Sustancia del significado: contenido social del discurso cinematográfico; conjunto de problemas planteados por la película excluyendo una forma específica que da a estos problemas la película considerada.

Forma del contenido: estilo, manera, modo en que la historia (acción dramática, sucesos descritos) es expresada, significada, formalizada por la película por medio de procedimientos más o menos específicos que distinguen esta historia de lo que sería si fuese argumento de una novela o de una obra de teatro.

La estructura interna del cine está compuesta por los siguientes elementos:

Los cinco canales de información - composición del filme:

- Imágenes
- Trazos

- Lenguaje hablado o grabado
- Música
- Ruidos y efectos sonoros

Los cuatro principios que caracterizan al lenguaje cinematográfico son:

1. La distancia existente entre el espectador y la escena, de donde resulta la variabilidad en el tamaño de la escena fundamentada en la composición de la imagen.
2. División de la escena en planos separados.
3. Posibilidad del detalle de las imágenes contenidas en el encuadre por medio de la variación del ángulo y la perspectiva.
4. El montaje consiste en la unión de las tomas separadas para formar una serie ordenada donde no sólo se suceden tomas completas (integrados por todos esos pedazos), sino también el encuadre de pequeños detalles dentro de una escena.

ELEMENTOS DEL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

Se ha establecido la existencia de un lenguaje cinematográfico. Entonces, como todo lenguaje, éste debe tener una gramática: la gramática fílmica y, con ella, un conjunto de reglas para manejarla.

El primer nivel es el morfológico. En él se encuentran las unidades mínimas formales llamadas morfemas cinematográficos y, en estos morfemas, sólo existe la forma visual carente de sentido estético, como en los fotogramas, encuadres o figuras que denotan las unidades mínimas de sentido.

En el segundo nivel, los morfemas cinematográficos (fotogramas, encuadres, etc.), se articulan entre sí dando origen a las unidades mínimas de sentido estético. A este segundo nivel del lenguaje cinematográfico que representa a su vez el primer nivel de la estética del filme, se le conoce como el nivel de los motivos.

En el tercer nivel, estos motivos se conjugan en escenas y secuencias a fin de formar las unidades sintácticas (las que construyen los grandes bloques de significado), las cuales no son más que las grandes unidades de significación. Este es el nivel sintáctico, el espacio donde se encuentra la médula del filme, es decir, la estructura narrativa, las escenas, secuencias, los recursos del montaje, etc.

Finalmente, se tiene al cuarto nivel conocido como el nivel textual. En este nivel se contempla al filme como unidad global, se observa como un todo formado por el conjunto de las unidades parciales a él subordinadas; este es el nivel que da coherencia al significado estético de la obra fílmica.

Repartidos en estos cuatro niveles se encuentra el plano, la escena y la secuencia como elementos del lenguaje cinematográfico, de la gramática fílmica.

A continuación, se presenta un análisis de cada uno, así como de las unidades individuales que aunque no le son exclusivos al filme, sí son elementos de su lenguaje y forman parte de la gramática fílmica propiamente dicha.

EL TIEMPO CINEMATOGRAFICO

El cine no se limita a producir una temporalidad simbólica, sino que significa y expresa a través de una temporalidad concreta. De ahí, uno de los elementos fundamentales del cine: su capacidad de expandir o contraer el tiempo. El discurso del filme está organizado en una sucesión de tomas cuyas características cronológicas individuales pueden representar cualquier momento de la enunciación, pues no están desligadas de sus contenidos y del plano de sus significados, por eso se dice que el tiempo es materia de la expresión cinematográfica.

En el filme, el tiempo es arbitrario. Gracias a la edición los realizadores pueden proyectar en noventa minutos promedio, los acontecimientos de años o décadas.

Los tipos de tiempo son:

Tiempo real

Es el que tarda en ocurrir un acontecimiento en la realidad.

Tiempo de filmación

El que se tarda en rodar una escena.

Tiempo fílmico

Es el que se produce por manipulación para acelerar o retardar los acontecimientos. Se divide en:

- Adecuación: cuando el tiempo real y el tiempo cinematográfico son los mismos.

- Distensión: cuando el director alarga la escena más de lo que dura en tiempo real. Eso le da un tono más metafórico o para que el espectador se fije más en los detalles.

-Condensación o elipsis: es cuando se suprime una parte del relato que el espectador debe suplir con su imaginación.

Flash-back

Es el tiempo pasado, se relata lo que ya ha sucedido. Se cuentan los hechos ya ocurridos.

Flash-forward

Es el tiempo futuro, lo que está por venir. Es una escena soñada, proyectada hacia el futuro o pensar lo que hubiera sido.

Continuidad

En el guion, es la construcción absolutamente detallada de la historia redactada de manera literaria, escena por escena y con sus diálogos. En el rodaje, es la coherencia entre los elementos de un plano y de los siguientes. Al rodarse las películas frecuentemente en desorden cronológico, el cuidado de la continuidad es esencial para evitar rupturas en la fluidez de la acción o el diálogo, así como discrepancias en los detalles, grandes o pequeños.

EL SONIDO

Consecuentemente, se puede clasificar el sonido como real o comentativo. El sonido real proviene de una fuente que se puede identificar, contrario al sonido comentativo que no proviene de una fuente visible. Regularmente, los sonidos incidentales suelen ser comentativos; en ocasiones se escuchan en una película los toquidos de una puerta o el sonido de un timbre y, aunque no necesariamente se ve una mano golpeando o un dedo tocando un botón, ello no impide identificarlos. De igual forma, la música de fondo es comentativa y se utiliza para efectos dramáticos. De esta manera es como en la mayoría de las películas de terror o suspenso, la música se emplea para indicar que el "malo" anda cerca o para prevenir de que algo va a suceder y será fundamental para el desarrollo narrativo de la historia.

EL COLOR

Los colores transmiten estados anímicos, según algún tipo de convención social, cultural y psicológica. El rojo, por ejemplo, se asocia con la pasión, el crimen, el amor; el blanco con la pureza, la inocencia, el bien (en contraparte con el negro); o el azul con la tranquilidad, etc.

Las posibilidades de embellecer el filme con el uso creativo del color son ilimitadas y la combinación del color y el blanco y negro pueden incrementar su efecto dramático, proporcionando a la historia nuevos elementos de significado e interpretación.

EL ESPACIO FÍLMICO

Al montar los diversos fragmentos de película que componen una escena, se crea un espacio y un ambiente nuevos que surgen de la imagen y que capta el espectador, que tiene la impresión que los fragmentos reunidos constituyen una acción unitaria.

LA GRAMÁTICA DEL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

Un filme se encuentra fragmentado por tomas, escenas y secuencias. En estos tres elementos se encuentran repartidos el contenido dramático y estético de la historia.

Dependiendo de sus características, técnicas y duración, se pueden representar desde un simple dato, que individualmente no signifique mucho, hasta una acción continua, formada con unidades de información que la hagan comprensible por sí sola. Cada uno de ellos juega un papel determinado en la construcción del filme y, de igual manera, su forma puede ser muy variada.

LA TOMA

La toma es un solo tiro de cámara de principio a fin; es decir: abarca desde que el director dice ¡Acción!, hasta que dice ¡Corte!, sin importar su duración. Existen tres elementos fundamentales que la conforman: el plano como medida de proporción (encuadre), la posición o emplazamiento de la cámara con respecto al objeto (angulamiento) y los movimientos de cámara. Estos tres elementos se combinan para brindar algún tipo de información respecto a la historia, de ahí que, a la toma se le equipare con el plano, la unidad básica de expresión.

También existen imágenes que siempre llevan consigo un simbolismo convencionalmente aceptado. En este caso, generalmente logran transmitir su significado independientemente del contexto, de modo tal, que llegan a alterar la historia.

Aun cuando las tomas transmiten únicamente trozos de información y, por lo tanto, son una parte elemental del lenguaje cinematográfico, pueden ser bastante complejas. Esta complejidad depende de la composición. Las tomas se distinguen por la distancia de la cámara en relación con el objetivo, por el ángulo de cámara, por los movimientos o por la ausencia de ellos, etc. La variedad de las tomas, se refiere a los distintos planos existentes y su función.

EL PLANO

El plano es la unidad básica de expresión fílmica. Por ir de un corte a otro, independientemente de tamaño y tiempo, equivale a la toma o *shot* y puede encerrar diversos propósitos. Los distintos planos existentes según su encuadre, posición o emplazamiento y movimientos de cámara o lente:

Según encuadre:

***Long shot* o plano largo**

Es una vista muy amplia donde lo que predomina es el paisaje, los edificios, el cielo, las particularidades de un inmueble visto en su totalidad, de un cerro, etc. Este plano cumple con funciones emotivas. Su objetivo principal es contribuir a la construcción del contexto ubicando físicamente la acción.

***Full shot* o plano general**

Este plano se encuentra determinado por su altura, que abarca al personaje o los personajes completos de la cabeza a los pies. Este plano permite apreciar algunas características del personaje, como su estatura, su complexión, la ropa que usa y, al mismo tiempo, deja apreciar el espacio en que se mueve.

***American shot* o plano americano**

Va desde un poco arriba de la cabeza hasta la parte inferior o superior de la rodilla. Este es un plano que sirve para detallar aún más al personaje permitiendo apreciar mejor la expresión corporal de su actuación.

***Medium shot* o plano medio**

Detalla cada vez más al personaje. Aquí, el entorno empieza a perderse porque el personaje incrementa su presencia al ocupar un mayor espacio en la pantalla. Este plano abarca desde un poco arriba de la cabeza, hasta el nivel de la cintura más o menos.

Medium close-up

Abarca desde arriba de la cabeza hasta el pecho del personaje, y empieza a detallarlo minuciosamente hasta el grado que casi impide ver su entorno. Este es un plano de detalle que brinda cierta soltura, pues el personaje todavía puede trabajar con cierto rango de movimiento sin correr el riesgo de salir de cuadro.

Close-up o acercamiento

En el *close-up* se muestra el rostro del personaje, ya que abarca del cabello a los hombros. Es un plano muy cerrado que detalla con minuciosidad los rostros y las emociones; el entorno desaparece acrecentando la importancia de los gestos y las miradas, por lo que tiende a meternos al mundo interior del personaje. Este es un plano difícil y riesgoso que casi impide el movimiento al personaje y precisa de un manejo focal exacto para evitar indefiniciones que empobrecerían la toma.

Big close-up o gran acercamiento

Es el plano más cerrado. Puede ser de los ojos o de una parte de uno de ellos, de una mano o de una uña. Este es un plano que detalla partes muy específicas de un rostro o de un objeto y omite, en lo absoluto, aspectos del entorno.

Insert o plano detalle

Básicamente este plano es igual que al interior. La única diferencia consiste en que el *insert* se aboca más a los objetos o pequeñas acciones que al rostro del personaje.

SEGÚN POSICIONES DE CÁMARA

Generalmente, la cámara se sitúa al nivel de la mirada del hombre. En la medida en que se coloca la cámara por encima del sujeto dirigiéndola hacia abajo, está en posición de picada. La altura máxima que se puede alcanzar es la posición cenital; pero a medida en que baja el punto de vista por debajo del sujeto dirigiendo la cámara hacia arriba, esa picada se convierte en contrapicada o escorzo.

Según el ángulo en el que se coloca la cámara en relación con el objeto, se dan los casos siguientes:

Plano en picado

Cuando la cámara está sobre el objeto, en cierto ángulo. El objeto está visto desde arriba. Suele emplearse para destacar poder, superioridad.

Plano en contrapicado

Al contrario que el anterior, la cámara se coloca bajo el objeto, destacando éste por su altura.

Plano aéreo o vista de pájaro

Cuando la cámara filma desde una altura considerable como una montaña, avión, helicóptero.

Plano vista de oruga

La cámara está colocada al ras del suelo.

Plano frontal

Cuando la cámara está en el mismo plano que el objeto.

SEGÚN MOVIMIENTOS DE CÁMARA

Existen diversos movimientos que se pueden presentar en una película:

Gente u objetos que se mueven frente a la cámara.

La cámara se mueve en relación con la gente o los objetos.

Ambos movimientos ocurren al mismo tiempo.

Se desglosan cinco movimientos fundamentales: *dolly*, *travelling*, *tilt*, *panning* y *zooming*. Los primeros cuatro son movimientos de cámara propiamente dichos, mientras que el último es un movimiento de lentes.

Dolly

El *dolly* es el movimiento hacia atrás o adelante que sobre su eje hace la cámara (con todo y soporte), alejándose o acercándose del objeto respectivamente; se dice *dolly-in* si es hacia delante y *dolly-back* si es hacia atrás.

Regularmente, el *dolly* contribuye para involucrar al espectador con la acción, induciendo a centrar la atención en el objeto o sujeto deseado. Un *dolly-in* hacia el personaje obliga a percibir sus emociones atendiendo a sus palabras, acciones o gestos. El *dolly-back*, por el contrario, proporciona otras sensaciones. Al alejarse la cámara del objeto o personaje, lo funde con su entorno y permite experimentar su soledad. La emoción que produce el *dolly-in* es distinta a la del *dolly-back*, pues hay que considerar que mientras el primero se acerca hacia un plano visto con mayor amplitud, haciendo énfasis en un punto determinado, el segundo lo va descubriendo poco a poco, dando la sensación de quien va de espaldas.

Travelling

Se conoce como *travelling* a los desplazamientos laterales que hace la cámara sobre su eje. Se nombra *travel left* si el desplazamiento es hacia la izquierda y *travel right* si es hacia la derecha. Una de las funciones principales del *travelling* es transmitir el dinamismo de la imagen, se involucra en la acción del personaje a la vez que se sitúa físicamente con una breve descripción del contexto.

Tilt

Tanto el *tilt* como el *panning* son movimientos que se hacen girando el cuello del tripié sin desplazar la cámara. El *tilt* es un movimiento hacia arriba o hacia abajo que equivale al que se realiza con la cabeza al afirmar algo. Cuando el movimiento es hacia arriba se llama *tilt-up*, y cuando es hacia abajo *tilt-down*. Ambos movimientos son descriptivos.

Panning

Este último movimiento de cámara equivale a la negación con la cabeza y prácticamente es un semigiro. Hacia la izquierda se llama *pan-left* y hacia la derecha *pan-right*.

Zooming

El zooming es un movimiento de lentes exclusivamente. Consiste en acercarse o alejarse del objeto, pero sin desplazar la cámara; al acercarse se le nombra *zoom-in* y *zoom-out* al alejarse.

Grúa

Se utiliza el eje vertical y puede conseguir toda clase de combinaciones de movimientos.

Finalmente, tanto encuadres como movimientos de cámara se conjugarán para la realización del filme de acuerdo a los diseños del director del filme. Es muy frecuente que gracias a los movimientos de cámara, el director decida pasar de un plano a otro en una misma toma para satisfacer así las sus exigencias creativas y las necesidades expresivas de la historia.

Hay ciertos movimientos de la cámara que pueden evocar respuestas asociadas a los espectadores y pueden llegar a sentir ciertas impresiones. Esto se logra mediante técnicas que hacen que la cámara sea "persuasiva".

LA ESCENA

La escena es una unidad abstracta que cuenta una cláusula dramática. Está compuesta por un grupo de tomas que al unirse entre sí, generan una unidad temática de presencia en la pantalla.

Los rudimentos constitutivos de esta cláusula dramática que distingue a la escena pueden encontrarse en cualquier *thriller* de suspense.

Es una unidad de acción que viene reflejada en el guion. Suele explicar el momento y lugar en el que sucede algo. Ej. bosque, exterior, de día.

LA SECUENCIA

Cuando se ve una película, difícilmente se recuerda una escena en particular pues no es ni una imagen sobresaliente ni un gran drama; lo que sí recuerda es, o bien una toma individual que por su peculiaridad o carga visual haya impactado, o bien una secuencia que posea una autonomía narrativa dentro del filme.

La secuencia es, entonces, una unidad de tiempo y espacio compuesta por una serie de escenas interrelacionadas que, por su capacidad de contar un pequeño filme dentro del filme mismo, se convierten en autónomas. Es una acción un tanto complicada en la que se mezclan escenas, planos y lugares. No tiene por qué coincidir el tiempo fílmico y el real.

EL PLANO-SECUENCIA

Aunque el plano-secuencia es más un alarde de precisión técnica y actoral que un elemento del lenguaje cinematográfico en toda la extensión de la palabra, merece una mención particular por su contenido estético y su función comunicativa.

Recibe su nombre por tratarse de una sola toma que contiene regularmente una escena completa, aunque difícilmente una secuencia. El plano-secuencia se integra por tomas largas, que se distinguen por narrar la escena pasando de un plano a otro sin cortar la toma; es decir, técnicamente posee la duración de la toma, pero narrativamente contiene la acción dramática que aporta la escena.

Independientemente de las virtudes visuales con que contribuye al filme evitando la ruptura temporal que proporciona el corte, el plano-secuencia brinda al espectador el dinamismo de una acción que está sucediendo en la misma unidad de tiempo, en ese momento y sin omitir detalles.

EL MONTAJE

Es el proceso que se utiliza para ordenar los planos y secuencias de una película, de forma que el espectador los vea tal y como quiere el director. La manera de colocar los diversos planos puede cambiar completamente el sentido y, por lo tanto, el mensaje de una película. En el montaje se cambian secuencias, se suprime lo que no gusta, se añade o se acorta el ritmo. Se empalman, según el orden del guion, los fragmentos que han constituido una filmación, ya que normalmente se filma en el orden que marcan las circunstancias de dirección y producción o las debidas a la disponibilidad de los actores y a causas climatológicas o de estación.

Los tipos de montaje:

Narrativo

Cuenta los hechos, ya sea cronológicamente o mezclados con saltos al futuro o al pasado.

Expresivo

Cuando marca el ritmo de la acción, rápido en las aventuras y en la acción, lento en el drama y en el suspense.

Ideológico

Cuando quiere utilizar las emociones, basándose en símbolos, gestos, etc.

Creativo

Es la operación de ordenar sin tener en cuenta una determinada cronología, sino como recurso cinematográfico, previamente expresado en el guion o como una operación totalmente nueva, que tratará de dar coherencia, ritmo, acción y belleza a la obra fílmica.

Poético

Cuando se realiza como una verdadera obra poética, causando reacciones al espectador. Posee intención expresiva, según la cual, los fragmentos se combinan de modo que la atención del espectador responda a las intenciones del realizador. Así, puede suceder que determinada escena no sea presentada entera y de una sola vez, sino alternada con otra, estableciéndose entre ambas un montaje en paralelo que puede intensificar las emociones. En otros casos, en vez de presentar en orden riguroso, una cronología de los hechos mostrados, el cineasta utiliza los *flash-back* o vuelta atrás, los *flash-forward* o saltos hacia adelante.

CONCEPTOS FUNDAMENTALES DE DISEÑO

MATERIAL AUDIOVISUAL

Se refiere a la construcción de mensajes para la comunicación mediante medios audiovisuales. Puede contener mensajes de diversas índoles donde las imágenes y sonidos se integran. Se caracteriza por su doble dimensión: espacio y tiempo.

DVD

Disco de vídeo digital (DVD), un dispositivo de almacenamiento masivo de datos, cuyo aspecto es idéntico al de un disco compacto, aunque contiene hasta 15 veces más información y puede transmitirla a la computadora unas 20 veces más rápido que un CD-ROM. El DVD, denominado también disco de Súper Densidad (SD) tiene una capacidad de 8,5 *gigabytes* de datos o cuatro horas de vídeo en una sola cara.

DISCO COMPACTO O CD

Sistema de almacenamiento de información en el que la superficie del disco está recubierta de un material que refleja la luz. La grabación de los datos se realiza creando agujeros microscópicos que dispersan la luz alternándolos con zonas que sí la reflejan. Se utiliza un rayo láser y un fotodiodo para leer esta información. Su capacidad de almacenamiento es de unos 600 *megas* de información (equivalente a unos 70 minutos de sonido grabado).

Los discos compactos interactivos y los discos de video interactivos pueden utilizarse ampliamente para fines educativos y de formación. Algunos discos compactos contienen, además de señales audio, gráficos digitalizados que pueden visualizarse en una pantalla de televisión.

MULTIMEDIA

En informática, forma de presentar información que emplea una combinación de texto, sonido, imágenes, animación y video. Entre las aplicaciones informáticas multimedia más corrientes figuran juegos, programas de aprendizaje y material de referencia como la presente enciclopedia. La mayoría de las aplicaciones multimedia incluyen asociaciones predefinidas conocidas como hipervínculos, que permiten a los usuarios moverse por la información de modo intuitivo.

Los productos multimedia bien planteados pueden ampliar el campo de la presentación en formas similares a las cadenas de asociaciones de la mente humana. La conectividad que proporcionan los hipertextos hace que los programas multimedia no sean meras presentaciones estáticas con imágenes y sonido, sino una experiencia interactiva infinitamente variada e informativa.

Las aplicaciones multimedia son programas informáticos, que suelen estar almacenados en discos compactos (CD-ROM). También pueden residir en *World Wide Web* (red global mundial). La vinculación de información mediante hipervínculos se consigue mediante programas o lenguajes informáticos especiales. El lenguaje informático empleado para crear páginas *web* se llama HTML (siglas en inglés de *HyperText Markup Language*).

Las aplicaciones multimedia suelen necesitar más memoria y capacidad de proceso que la misma información representada exclusivamente en forma de texto. Por ejemplo, una computadora que ejecute aplicaciones multimedia tiene que tener un procesador rápido (elemento electrónico del ordenador que proporciona capacidad de cálculo y control). Un ordenador multimedia también necesita memoria adicional para ayudar al procesador a efectuar cálculos y permitir la representación de imágenes complejas en la pantalla. El ordenador también necesita un disco duro de alta capacidad para almacenar y recuperar información multimedia, así como una unidad de disco compacto para ejecutar aplicaciones almacenadas en CD-ROM. Por último, una computadora multimedia debe tener un teclado y un dispositivo apuntador como un mouse o una bola apuntadora para que el usuario pueda dirigir las asociaciones entre elementos multimedia.

ELEMENTOS VISUALES

Cuanto mayor y más nítida sea una imagen y cuantos más colores tenga, más difícil es de presentar y manipular en la pantalla de un ordenador. Las fotografías, dibujos y otras imágenes estáticas deben pasarse a un formato que el ordenador pueda manipular y presentar. Entre esos formatos están los gráficos de mapas de *bits* y los gráficos vectoriales.

Los gráficos de mapas de *bits* almacenan, manipulan y representan las imágenes como filas y columnas de pequeños puntos. En un gráfico de mapa de *bits*, cada punto tiene un lugar preciso definido por su fila y su columna, igual que cada casa de una ciudad tiene una dirección concreta. Algunos de los formatos de gráficos de mapas de *bits* más comunes son el *Graphical Interchange Format* (GIF), el *Tagged Image File Format* (TIFF) y el *Windows Bitmap* (BMP).

Los gráficos vectoriales emplean fórmulas matemáticas para recrear la imagen original. En un gráfico vectorial, los puntos no están definidos por una dirección de fila y columna, sino por la relación espacial que tienen entre sí. Como los puntos que los componen no están restringidos a una fila y columna particulares, los gráficos vectoriales pueden reproducir las imágenes más fácilmente, y suelen proporcionar una imagen mejor en la mayoría de las pantallas e impresoras. Entre los formatos de gráficos vectoriales figuran el *Encapsulated Postscript* (EPS), el *Windows Metafile Format* (WMF), el *Hewlett-Packard Graphics Language* (HPGL) y el formato Macintosh para ficheros gráficos, conocido como PICT.

Para obtener, formatear y editar elementos de vídeo hacen falta componentes y programas informáticos especiales. Los ficheros de vídeo pueden llegar a ser muy grandes, por lo que suelen reducirse de tamaño mediante la compresión, una técnica que identifica grupos de información recurrente (por ejemplo, 100 puntos negros consecutivos), y los sustituye por una única información para ahorrar espacio en los sistemas de almacenamiento de la computadora. Algunos formatos habituales de compresión de vídeo son el Audio Video *Interleave* (AVI), el *Quicktime* y el *Motion Picture Experts Group* (MPEG o MPEG2). Estos formatos pueden comprimir los ficheros de vídeo hasta un 95%, pero introducen diversos grados de borrosidad en las imágenes.

Las aplicaciones multimedia también pueden incluir animación para dar movimiento a las imágenes. Las animaciones son especialmente útiles para simular situaciones de la vida real, como por ejemplo, el vuelo de un avión de reacción. La animación también puede realzar elementos gráficos y de vídeo añadiendo efectos especiales como la metamorfosis, el paso gradual de una imagen a otra sin solución de continuidad.

ELEMENTOS DE SONIDO

El sonido, igual que los elementos visuales, tiene que ser grabado y formateado de forma que la computadora pueda manipularlo y usarlo en presentaciones. Dos tipos frecuentes de formato audio son los ficheros de forma de onda (WAV) y el *Musical Instrument Digital Interface* (MIDI). Los ficheros WAV almacenan los sonidos propiamente dichos, como hacen los CD musicales o las cintas de audio. Los ficheros WAV pueden ser muy grandes y requerir compresión. Los ficheros MIDI no almacenan sonidos, sino instrucciones que permiten a unos dispositivos llamados sintetizadores reproducir los sonidos o la música. Los ficheros MIDI son mucho más pequeños que los ficheros WAV, pero su calidad de la reproducción del sonido es bastante menor.

ELEMENTOS DE ORGANIZACIÓN

Los elementos multimedia incluidos en una presentación necesitan un entorno que empuje al usuario a aprender e interactuar con la información. Entre los elementos interactivos están los menús desplegables, pequeñas ventanas que aparecen en la pantalla del ordenador con una lista de instrucciones o elementos multimedia para que el usuario elija entre ellos. Las barras de desplazamiento, que suelen estar situadas en un lado de la pantalla, permiten al usuario moverse a lo largo de un documento o imagen extensa.

La integración de los elementos de una presentación multimedia se ve reforzada por los hipervínculos. Los hipervínculos conectan creativamente los diferentes elementos de una presentación multimedia a través de texto coloreado o subrayado o de una pequeña imagen denominada icono, que el usuario señala con el cursor y activa haciendo clic con el *mouse*. Por ejemplo, un artículo sobre el presidente norteamericano John F. Kennedy podría incluir un párrafo sobre su asesinato, con un hipervínculo en las palabras "funeral de Kennedy".

Cuando el usuario hace clic en el texto hipervinculado, aparece una presentación en video del funeral de Kennedy. El video, a su vez, está acompañado por un texto que incluye hipervínculos que llevan al usuario a una presentación sobre ritos funerarios de diversas culturas, en la que se escuchan diversas canciones fúnebres. Las canciones, a su vez, están hipervinculadas con una presentación sobre instrumentos musicales. Esta cadena de hipervínculos puede llevar a los usuarios hasta una información que nunca habrían encontrado de otro modo.



CAPÍTULO 4

PROCESO DE DISEÑO

El método que se utilizó para el desarrollo de esta guía audiovisual fue el Método de Cuatro Etapas, el cual aplica las etapas racional, creativa, constructiva y evaluativa, y explica cada una de ellas, aventajando a otros métodos o procesos, porque es más ordenado y metódico; y da como resultado un trabajo confiable y efectivo.

Etapas Racional

En esta etapa se recopiló la información. Se empezó por definir el tema del proyecto, y para ello, se tomó como base la experiencia personal de la autora de este trabajo como estudiante; se determinó la necesidad de tener un material de apoyo para las asignaturas relacionadas con la producción audiovisual, por lo que se llevó a cabo la realización de este proyecto. Al tener el tema, procedieron los siguientes puntos:

1. Como primer punto se definieron los contenidos que la guía explicaría, seleccionándose el contenido del lenguaje cinematográfico, por ser la base de toda producción audiovisual:

Elementos

Guion
guion literario, guion técnico, *storyboard*

Tiempo y las clases de tiempo

Espacio

Sonido

Color y luz

Gramática del lenguaje del cine

Toma

El plano según encuadre, posición de cámara, movimiento de cámara

La escena

La secuencia

El plano secuencia

Montaje

Recomendaciones

2. Qué se quiere comunicar

Los conceptos básicos de los elementos de la producción audiovisual, ilustrados con ejemplos en video, para ser presentados como introducción al tema.

3. A quién se le va a comunicar

Los estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico es a quienes va dirigida esta guía. Se toma en cuenta que ya tienen nociones sobre el tema, son diseñadores gráficos que están familiarizados con los medios audiovisuales.

4. Cómo se va a emitir

Para presentar esta guía se optó por el formato DVD, ya que si se hiciera en formato de CD interactivo, sólo podría ser visto con la ayuda de una computadora y en clase con un reproductor multimedia, lo cual no siempre está a disposición de los estudiantes. Por el contrario, el DVD permite ser visto en una computadora así como una televisión conectada a un reproductor de DVD.

La investigación del material se tomó de fuentes electrónicas e impresas. En dos bibliotecas visitadas no se permitió acceso a materiales audiovisuales, con la excusa de la posible pérdida o daño del material. Respecto a las fuentes de Internet, la gran mayoría tiene explicaciones con ayuda de fotografías y algunas incluyen ejemplos con cortos de video. Para la realización de esta guía se contó con un equipo adecuado: computadora Pentium D, con disco duro 300GB, con programas de edición de audio y video, cámara miniDV y tarjeta capturadora, videos realizados durante la carrera, varios fragmentos no utilizados de los mismos y la asesoría de expertos en el tema.

Etapa creativa

Esta etapa es la de interpretación, puesto que se crean, formulan, desarrollan y eligen alternativas de solución. Al haberse definido que el proyecto será presentado en DVD, se optó por que las dimensiones del video fueran 720 x 480, en version NTSC por el formato estándar en América.

DISEÑO DE TÍTULOS

La tipografía:

Se necesitaban tipografías modernas sin remates con rasgos simples que facilitaran su lectura, que fueran adecuadas para medios electrónicos como la televisión, computadoras y proyecciones, ya que no es recomendable el uso de tipos con remates, debido a que la calidad de imagen es más baja que en los medios impresos.

La selección de tipografías fue la siguiente:

PRIME MINISTER OF CANADA

Pristina

SCRIBBLE

Tork

Zekton

TRASHAND : esta tipografía fue la seleccionada por ser moderna , legible y no demasiado formal. Además de tener un grosor de línea mediana y aceptar signos de la escritura en español. Las otras tipografías que también eran modernas sin remates no fueron escogidas porque no eran suficientemente legibles y su línea es delgada.

Los primeros títulos se escribieron en color azul directamente sobre el video que se presentaba. Sin embargo, al ser revisado, se determinó que el texto se perdía en el video, por lo que no era legible.

Se decidió colocar los textos sobre una pastilla. Se diseñaron dos opciones: texto blanco sobre fondo verde y texto blanco sobre fondo lila, para crear un contraste, presentadas con una animación de entrada y salida con bastante movimiento. Sin embargo, al ser visto en distintos monitores, se determinó que las tonalidades verde y lilas variaban dependiendo de la calibración o brillantez de los monitores, por lo que en algunos casos perdían legibilidad. Asimismo, al estar colocados en las esquinas en ángulo, no permitían que la tipografía fuese más grande y se salían de los márgenes de seguridad.



Posteriormente se optó por eliminar el color en los títulos y realizarlos de una manera sencilla y legible. Se hicieron en fondo blanco y texto negro, en un rectángulo que tiene una franja negra en el área superior; es una síntesis de una claqueta la cual connota la producción de un audiovisual. De esta manera los títulos no competían con el video, el cual es en color y tiene imágenes en movimiento. Los títulos entran y salen con una transición que no desvía la atención del tema.

El tamaño de la fuente es de 48 puntos para los títulos principales. Los títulos intermedios tienen 36 puntos y están únicamente con fondo blanco sin franja negra. Los subtítulos tienen 24 puntos, en un recuadro pequeño. Todos los títulos, títulos intermedios y subtítulos entran del lado izquierdo y salen del lado derecho, esto para tener un orden y el espectador entienda que hay un cambio de tema.



EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO EN
LA PRODUCCION AUDIOVISUAL

títulos principales



EL PLANO

títulos intermedios



ZOOMING

subtítulos

ORGANIZACIÓN DE LOS MATERIALES

Al tener seleccionada la información a presentar y creados todos los títulos a utilizar, se procedió a realizar la locución. Se elaboró una tabla con los textos, la cual tiene desglosados por párrafos los contenidos y cambios de tema, anotándose el fragmento de qué pista o video se utilizaría para graficar el tema.

Al realizar las pruebas de locución se revisó:

- La velocidad de la lectura
- La entonación de las palabras
- El volumen y timbre de voz

Asimismo, se revisó la cantidad de información a presentar, ya que si esta era muy extensa podría provocar cansancio para el espectador. También debía considerarse el material audiovisual (videos) con el que se cuenta ya que podría darse el caso de no haber suficientes muestras según el tema a tratar.

LA GRABACIÓN DE LA LOCUCIÓN

En un principio se utilizó un micrófono común con audífonos para computadora, pero su alcance no era suficiente para grabar con claridad la locución, por lo que se realizó con un micrófono de una cámara de video MiniDV utilizando el programa Sound Forge, para medir que las ondas de sonido fueran uniformes entre cada grabación.

La voz de la locución es aficionada, sin embargo, el tono y timbre de voz son agradables al oído, y los resultados de la validación confirman que es funcional.

SELECCIÓN DE FRAGMENTOS DE VIDEO

Como se mencionó, los videos son una recopilación de materiales realizados durante la carrera de la Licenciatura en Diseño Gráfico. En la mayoría de los casos se cuenta con las pistas completas de las grabaciones, ya que en ellas existen tomas que no se utilizaron para el producto final del video, pero sí son útiles para ejemplificar los temas de la presente guía. En su mayor parte se trabajó con las pistas, ya que si se extraían del video ya comprimido, se perdería calidad de imagen. Como la duración de las pistas es de varias horas, se anotaron la hora y minuto en que apareciera alguna toma que fuera a servir para un tema en particular, de esta forma sería más sencillo encontrarla en el momento de editar.

FORMA DE EDICIÓN

Al editar el video se importó primero la locución. Esto, para saber la duración de cada tema y cotejar con los fragmentos seleccionados si era suficiente o si era necesario recortar el video o redactar nuevamente la explicación de la locución. Se generó un video por tema para evitar que el archivo fuera demasiado pesado para el buen funcionamiento del programa y facilidad de realizar correcciones.

Etapas constructivas

Se presenta el arte final para su aprobación. Es la visualización del prototipo original, el mensaje como modelo para su reproducción y difusión. El proyecto se presentó por temas, y se sometieron a evaluación por parte de catedráticos y estudiantes.

Etapas evaluativas

En esta se comprueba si la solución definitiva responde al objetivo del emisor. Esta etapa se validó por medio de encuestas, cuyos resultados se amplían en el siguiente capítulo.



CAPÍTULO 5

COMPROBACIÓN DE EFICACIA Y PROPUESTA GRÁFICA FINAL

La comprobación de eficacia es la exposición de los resultados obtenidos respecto a la presentación de la propuesta gráfica ante una muestra del grupo objetivo. La herramienta seleccionada para la recolección de la información sobre las reacciones inmediatas ante el contenido de la presente propuesta es la encuesta, la cual utiliza procedimientos de interrogación con el fin de conseguir mediciones cuantitativas sobre un tema determinado.

Una de sus ventajas de obtener datos por medio de ella es la calidad de la información recopilada, pues al desaparecer la situación de interacción, se eliminan las posibles distorsiones que la presencia del entrevistador puede traer, ya sea por la forma de hablar, de enfatizar palabras u oraciones, de dirigir inconscientemente las respuestas o por su misma presencia física, que puede retraer o inhibir al entrevistado.

Su empleo se hace especialmente recomendable en aquellos casos en que es factible reunir de una sola vez a un cierto número de personas. La encuesta utilizada en esta investigación tiene cinco preguntas con respuesta cerrada múltiple (sí, no, no sabe) y dos preguntas de respuesta abierta, de modo que la persona pueda dar comentarios más amplios. Las preguntas fueron realizadas de una manera sencilla y clara para que se comprendan con facilidad.

Este instrumento contiene siete variables adicionales para clasificar con más detalle al grupo objetivo, las cuales son:

- Semestre que cursa
- Edad
- Sexo
- Zona donde vive
- Trabaja actualmente
- Área de trabajo
- *Hoobies* (pasatiempos)

La tabulación es la realización de tablas y listados de datos que se muestren agrupados y contabilizados. Para ello es preciso contar cada una de las respuestas que aparecen, distribuyéndolas de acuerdo a las categorías o códigos previamente definidos.

El criterio de tabulación de los resultados está presentado de acuerdo a la cantidad de alumnos y su cálculo en porcentaje. La base del porcentaje es el total de personas que responden. Se presenta en tres variables: sí, no, no sabe.

Pregunta 1

Variables	SÍ	NO	No sabe	Total
Alumnos	45	0	1	46
Porcentaje	98%	-	2%	100%

En cuanto a las preguntas de respuesta abierta, se codificó primero cada respuesta que los entrevistados dieron. La codificación es un procedimiento que tiene por objeto agrupar numéricamente los datos que se expresen en forma verbal para poder luego operar con ellos como si se tratara, simplemente, de datos cuantitativos. Para realizar esta codificación se definieron las ideas similares, pero que se expresan a través de palabras diferentes y se unificaron en un mismo código. Los códigos (temas mencionados por los encuestados) fueron estos:

Para la 1^a. pregunta de respuesta abierta

En la producción de audiovisuales,
¿cuál es el tema en el que tienes más
dificultad?

- Sin comentarios
- Otros
- Edición de video
- Planos/ tomas
- *Story-board*
- Iluminación

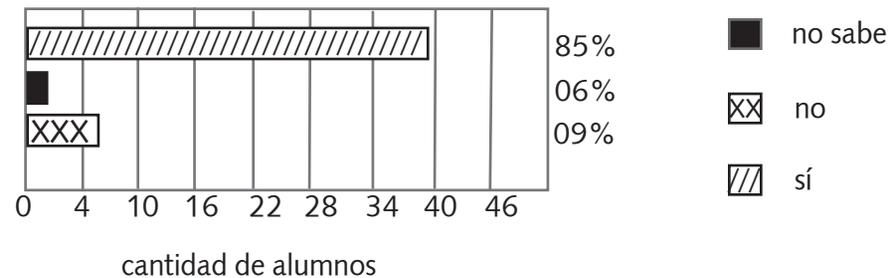
Para la 2ª. pregunta de respuesta abierta

¿Por qué crees que has tenido estas dificultades?

- Falta de material
- Sin comentarios
- Falta de práctica/experiencia
- Otros

Graficación

La graficación es una actividad derivada de la anterior, que consiste en expresar visualmente los valores numéricos que aparecen en los cuadros. Su objeto es permitir una comprensión global, rápida y directa, de la información que aparece en cifras las respuestas están identificadas por color, en una gráfica de barras que permite apreciar las diferencias de los resultados.

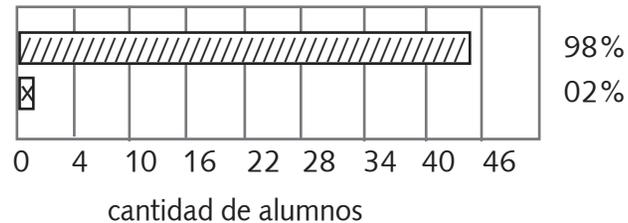


Resultados e interpretación de la encuesta

El grupo encuestado estaba conformado por 46 estudiantes: 27 mujeres y 19 hombres, quienes ya habían cursado el 7º semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico y se encontraban en el 8º semestre. Un 70% de ellos, están en un rango de edad de 20 a 25 años, un 90% trabajaba en área de diseño gráfico y vivían en zonas populares.

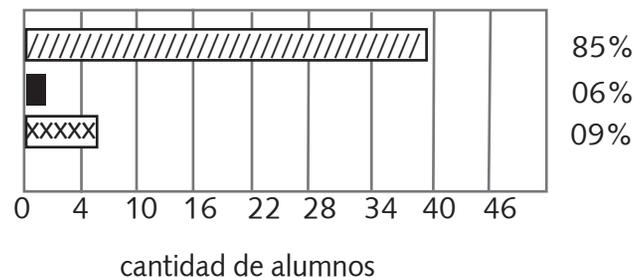
Respondieron a estas preguntas después de ver la guía audiovisual:

1. ¿Entiendes las explicaciones?



Según los resultados de la pregunta No. 1, la mayoría de estudiantes consideró que las explicaciones fueron lo suficientemente claras, que permiten entender el tema de estudio.

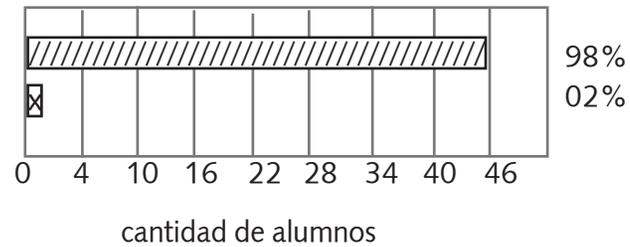
2. ¿Es el material claro, entretenido y dinámico?



Asimismo, indican que el material es claro, entretenido y dinámico, por lo que logra mantener la atención del alumno y, a la vez, comprende con eficacia los contenidos.

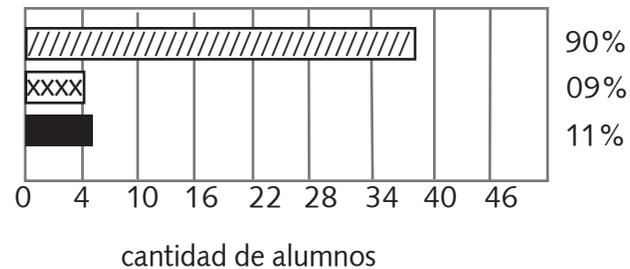
- no sabe
- ⊠ no
- ▨ sí

3. ¿Refuerzan las imágenes el contenido?



Los estudiantes concluyen que los fragmentos de video (imágenes) utilizados complementan la teoría que se explica, por lo que les facilita la comprensión de los temas.

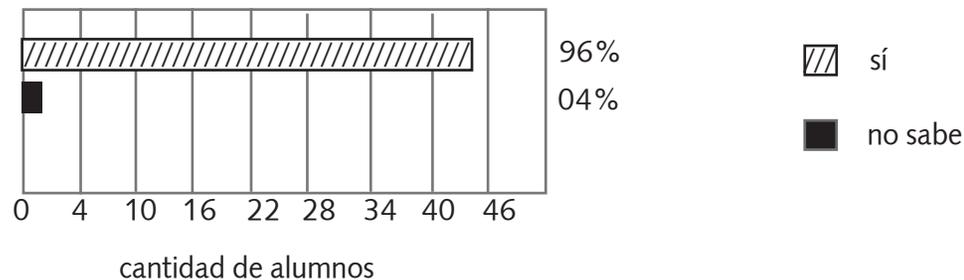
4. ¿Es la locución clara y agradable?



- no sabe
- ☒ no
- ▨ sí

Un alto porcentaje de los encuestados estableció que la locución utilizada es lo bastante clara y agradable en la explicación del contenido.

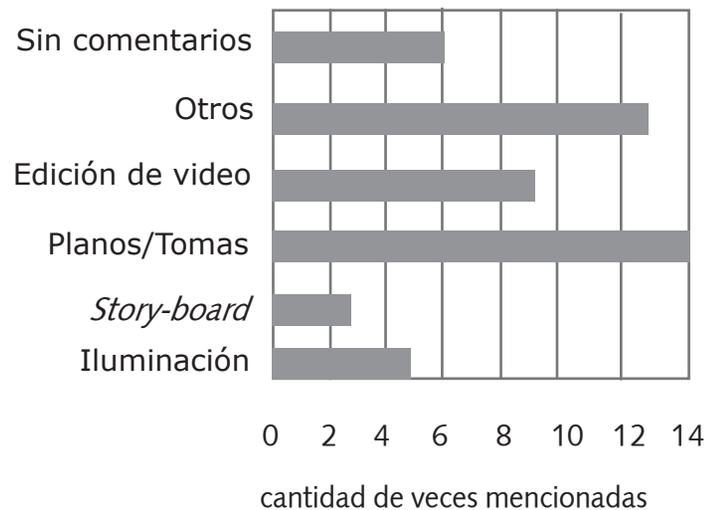
5. ¿Crees que este material facilitará tu aprendizaje en la producción de audiovisuales?



Un 96% de los estudiantes concluyó que la guía facilitará su aprendizaje en las clases relacionadas con la producción de audiovisuales. Estos resultados confirman que la guía cumple con los objetivos planteados.

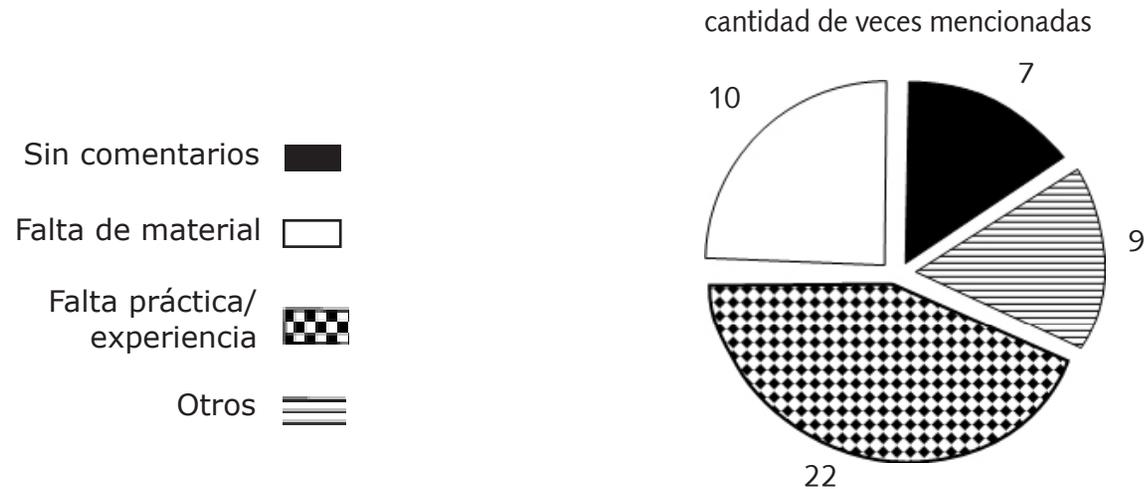
Dentro de la encuesta se incluyeron dos preguntas de respuesta abierta acerca de cuáles temas sienten más dificultad y cuál creen que pueda ser la causa.

Los temas que consideran han tenido mayor dificultad son:



El tema referente a tomas, encuadres y planos fue el más mencionado como el que tiene con mayor dificultad de entender. Esto es porque su contenido es extenso y complejo, en la guía audiovisual dicho tema tiene ejemplos para cada subtema. De esta forma el estudiante podrá comprender las diferencias de cada variante.

Al preguntarles por qué creen que han tenido estas dificultades, respondieron lo siguiente:



Los estudiantes mencionaron que la falta de práctica o experiencia es uno de los motivos principales, así como la falta de material. Con estos resultados se concluye que la guía audiovisual disminuirá estas causas y beneficiará al alumno en su aprendizaje.

Esta es la encuesta que se realizó:

ENCUESTA Semestre que cursas _____

Edad _____ Sexo F M Zona donde vives _____ Trabajas actualmente SI NO

Área en el que trabajas:
(ilustración, páginas web, _____ Hobbies _____
producción de video, _____
diagramación, etc.)

Después de ver el material presentado:

¿Entiendes las explicaciones? si no no sabe

¿Es el material claro, entretenido y dinámico? si no no sabe

¿Refuerzan la imágenes, el contenido? si no no sabe

¿Es la locución clara y agradable? si no no sabe

¿Crees que este material facilitará tu aprendizaje en la producción de audiovisuales? si no no sabe

En la producción de audiovisuales, ¿cuál es el tema que tienes más dificultad?

¿Por qué crees que has tenido estas dificultades?

¡Gracias por tu tiempo!



PARA ILUSTRAR UN FRAGMENTO DE LA PROPUESTA GRÁFICA FINAL, SE MOSTRARÁ UN FRAGMENTO DE EL TEMA "EL TIEMPO"

Para ilustrar este tema se realizó un pequeño cortometraje que permitiera ser editado de distintas formas para explicar el tema "El tiempo".

Sinopsis

Se muestra una joven mujer saliendo de una casa, enciende su automóvil y al rato de manejar pierde la atención un momento y atropella a una muchacha que estaba paseando a un perro, quien también se distrajo.

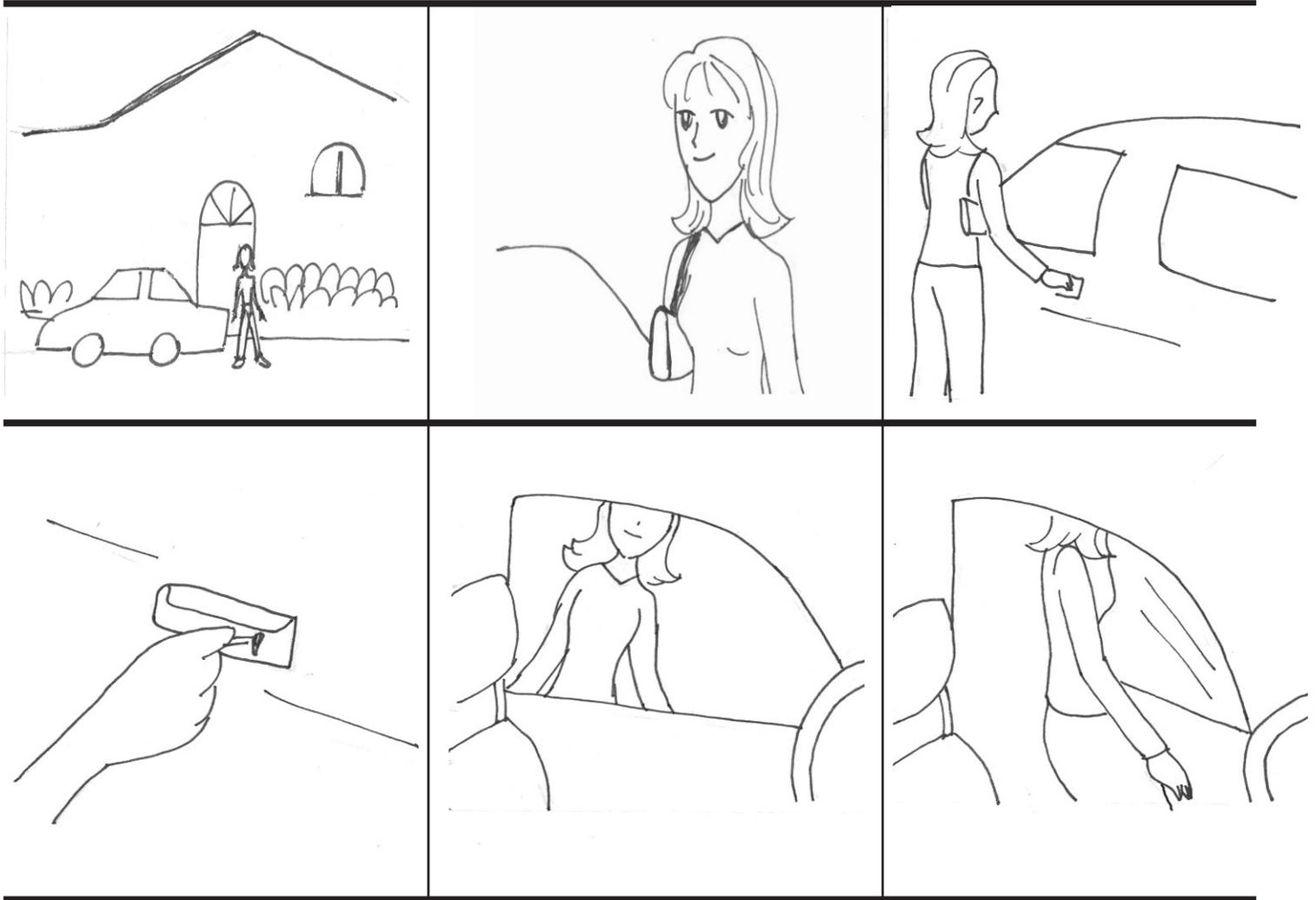
Las variaciones para ejemplificar el *flash back*:

Al entrar la joven mujer a su automóvil, ve a un chico que pasea a un perro lo que provoca que la joven mujer recuerde la escena donde atropella a una muchacha (esta parte del video está en blanco y negro), al terminar la escena, se vuelve a enfocar a la joven mujer, pero ella se muestra triste.

Las variaciones para ejemplificar el *flash forward*:

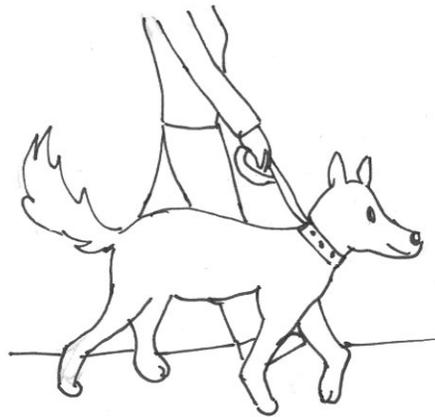
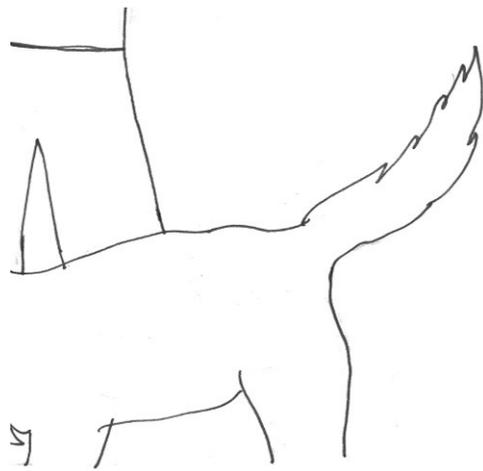
La joven mujer enciende su automóvil, arranca y se le muestra manejando hasta que frena bruscamente, permitiendo así que la muchacha con el perro termine de cruzar. Se le muestra pensativa y se entra a su mente mostrando con un difuminado la escena del accidente, como si imaginara que hubiera pasado. Se regresa a la realidad y se muestra pensativa algo confusa, y decide seguir su rumbo.

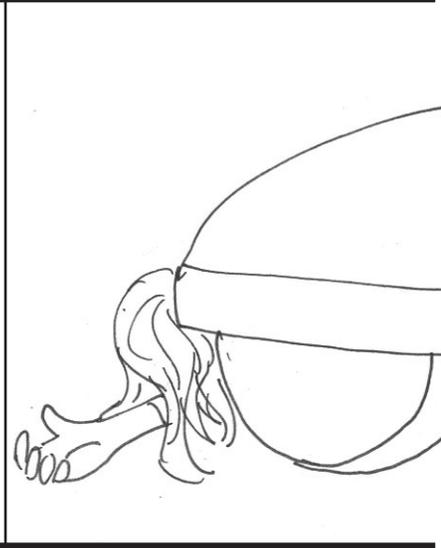
STORY-BOARD





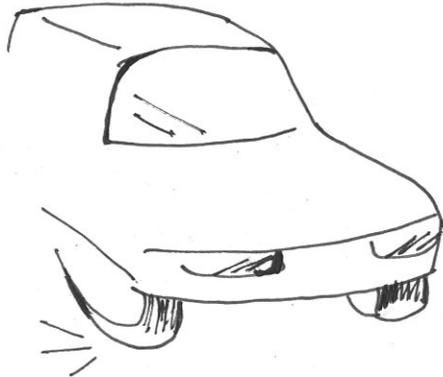
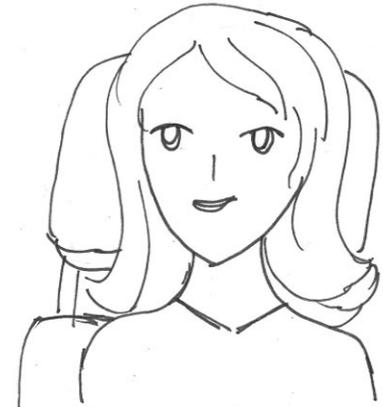
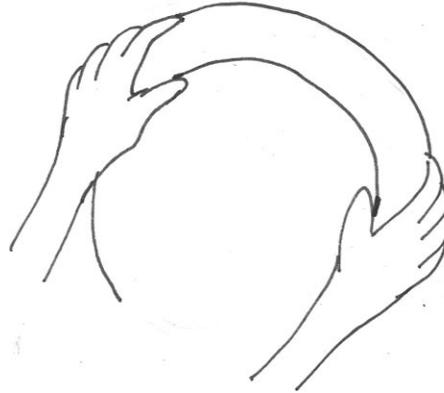
entra a *flash back*

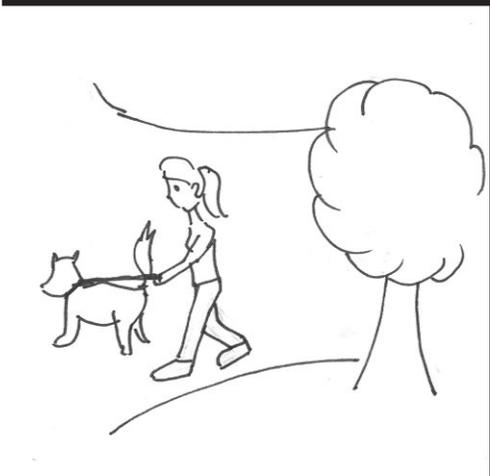




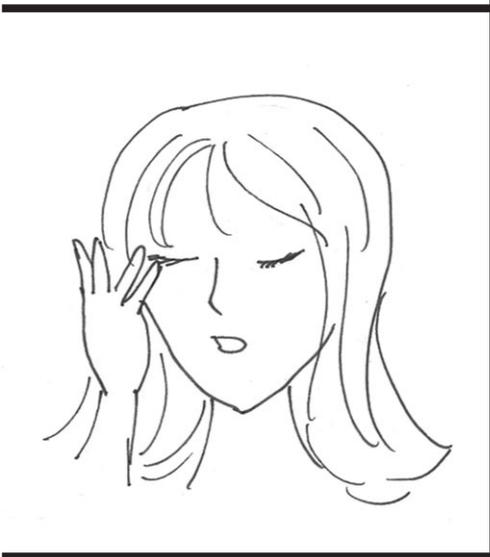


Variación a *flash forward*





empieza la secuencia
del accidente (*flash
forward*)



FRAGMENTO PROPUESTA GRÁFICA

Escena 1.
Exterior, día.
Dentro de automóvil.

Secuencia 1
Carro estacionado,
recordando.

Comienza anunciando el tema a explicar. Al mismo tiempo que el letrero entra en pantalla, la locución también lo hace. Los títulos entran del lado izquierdo y salen por el derecho. El tiempo que permanecen los títulos en pantalla es de aproximadamente de 5 segundos.

Entra de una transición de disolvenca. Plano medio que avanza con *zoom*.

Entra una transición de disolvenca y muestra a un niño con un perro en plano general.



La locución entra al mismo tiempo que el título. Hay música de fondo. El tipo de música es electrónica con un ritmo suave. El volumen de la música sube cuando se anuncia un tema y baja cuando la locución está explicando.

Locución: El tiempo

La música es de Paul Van Dyke.
Locución: Tema *flash-back*

9 segundos

Locución: Es el tiempo pasado que relata lo que ya ha sucedido.

Escena 2
Exterior, día.
Esquina de acera.

Entra a una transición de disolvenca. *Flash back* y enlaza a la escena donde una joven pasea a su perro. Plano general. El video está en escala de grises.



Locución:

Se cuentan

los hechos

ya ocurridos.

4 segundos

Escena 2
Exterior, día.
Sobre el asfalto.

Corte. Muestra un automóvil de frente en plano medio que viene a velocidad. La toma llega casi hasta topar la cámara.



Close up, al rostro de la joven que está siendo atropellada.



Corte. Plano americano. La conductora se detiene, abre la puerta y sale en auxilio de la víctima.



Corte. Plano medio. La conductora se muestra asustada de lo que ve.



No hay locución. Solo música de fondo, que enfatiza las acciones.

4 segundos

Corte. La cámara se acerca al brazo de la víctima, quien yace sobre el asfalto enfrente del auto. Se termina realizando un *zoom* hasta perder la imagen.



El *zoom* termina hasta mostrar en plano medio a la conductora, quien por recordar se muestra dolida. El video recobra su color original, ya está en la realidad.



No hay locución. Solo música de fondo, que enfatiza las acciones.

De esta forma está compuesta la presente guía práctica para realizar materiales audiovisuales. Dependiendo la complejidad del tema, la locución se extiende.

Se trabajó con locución y no con simples anotaciones para que el alumno al verla no se distraiga leyendo anotaciones, sino que escuche y analice lo que le presentan en pantalla. Los títulos están sobre fondo blanco y tipografía negra, para generar legibilidad y están hechos con esos colores para que no compita con el video que es en color.

La tipografía es moderna sin remates. El fondo musical es música electrónica con ritmo suave que permite escuchar la locución y tener un fondo neutral.

Los cortes están hechos a partir de cambio de movimiento, como lo indican las reglas del montaje.

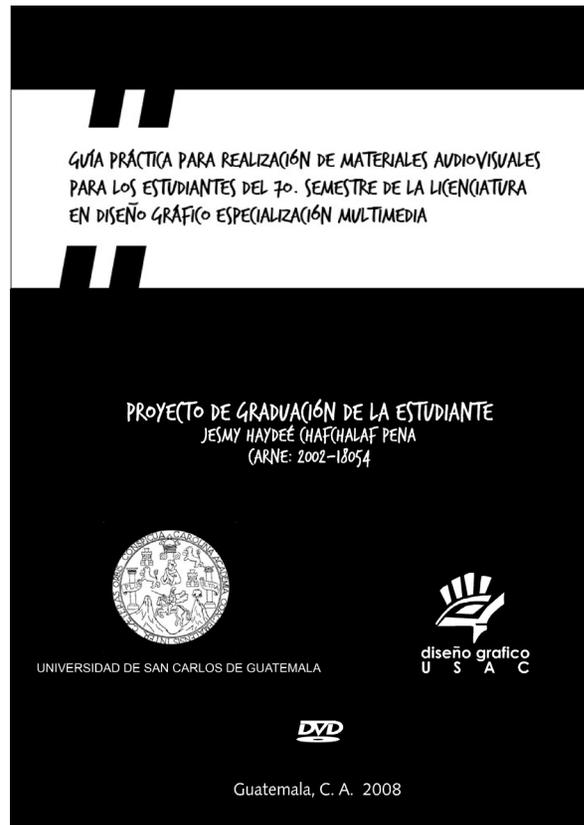
DISEÑO DE PORTADA DE CAJA DE DISCOS Y CARÁTULAS DE DVD

El material está conformado por:

- Estuche doble
- DVD principal
- DVD complemento

El DVD principal contiene todos los temas de la guía y el DVD complementario tiene los cortometrajes finales.





En la parte de atrás tiene un índice general de cómo están distribuidos los temas, para que el catedrático pueda localizar con facilidad el tema que va a necesitar y una explicación breve de cómo navegar en el menú.

La caja de discos en la parte de enfrente tiene el título del trabajo, el nombre del estudiante que realizó el proyecto, los logotipos de la USAC y el Programa de Diseño Gráfico, y el año de producción.

La presente guía audiovisual en DVD está dividida por temas para su rápido acceso. El disco 1 contiene los contenidos del Lenguaje del Cine y el Disco 2 contiene una serie de cortometrajes realizados por estudiantes de diseño gráfico multimedia, para ser analizados en clase.

Tiene un menú con los temas principales, al seleccionarse un tema, puede reproducirse todo o solo un tema. Así mismo hay submenús si el tema es más extenso y existe un botón de menú para regresar al menú principal.

DISCO 1

GUÍA PRÁCTICA PARA REALIZAR MATERIALES AUDIOVISUALES

EL LENGUAJE DEL CINE: LA GUÍA PARA EL LENGUAJE DEL CINE

EL TIEMPO
EL SONIDO
EL ESPACIO
AVANTES Y RECOMENDACIONES
DETES

EL LENGUAJE DEL CINE

REPRODUCIR Todo

INTRODUCCIÓN
EL TIEMPO
EL SONIDO
EL ESPACIO

MENU

GRAMÁTICA DEL LENGUAJE DEL CINE:

TOMA
El plano según: encuadre, posición de cámara, movimiento de cámara
La escena
La secuencia
El plano secuencia

GUIÓN:
Guión literario
Guión técnico
Storyboard
Personajes

MONTAJE

APUNTES Y RECOMENDACIONES
Locación
Recurso Humano
Plan B
Cámaras caseras

DISCO 2

(CORTOMETRAJES)

La Sombra
El Bosque
Sorpresas
La Pesadilla
Todo por una flor
She is mine

REPRODUCIR Todo

INTRODUCCIÓN
RELA
DE ELABORACIÓN
FLAHO
ANEXUACIÓN

INTENCIÓN
ESPES
FLAHO-BOS
FLAHO-PRIMA
CONTINUAS

MENU

El presente material puede reproducirse en una computadora con DVD-Room y en un reproductor de DVD standard.

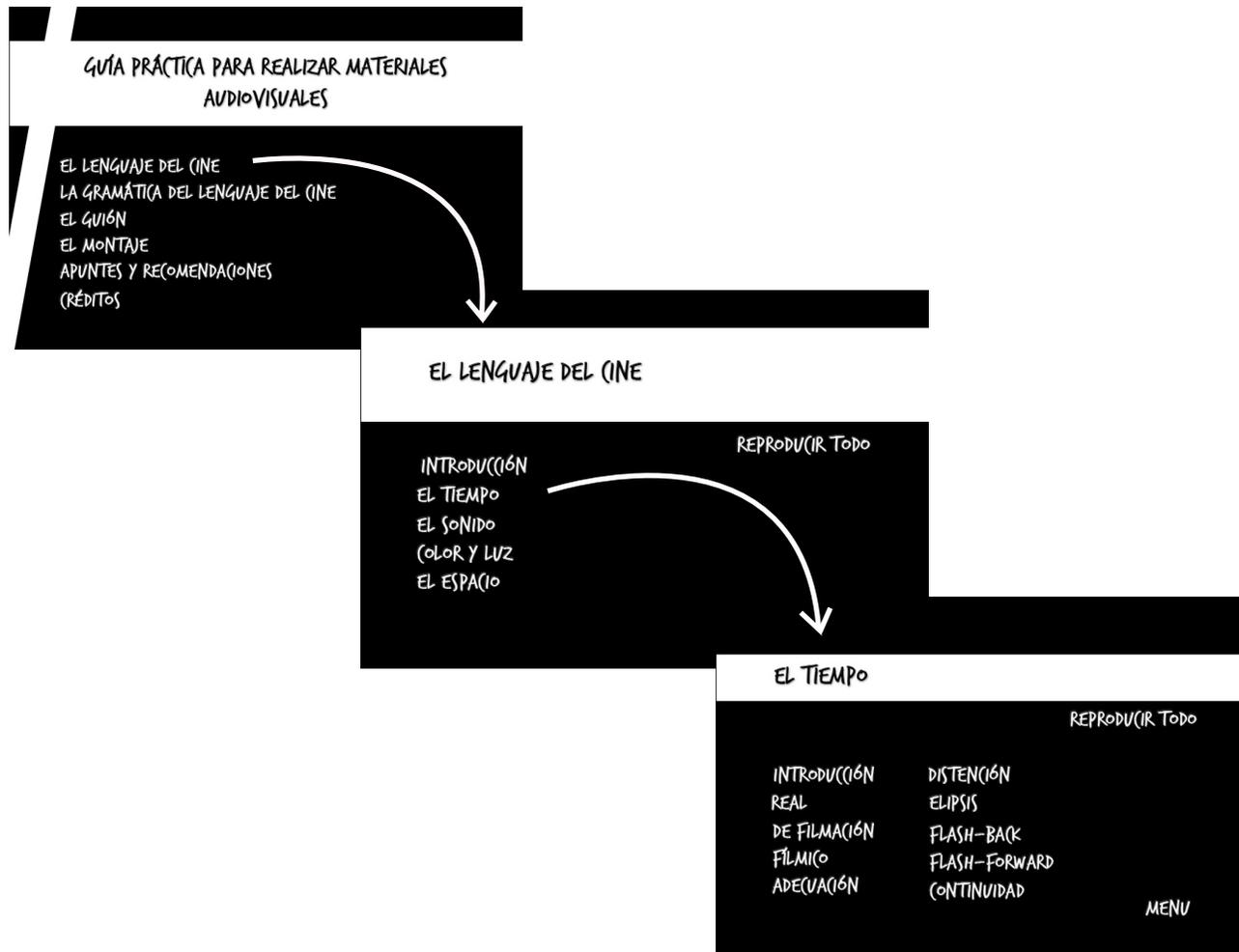
El disco 1 que contiene la guía audiovisual, tiene el título del proyecto y una lista de los temas principales, el nombre del estudiante, los logotipos de la Universidad de San Carlos, y el Programa de Diseño Gráfico y el logo que indica que es un DVD.



El disco 2 que contiene los cortometrajes completos utilizados en la realización de la guía, está identificado como material complementario, tiene el título del proyecto y una lista de los cortometrajes, el nombre del estudiante, los logotipos de la Universidad de San Carlos, y el Programa de Diseño Gráfico y el logo que indica que es un DVD.

ESTRUCTURA DEL MENÚ PRINCIPAL DEL DVD

Tiene un menú con los temas principales. Al seleccionarse un tema, puede reproducirse todo o solo un tema. Asimismo hay submenús si el tema es más extenso, y existe un botón de menú para regresar al menú principal.



CONCLUSIONES

La mayoría de los estudiantes considera que esta guía audiovisual, les será de mucha ayuda en el aprendizaje de la planeación y elaboración de materiales audiovisuales.

Se demostró que la guía es dinámica y entretenida al explicar cada uno de los temas que la conforman.

Con este material, el tiempo de clase y aprendizaje fueron mejor aprovechados tanto por docentes como estudiantes.

Al estar esta guía armada de fragmentos de cortometrajes hechos por otros estudiantes, motivó a los nuevos alumnos a experimentar, probar, participar en sus propios audiovisuales, aumentando así la práctica y experiencia que se vio reflejada en los proyectos realizados.

Este material audiovisual, entregado en formato DVD permite ser visto en televisión a través de un reproductor de DVD o puede ser proyectado con un proyector multimedia y bocinas mediante una computadora con DVD-Room.

LINEAMIENTOS PARA EL USO DE LA GUÍA AUDIOVISUAL

Para utilizar esta guía, el docente debe contar con una televisión con reproductor de DVD o una computadora con proyector multimedia y bocinas para que los alumnos la puedan ver.

La guía contiene nociones básicas del contenido de la producción audiovisual, dejando al criterio del catedrático utilizar materiales alternos para ampliar los temas, así como la función de resolver las dudas que siempre surgirán en el salón de clase.

Es recomendable tener dos copias del material, ya que un DVD es un disco sensible a rayaduras y al contacto con grasa, polvo y otros agentes externos que pueden ocasionar que el lector no pueda reproducir el disco.

Es preferible mostrarle a los estudiantes solo los temas que se verán el día de clase. De esta forma se le prestará mayor atención al tema o temas que serán enseñados. La guía está seccionada por menús para facilitar esa tarea.

A corto plazo el material producido por este trabajo será publicado en un canal de la página de internet de Youtube: www.youtube.com/guiaudiovisual para que los estudiantes interesados tengan acceso al mismo.

BIBLIOGRAFÍA

Burrows, Thomas y otros. **Producción de video.**
Editorial McGraw-Hill, 2003.

Feldman, Simón. **El director de cine.**
Editorial Gedisa Mexicana, 1991.

García Tsao, Leonardo. **Cómo acercase al cine.**
Editorial Limusa, México, 1989.

Martínez-Salanova Sánchez, Enrique. **Aprender con el cine, aprender de película.**
Editorial Grupo Comunicar, España, 2002.

Sabino Carlos. **El Proceso de la investigación.**
Ed. Panapo, Caracas, 1992, 216 págs.

Documentos de apoyo proporcionados por los catedráticos de las asignaturas de Diseño Visual 7 y 8,
Producción de Audiovisuales 1 y 2, Guion.

Notas tomadas en clase y experiencia personal en la asignatura.

Cabeza Soberón, María Angeles (sección evaluación)
<http://web.educastur.princast.es/cursos/cursowqp/aplic/m%20angeles%20cabeza/index.htm> por

Díaz Zurita, Arturo
<http://www.monografias.com/trabajos10/seci/seci.shtml>

Mitry, Jean
<http://vereda.saber.ula.ve/semiosis/Semiotica%20del%20cine.htm>

Ripoll, Javier
<http://www.xtec.es/~xripoll/lengua.htm>

Sabino, Carlos
<http://paginas.ufm.edu/sabino/PI.htm>

Microsoft® Encarta® 2007 [DVD]. Microsoft Corporation, 2006.

Wikipedia, la enciclopedia libre, Fundación Wikimedia, 2008.

GLOSARIO

Animación: es aquella técnica para dar sensación de movimiento a imágenes o dibujos.

Cómic: se llama historieta o cómic (del inglés *comic*) a una serie de dibujos que constituye un relato, con texto o sin él, así como al libro o revista que la contiene.

Editar: en informática, acción de crear o modificar un archivo informático, visualizando su resultado en pantalla. La edición de un archivo, dependiendo del formato, puede incluir acciones como copiar, cortar, seleccionar, pegar, insertar, borrar, mover, aplicar filtros, etc. Estas acciones se realizan sobre el área de trabajo de la aplicación editora.

Márgenes de seguridad: en televisión es el espacio en el que el texto o imagen principal deben siempre estar dentro de la parte visible de la pantalla del monitor.

MiniDV: es un formato predominante de video doméstico, creado a partir del formato DV (*Digital Video*), estándar de video de gama doméstica, industrial y *broadcast*.

NTSC: (*National Television System Committee*, en español Comisión Nacional de Sistemas de Televisión) es un sistema de codificación y transmisión de televisión desarrollado en Estados Unidos, y que se emplea en la actualidad en la mayor parte de América y Japón, entre otros países. Un derivado de NTSC es el sistema PAL que se emplea en Europa y países de Sudamérica.

Producción audiovisual: es el nombre que recibe toda pieza de comunicación en donde intervienen imágenes y sonidos; una producción audiovisual puede ser realizada para cine, televisión, teatro, multimedia o simplemente para sitios *web*.

Remate: es la línea que se proyecta arriba o debajo de los trazos o rasgos principales de las letras. También recibe el nombre de *serif*.

Reproductor multimedia: es un programa de ordenador o un dispositivo capaz de mostrar un abanico de contenidos multimedia. Por norma general, esto incluye la reproducción de sonido, video e imágenes. De esta manera, el reproductor multimedia permite el disfrute personal de música, *video-clips*, cine, fotografías, etc.

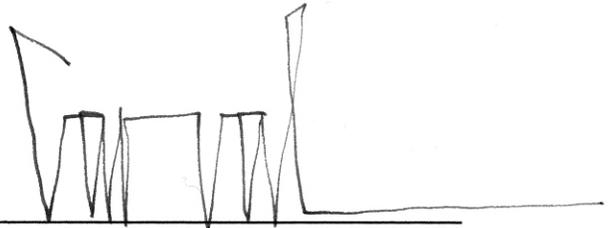
Síntesis: en diseño grafico es simplificar imágenes, sin que pierdan su concepto. Cuanto mejor sea la simplificación, mas fácilmente se reconocerá en la distancia la imagen.

Suspense: el suspense o suspenso tiene como principal objeto mantener al lector a la expectativa de lo que puede ocurrirle a los personajes y por lo tanto atento al desarrollo del conflicto (historia). Lo plantea en un estado de tensión intenso. El autor estimula continuamente la participación del lector, proporcionándole "pistas" del desenlace del cuento. Sin embargo, éste suele resolverse de manera totalmente racional, sin que quede ningún cabo suelto.

Thriller: es un amplio género de literatura, cine y televisión. Incluye numerosos, frecuentemente solapados subgéneros. Se caracteriza por un ritmo rápido, acción frecuente y héroes ingeniosos que deben frustrar planes de más poderosos y mejor equipados villanos.

Tipografía: es el oficio que trata el tema de las letras, números y símbolos de un texto impreso (ya sea sobre un medio físico o electromagnético), tales como su diseño, su forma, su tamaño y las relaciones visuales que se establecen entre ellos.

IMPRÍMASE



Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano Facultad de Arquitectura



Lic. Rualdo Anzueto
Asesor del Proyecto de Graduación



Lic. Fernando Fuentes
Asesor Especialista del Proyecto de Graduación



Lic. Guillermo García
Tercer Asesor del Proyecto de Graduación



Jesmy Haydeé Chafchalaf Peña
Sustentante