

PÁGINA WEB

PÁGINA WEB



Creación de Página Web para La Asociación Guatemalteca del Audiovisual y el Cine (AGAcine)



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico
Guatemala Marzo 2009



dulcemariátal edovásquez multimedia



editorial

**Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico
Guatemala Marzo 2009**

Junta Directiva Facultad de Arquitectura

Decano: Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Vocal I: Arq. Sergio Mohamed Estrada Ruiz
Vocal II: Arq. Efraín de Jesús Amaya Cervantes
Vocal III: Arq. Carlos Enrique Marini Herrera
Vocal IV: Br. Carlos Alberto Mancilla Estrada
Vocal V: Secretaria Lilian Rosana Santizo Alva
Secretario: Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Tribunal Examinador

Decano: Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Secretario: Arq. Alejandro Muñoz Calderón
Arq. Byron Rabé
.ic. Erlin Renaldo Ayala
.ic. Alberto José Paguaga

Título del Proyecto

Creación de Página Web para
La Asociación Guatemalteca del
Audiovisual y el Cine (AGAcine)

Autor

Dulce María Toledo Vásquez
carné 19916632





agradecimientos

A Dios: Por ser mi mejor amigo y mi soporte sin El nada de lo que soy y lo que tengo sería real.

A Mis Papas: Luis Y Magaly por el amor, el esfuerzo y la confianza que siempre me brindan, sin su ayuda este triunfo no sería posible.

A mis Hermanos: Luis, Iván y Cristian, por su amistad y apoyo moral en momentos difíciles y a lo largo de la carrera.

A mis Abuelos: Felipe (Q.E.P.D.), Gloria, Oscar y Carmen por su sabiduría y amor que siempre me han mostrado.

A mis Maestros: que a lo largo de la vida se han tomado la tarea de enseñarme y dejar en mi la semilla del aprendizaje.

A mis Amigos: Rosita, Nancy, Alicia, Geybi, Mónica, Violeta, Karla, y a todos que no menciono pero que están presentes y han sido parte de mi vida, gracias porque se han caracterizado por estar conmigo en las buenas y en las malas, de corazón mil gracias.

A La Comunidad Católica San Pablo: Por el aliento, las oraciones y su apoyo incondicional en todo momento.

A AGAcine: por permitirme realizar mi estudio de practica supervisada en ese recinto y brindarme las herramientas necesarias para realizar mi proyecto de graduación.

A mis Asesores: Lic. Alberto Paguaga, Arq. Byron Rabé y Lic. Erlin Ayala, por su paciencia, su tiempo, y su empeño en que este proyecto se desarrollara de la mejor manera posible, sinceramente muchas gracias.

A Overprint: por su apoyo mil gracias.

Y a todas las personas que a lo largo de mi vida se han tomado el tiempo de enseñarme algo, de verdad mil gracias!

dedicatoria

A Dios: todo lo que hago es por El y para El

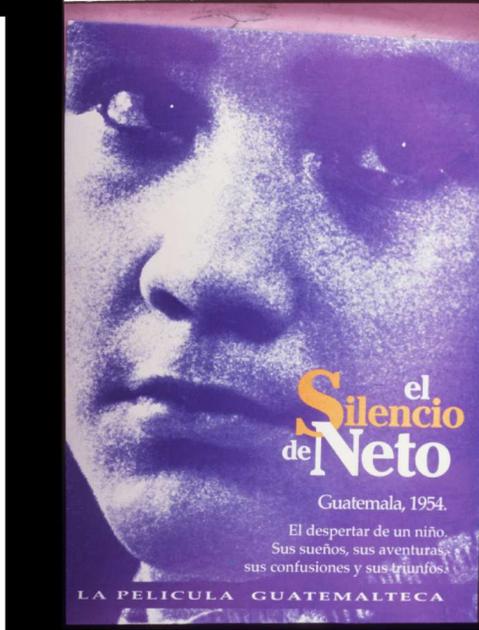
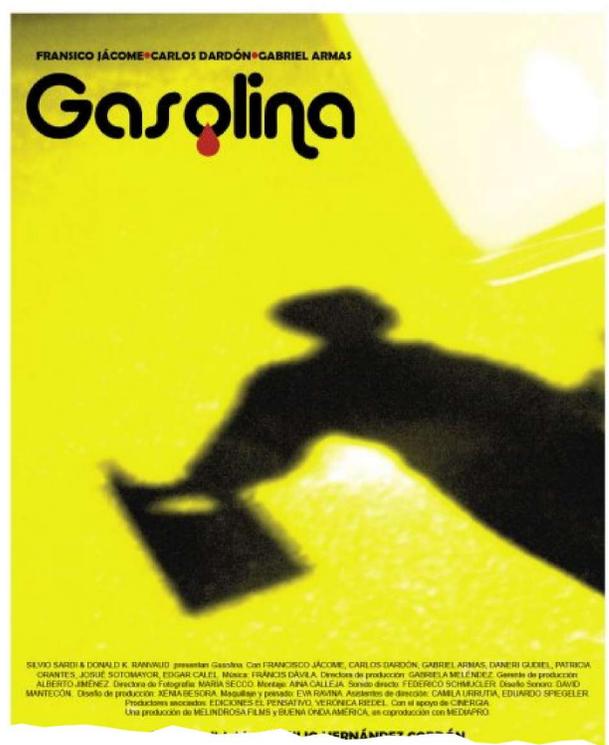
A mi Familia: Mis Papas, Luis, Heidi, Iván, Cristian, Fabián, como siempre compartiendo los malos momentos y disfrutándonos al máximo los buenos.. los amo!

A mis Tíos y Tías, Primos y Abuelos con todo mi corazón.

A mis compañeros de Universidad, éxitos allá afuera, esto apenas comienza.

A mis centros de estudios, Colegio Tesoro Infantil, Colegio El Sagrado Corazón, y a la Universidad de San Carlos en especial a la Escuela de Diseño Gráfico que sean incansables sus esfuerzos por mejorar cada día mas y crear profesionales completos y capaces.

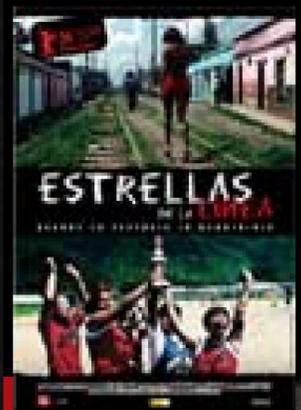
Y a todos ustedes que están presentes, porque si están aquí es que han sido parte importante en mi vida y acostumbran a compartir mis éxitos y fracasos, Bendiciones para ustedes.



EN el cine chapín
tenemos mucho que ver

LAS CRUCES

poblado próximo



KILLER'S PARADISE

WHERE IT'S THE FASHION TO KILL WOMEN,
BUT FINDING THEIR KILLERS IS NOT.



Creación de Página Web para la Asociación Guatemalteca del Audiovisual y el cine (AGAcine)



socios fundadores
AGAcine
fotos varias



Presentación	2
Capítulo I: Notas Introdutorias	3
Capítulo II: Marco Referencial	8
Capítulo III: Propuesta Gráfica	27
Capítulo IV: Validación	31
Capítulo V: Propuesta Operativa	34
Conclusiones y Recomendaciones	35
Bibliografía	36
Anexos	37



presentación

De acuerdo a la necesidad de **la Asociación Guatemalteca del Audiovisual y el cine (AGAcine)**, que siendo la institución que nos representa a nivel mundial como promotora, protectora e impulsadora del cine en Guatemala, no contaba con un sitio web formal y completo para la divulgación de toda la información que manejan constantemente, se construyó el sitio web que iremos viendo paso a paso, como una investigación formal, un proceso de bocetaje, la indagación objetiva y sistemática colaboran para lograr un producto funcional con respecto al objetivo que fue creado.

La creación de la página web se considera de suma importancia ya que en la actualidad el Internet es una herramienta esencial para la promoción y divulgación de empresas, negociaciones, instituciones, entidades, etc.

Es también importante recalcar que actualmente el cine en Guatemala está tomando un rumbo que nunca antes había tomado, con la próxima aprobación de la ley del cine, se espera que éste tome la velocidad y la proyección necesaria para dar a conocer al mundo el talento, el potencial y la buena participación que tiene el cine guatemalteco y latinoamericano.

En los siguientes capítulos se describen paso a paso los elementos tanto teóricos como prácticos que enriquecen el producto final. Cabe destacar que se realizaron investigaciones acerca del trabajo nacional e internacional, aspectos de influencia como: político, social, económico, cultural entre otros.

Los resultados obtenidos son satisfactorios ya que el sitio web comenzará a trabajar próximamente para los objetivos y fines que fue creado, siendo de esta manera altamente funcional para la institución y sobre todo para el creador del mismo como logro personal y profesional.



capítulo 1

notas introductorias

1.1 Antecedentes:

Se concertó una cita con el Señor Alfonso Porres miembro de la asociación para concretar el tema a tocar en dicho proyecto y las necesidades propias de la Asociación, así como, las posibles resoluciones que a nivel proyecto se pueden aportar.

La situación encontrada en AGAcine era que no contaba con material informativo para dar a conocer la institución y la labor que lleva a cabo. Junto con un equipo de diseñadores de distintas áreas de diseño gráfico se pensó en hacer distintos materiales, quedando así una persona encargada de crear una campaña publicitaria, otra persona un folleto que llevara un registro de las obras del cine guatemalteco. y el que se presenta en este documento la creación de la Página Web.

Ellos ya contaban con una página web la cual era muy simple y poco atractiva, es por eso que el cliente se vió bastante interesado en la propuesta y con la disposición de proporcionar la colaboración requerida para la elaboración de dicho proyecto.



1.2 Perfil del Cliente:

La asociación guatemalteca del audiovisual y cinematografía llamada también AGACINE es una institución de carácter civil, no lucrativo, social, educativo, no religioso y apolítico.

Surge de la siguiente manera;

El 18 de mayo del 2007, 35 socios firman el acta de creación de AGAcine. A partir de esta fecha se realizan una serie de actividades y procedimientos orientados a consolidar e inscribir legalmente a la asociación. Luego de una serie de actividades y procedimientos la Junta Directiva de AGAcine asume oficialmente el 13 de octubre del 2007 y da inicio a su vida jurídica y por consiguiente al proceso de adhesión de socios y el crecimiento organizativo. La Junta directiva y las comisiones de trabajo dedican todos sus esfuerzos a alcanzar varios objetivos, dentro de los cuales se encuentra: **El diseño de una propuesta de ley que le de nuevos brillos a la industria cinematográfica nacional.**⁽¹⁾

(1) Documento Ideas para la realización de una Campaña para el fortalecimiento de AGAcine y la aprobación de la Ley de Fomento del Cine nacional (2007)



Así también podemos mencionar como objetivos generales la participación y asociación del gremio cinematográfico y audiovisual del país así como también favorecer la aceptación del proyecto de Ley Fomento a la Cinematografía Guatemalteca por parte de los Diputados al Congreso de la República.

Reunir a los trabajadores y artistas de los medios audiovisuales para promover el desarrollo de las distintas iniciativas y disciplinas relacionadas con la educación, producción, promoción, distribución, difusión, exhibición, archivo y defensa de los derechos e intereses del sector, permitiendo el crecimiento de las mismas por medio de la organización y coordinación entre y para sus miembros.

Entre sus fines se encuentran: ⁽²⁾

- 1** Gestionar la capacitación y profesionalización de sus miembros a través de cursos específicos y becas dentro y fuera del país.
- 2** Promover la creación de centros de estudios en el área de la industria audiovisual.
- 3** Respaldar y facilitar procesos de producción nacionales e internacionales.
- 4** Crear, promover y gestionar espacios y mecanismos de difusión de producciones audiovisuales nacionales.
- 5** Promover la producción audiovisual nacional en festivales a nivel internacional
- 6** Defender los derechos de los trabajadores, artistas y obras audiovisuales.
- 7** Establecer alianzas con asociaciones audiovisuales a nivel internacional.
- 8** Generar espacios de análisis y socialización de experiencias que contribuyan al enriquecimiento teórico, metodológico y académico.
- 9** Propiciar el uso del audiovisual para el fortalecimiento de la identidad guatemalteca, la cultura de paz y los derechos humanos.
- 10** Elaborar, gestionar e implementar proyectos audiovisuales para el desarrollo humano, individual y colectivo.
- 11** Prestar servicios de asesoría sobre temas que trabaje la Asociación.
- 12** Gestionar apoyo económico, académico, técnico y de infraestructura para la realización y ejecución de programas y planes de la Asociación.
- 13** Fomentar el desarrollo de las artes audiovisuales guatemaltecas.
- 14** Facilitar el acceso a la sociedad guatemalteca a las producciones audiovisuales guatemaltecas y otras que estimulen la cultura audiovisual.
- 15** Elevar los estándares de enseñanza aprendizaje sobre el audiovisual en general por medios formales e informales.
- 16** Contribuir a la preservación de la memoria con énfasis al material fílmico histórico del país.
- 17** Velar por los estándares de calidad de la producción audiovisual guatemalteca.



Entre sus fortalezas encontramos que a nivel organizativo cuentan con respaldo jurídico, además de esto, los integrantes cuentan también con amplios conocimientos y experiencias sobre las actividades a realizar así como están totalmente identificados con la asociación y aportan valiosos aspectos a nivel producción y actuación. Existe un ambiente de armonía y colaboración entre los miembros de la misma.

A nivel publicitario se han hecho publicaciones en prensa que ha permitido de alguna manera empezar a promocionar la asociación.

A nivel producción se sabe que existe una considerable cantidad de producciones realizadas por cineastas guatemaltecos y la calidad acompaña el trabajo de los mismos.

Por último a nivel Propuesta de Ley se cuentan con abogados asesores que fortalecen la propuesta. Se ha presentado el proyecto de ley al Congreso de la República obteniendo comentarios positivos, también existe una aceptación preliminar por parte del Ministerio de Finanzas. Por lo mismo se considera que el proyecto tiene ventajas políticas, económicas y sociales.

Dentro de sus debilidades podemos mencionar que a nivel organizativo carecen de recursos financieros por la escases de inscripción de socios, no existe una sede formal, algunos miembros carecen de compromiso y puntualidad, no existe un plan de trabajo con sus respectivos controles además de sistemas de comunicación poco efectivas entre otras.

A nivel publicitario no se cuenta con un plan integral de medios que divulgue efectivamente la existencia de la Asociación.

Como oportunidades se ha encontrado que no existe competencia a nivel organizacional, así como se sabe que hay posibilidades de obtención de becas y apoyos para programas de capacitación, hay interés y crecimiento del cine a nivel latinoamericano, la audiencia está siendo más receptiva al cine nacional, la cultura e historial del país lo vuelven aún más atractivo así como existen posibilidades de realizar coproducciones internacionales.

En cuanto a la ley: Varios congresistas han manifestado su interés y apoyo hacia la ley. Los miembros de AGAcine tienen contactos con actores relevantes del congreso pertenecientes a diferentes bancadas. Existe la oportunidad de crear el Instituto Nacional de Cine lo que abriría posibilidades organizadas para el crecimiento de la industria. En el Plan de los 100 días del actual gobierno se considera el apoyo a la ley de cine.

Entre las amenazas que presenta el proyecto se pueden mencionar que los sectores interesados no aprueben las leyes pertinentes así como oposiciones internas.

Los miembros que persigue captar AGACINE son Productores, técnicos, actores, personal de televisoras, estudiantes, aficionados, gente allegada, académicos, publicistas, editores, agencias casting, trabajadores de medios de comunicación masiva. Con intereses en ampliar conocimientos, obtener respaldo institucional, acceso a tecnología y posibles fuentes de financiamiento.

Como audiencia meta consideran a personas creativas relacionadas con el medio audiovisual de origen guatemalteco o extranjeros radicados en Guatemala, que se interesen en el crecimiento de la Industria del Cine y el audiovisual nacional.⁽³⁾

1.3 Definición del Problema:

Actualmente AGAcine no se cuenta con un medio visual efectivo que divulgue la existencia de la Asociación, esto quiere decir que no han implementado herramientas que promuevan la existencia de la misma, sus actividades, su historia, eventos, etc.

1.3.1 Delimitación del Problema:

Se realizará una página web oficial para AGAcine, en la cual el tema principal será el Cine Guatemalteco, en la misma, habrá información relacionada con actividades, proyectos, estructura de la institución, bitácoras y/o boletines.

Se entregará terminada a los miembros de la asociación después de haber pasado por los procesos previos de bocetaje y autorización para que los indicados hagan el proceso respectivo de subir al sitio con el que ya cuentan el nuevo diseño de la misma.

Así mismo se hará el diseño del boletín para que posteriormente alguien encargado de la Asociación se encargue de actualizarlo mes a mes.

El grupo objetivo de la página se describe más adelante.

1.4 Justificación: Se considera que en la actualidad el internet es una herramienta de trabajo básica sobre todo a nivel empresarial e institucional. Es sumamente recomendable contar con una página web que promueva e informe a los interesados en acceder a dicha información, es por eso que se considera que la población que se verá involucrada será considerable tanto para los que están dentro de la institución como los que están fuera de la misma y pretenden informarse, conocer o estudiar temas relacionados con AGAcine.

1.4.1 Magnitud: Alrededor de unas 2,500 personas que actualmente están involucradas con el cine de una u otra manera en Guatemala podrán acceder a la página e informarse de lo que en ella se presenta.

1.4.2. Trascendencia: Como ya se citó con respecto al internet y por la situación actual respecto a su promoción y carencia de información al público no cabe duda que el proyecto trascenderá sobre todo porque es factible que su contenido sea visto nacional e internacionalmente.

1.4.3 Vulnerabilidad: También es preciso mencionar que con los conceptos adquiridos relacionados con el diseño y multimedia, este proyecto es acorde para implementar estas herramientas, de esta manera, proporcionar un trabajo que cumpla las expectativas del cliente y sea satisfactorio para los requerimientos de la Universidad.

1.4.4 Factibilidad: Lo es por el tiempo estipulado y la disposición total del cliente a que este proyecto se implemente de forma precisa en el momento que este completo para el uso que convenga.

1.5 Objetivos

1.5.1. Objetivo General:

Crear una página web para la Asociación Guatemalteca del audiovisual y el cine. (AGAcine) y que de esta manera cuenten con un espacio virtual en donde puedan colocar información de importancia relacionada con el cine de Guatemala.

1.5.2. Objetivos Específicos:

- Proponer material publicitario que promueva la visita al sitio web.
- Mostrar un panorama virtual del cine guatemalteco y sus distintas actividades.
- Apoyar por medio del sitio a todos los artistas, productores, cineastas que necesitan un espacio para plasmar sus ideas y propuestas.

capítulo 2

marco referencial



2.1 Marco Contextual

2.1.1 Un poco de historia

En mayo de 1924, se realiza la primera exposición obrera de Artes e Industrias, siendo un mecánico de 18 años, -Daniel Aragón Campos-, quien obtuvo un diploma y medalla de oro otorgada por la Federación Obrera de Guatemala y el Comité Ejecutivo Pro Día del Trabajo, por haber construido un "aparato cinematográfico", el cual se constituyó en una de las joyas del utópico museo del cine guatemalteco.

El cine guatemalteco se proyecta con mayor desarrollo a partir de la primera década del siglo XX, observándose que el ecuatoriano Ulises Estrella hace referencia a una película con imágenes de Guatemala, la cual se conserva en los depósitos cinematográficos de dicho país.

Los nombres de cineastas guatemaltecos comienzan a aparecer hasta la segunda década del siglo XX, conociéndose que Ramiro Fernández Xatruch y Mario Estrada, hicieron tomas de aspectos de la tradición guatemalteca, entre ellas procesiones y ferias.

Otro de los personajes que incurrió en el cine de ficción fue Alberto De La Riva, reconocido por su tenacidad para mantener viva la llama del teatro en Guatemala, principal promotor del grupo artístico nacional que llegó a reunir a los principales actores destacados de la época⁽⁴⁾



Según María Lourdes Cortés en su estudio sobre 100 años de cine en Centroamérica, en los primeros setenta años se pueden distinguir cuatro tendencias básicas. **El cine oficial, el artesanal, el comercial y el de autor.**

La primera es el cine "oficial", es decir, los documentales cortos o noticieros que los presidentes, en la mayoría de los casos dictadores, realizaron como informes de labores o inauguración de obras. La segunda tendencia, es el cine "artesanal" llamado así para diferenciarlo del cine industrial de Hollywood. "Éste es un cine profundamente influido por el costumbrismo y pone en pantalla historias que procuran afirmar la identidad nacional de estas pequeñas repúblicas." Una tercera tendencia es el intento de realizar cine comercial que pudiera asentar las bases de una industria, y se desarrolla entre los años sesenta y setenta, en Guatemala uno de sus principales exponentes fue Rafael Lanuza. Sin embargo este cine no estuvo en capacidad de competir con los grandes estudios y en muchos casos se convirtió en copia de los modelos de otros países. La tendencia más interesante, señala Cortés "...del cine anterior a los setenta, fueron las variadas tentativas por realizar un cine de "autor", muchas veces bajo la influencia de movimientos artísticos, como el surrealismo, filosóficos, como el existencialismo, o específicamente cinematográficos, como el neorealismo y la nueva ola francesa..." "...no obstante, dichos intentos son el producto de considerables esfuerzos individuales, y ninguno llegó a trascender significativamente las fronteras nacionales."

"La mayor parte de este cine –el oficial, el artesanal, el comercial y el de autor- no ha tenido impacto en el público, ni en el interior de cada país, ni en los mercados o festivales internacionales, por lo que ha sido prácticamente un cine oculto" Particularmente en nuestro país en 1896 una familia de origen italiano de apellido Valenti propició la primera función de cine en Guatemala. "Al parecer, uno de los primeros cineastas guatemaltecos fue Ramiro Fernández Xactruc, juntamente con Mario Estrada, filmaron cortometrajes sobre procesiones y ferias. Estas serían las primeras manifestaciones del cine guatemalteco".

La primera producción registrada dentro del cine mudo guatemalteco es "El agente número 13" realizada en 1912 por Alberto de la Riva, de allí vendrán en 1915 "El hijo del Patrón" de Adolfo Herbrugher, en 1928 "Huelga de Dolores" de Ediciones Matheu y en 1938 "El coche Presidencial" de autor desconocido.

La producción considerada como guatemalteca no se retoma hasta en 1993 con "El silencio de Neto" de Luis Argueta y Justo Chang. Esta película estuvo en cartelera en la capital y en los departamentos por un total de 15 semanas.

"El silencio de Neto" es parte de la currícula de estudios del cine latinoamericano en varias universidades internacionales y se convierte en el punto de partida para un renacimiento del cine nacional, con expectativas de mayor proyección y reconocimiento a nivel interno y externo.⁽⁵⁾

Fue en 2001 cuando se empezó a ver la nueva producción, y fue Sergio Valdéz quien

(5) Rabé Byron, Cine en Guatemala, ¿Realidad o utopía? Guatemala, 2008

rompió el hielo con "Discurso contra el olvido", en donde, por primera vez, se habló de un momento de ficción y ya no se estaba metido puramente en el documental. "Días Mejores", que fue un tema de ficción con un corte cercano a la telenovela, pero de manera mucho más agresiva, porque refleja una realidad mucho más violenta."En el 2001 se realiza también Evidencia Invisible de Alejandro Castillo y en el 2003 Por cobrar de Luis Argueta. En el 2003 se realizó "Lo que soñó Sebastián" de Rodrigo Rey Rosa,

En el 2003 también se realiza el primer Encuentro Iberoamericano de Cine y Televisión , organizado por la Dirección General de Extensión Universitaria de la Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC- con la participación de cineastas, productores y académicos provenientes de toda Iberoamérica.

En el 2004 se presenta "La Casa de enfrente" de Elías Jiménez, La película se presentó simultáneamente con producciones extranjeras comerciales como La Última Tentación de Cristo En el 2004 también se producen "La misteriosa herencia" y "Manzana güena en noche güena" de Moralejas films y "El hombre iguana" de Rafael Echeverría.

En el 2005 también se realiza el Segundo Encuentro Iberoamericano de Cine y Televisión con amplia participación local e internacional . Los participantes pueden establecer relaciones con productores, directores y técnicos de otros países, pero también se evidencia el gran interés que se tiene sobre el tema en la región. Además durante diez años se ha realizado el Festival Ícaro en los que se ha tenido una creciente participación y se han dado a conocer diferente producciones de la región centroamericana, resaltando la participación local. Se forma también el Club De Guionistas Cinematográficos de Guatemala -CGCG-,

En el 2006 se producen "Las Cruces" de Rafael Rossal que fue premiada a nivel internacional, "las Estrellas de la Línea" de Chema Rodríguez, y en el 2007 se presenta "VIP: La otra casa" de Elías Jiménez. A finales de noviembre del 2006 el Ministerio de Cultura y Deportes propició la consolidación de esfuerzos por agremiar al sector, prestando asesoría legal, disposición de espacios y proporcionando recursos para encuentros de los integrantes del sector. El apoyo del Ministerio fue fundamental para la creación de una asociación de personas involucradas con en sector audiovisual y cinematográfico que se lograría meses después.

En el 2007 se presenta "Seis Semanas de ilusiones" de Guatefilms, se proyecta exitosamente un largometraje de corte comercial llamado "Un Presidente de a sombrero" de Producciones Moralejas y se premia, en el Festival de San Sebastián, "Gasolina" de Julio Hernández, película que sería terminada en el 2008. Pero otro hecho relevante y de gran trascendencia histórica para el medio es que, también en el 2007, se constituye oficialmente La Asociación Guatemalteca del Audiovisual y la Cinematografía -AGAcine- y se presenta la iniciativa de Ley para el fomento del Audiovisual y la Cinematografía ante el Congreso de la República. Adicionalmente en julio del 2008 la Guatemalan Film Commission es aceptada como miembro de Association Film Commissioners Internacional.⁽⁶⁾

2.1.2 Situación actual

Guatemala como país cuenta con un gran potencial físico para ser protagonista de proyectos y trabajos dentro del contexto del cine, sus variables paisajes y ricos colores y clima lo convierten en un lugar atractivo para ser escenario de films y rodajes a nivel nacional e internacional.

Se sabe que a nivel económico existen muchas limitantes pero a su vez este puede convertirse en un producto de ganancia bruta como se ha convertido para otros países, eso agregándole la rica cultura e historia que encierra el país y los procesos y crecimiento que el cine ha venido mostrando de unos años atrás.

Es preciso mencionar la propuesta de ley por la que se ha estado luchando y esperando que para el gremio propio del cine es una puerta de vital importancia que esperan que en cualquier momento se abra de par en par y esto sea el trampolín que permita a Guatemala salir al mundo por medio del trabajo en el séptimo arte.

En la actualidad Guatemala atraviesa una crisis económica a todos los niveles misma que se ha venido desencadenando desde las grandes inversiones internacionales que repercuten

en los países en villas de desarrollo como el nuestro.

Elías Jiménez asegura que depende mucho de la formación de la ley de cine ya que si existe la ley, con la cantidad de jóvenes y de gente que está haciendo cine va a ser un boom inmediatamente, porque habrá fondos para hacer, distribuir e ingeniar, se formará el Instituto Guatemalteco de Cine.

Si eso no sucede seguirán siendo pocos que, con esfuerzos personales, hacen cine. "En la medida de que el estado asuma su responsabilidad, ante una cinematografía nacional, va a ser más pronto. Casa Comal seguirá haciendo cine, como sea, porque ya ha encontrado un nicho para ser sostenible y que se venda en el mundo.

"La situación actual del cine en Guatemala está en un proceso de búsqueda de apoyo a nivel legislativo y se espera que después de las gestiones necesarias se establezca y de seguimiento requerido. ¡Guatemala necesita una ley de cine!"⁽⁷⁾

⁽⁷⁾ Fuente: página web AGAcine

Ley de cine en

Guatemala



Otro tema de vital importancia para tocar en este documento es la Iniciativa de ley para fomentar industria del cine que busca:

- Desarrollar el Sistema de Información Audiovisual y Cinematográfico Guatemalteco.
- Creación del Instituto del Audiovisual y la Cinematografía de Guatemala (Idacine).
- Especifica los organismos dentro del Idacine, como el Consejo Nacional del Audiovisual y la Cinematografía, la dirección, las subdirecciones y comisiones específicas.

Cuando una ley se conoce por el pleno y se remite a una comisión, ésta tiene 45 días hábiles para revisarla y emitir un dictamen, ya sea favorable o no. Este plazo fue extendido, y por el momento se desconoce cuándo regresará al pleno para su discusión y aprobación.

Mariano Rayo, presidente de dicha comisión, explicó que pidieron una prórroga para emitir el dictamen, debido al cambio de gobierno y la reorganización que hubo dentro del Congreso.⁽⁸⁾



Elías Jiménez vive al tanto de encontrar los caminos adecuados para tener una industria de cine en Guatemala.⁽⁹⁾

La visión de Elías se ve marcada por su control de los puntos débiles que presenta el cine en nuestro país, no para ponerle cuñas pasajeras, sino más bien para buscar soluciones a dichas fallas, que entorpecen el crecimiento de una industria filmica.

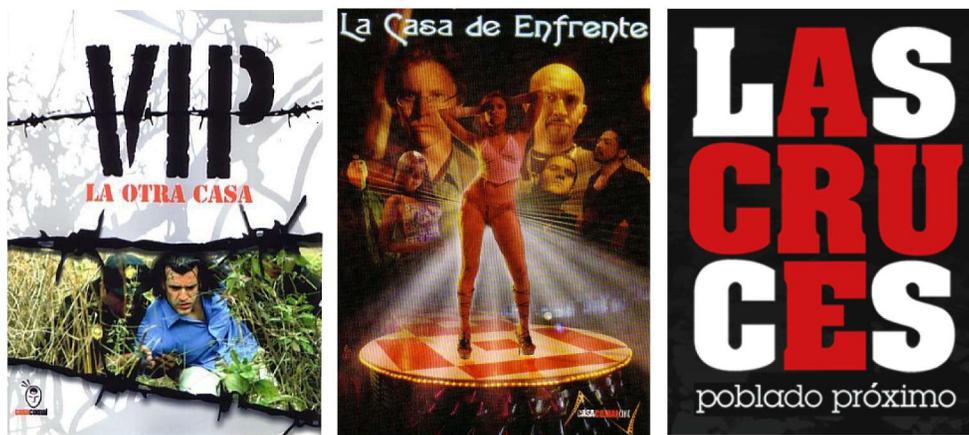
Desde el inicio, para Elías, pensar en cine era pensar en el país, en sus miles de posibilidades

La casa de Enfrente y VIP, un par de juegos cinematográficos que no dejan escapar la realidad por ninguna rendija; son tangibles a tal grado que hasta fueron el pretexto para hacer un taller de actuación en el mismo centro carcelario preventivo de la zona 18.

Fundador de Casa Comal, misma que es el resultado de la necesidad de un espacio físico para proyectos que tenían. "Dábamos talleres de realización audiovisual, organizábamos el festival Ícaro y teníamos nuestra productora. Entonces decidimos fundar Casa Comal como una ONG, que diera respaldo institucional. Nació en el 2000 y 8 años después ha crecido, como muestra de la necesidad que hay en Guatemala y Centroamérica de espacios que se dediquen al cine." Asegura Jiménez.

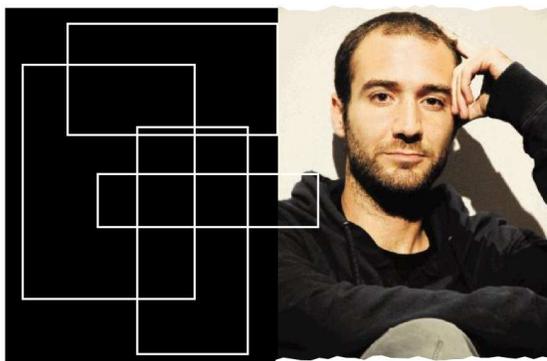
⁽⁸⁾Estrada, Juan Fernando Artículo "Iniciativa de Ley para fomentar el cine"
Prensa Libre.com

⁽⁹⁾Elías Jiménez: "No trabajo sólo para mí" - Entrevista
Por Hilda Rodas - Guatemala, 21 de julio de 2008 www.albedrio.org



Cabe destacar que Elías Jiménez Fundador de casa Comal, indica que esta se inicio como una ONG misma que nueve años después ha crecido notablemente respondiendo así a la necesidad que hay en Guatemala y Centroamericana de espacios que se dediquen al cine.

Es también importante hacer referencia al festival Ícaro el cual da inicio como un festival nacional en 1998, mismo que tres años después se convierte en un festival regional, es así como a partir de entoces el Ícaro es un festival centroamericano en el cual se presentan films de toda la región y ha venido ha ser un espacio importante para el cine tanto guatemalteco como centroamericano.



A continuación se cita una entrevista a Alejo Crisóstomo quien, por medio de su opinión, da un panorama general de cómo se encuentra la situación del cine en Guatemala

Guatemala tiene su primer turno para incursionar en el cine

Alejo Crisóstomo;

Guatemala tiene su primer turno para empezar con una nueva industria, el cine, ya que aunque son pocos los expertos en esta rama del arte, hay muchos interesados que están comenzando a adentrarse en este mundo, indicó Alejo Crisóstomo, cineasta guatemalteco.

En una entrevista publicada en Prensa Libre, Crisóstomo dijo que abrir una escuela cinematográfica en el país, de la cual este año saldrá una nueva generación de profesionales jóvenes y preparados, es un aspecto importante para la incursión en este arte. Según el cineasta, lo difícil es encontrar quién aporte económicamente a la realización de cine en el país, por lo que él se ha centrado en la búsqueda de fondos por medio de Internet, ya que de otros países si están interesados en apostarle al cine en Latinoamérica. Crisóstomo subrayó que Guatemala tiene mucho que explorar, pero por alguna razón tuviera que irse a otra nación escribiría guiones de su país para dar a conocer la riqueza de éste. Finalmente, el cineasta enfatizó que dedicarse a esta carrera es difícil, pues es un trabajo de tiempo completo, además de convertirse en una pasión y un estilo de vida.

(10)
Post publicando en <http://cerigua.info/portal/>
Cerigua, Modificado el lunes, 09 de junio de 2008

2.2 Análisis de la Audiencia:

Sobre el grupo objetivo podemos mencionar los siguientes aspectos de interés,

2.2.1 Perfil demográfico:

Hombres y mujeres edades de 20 años en su mayoría, con conocimientos audiovisuales, producción.

en adelante, juegan, pocos estudios en arte, técnica

2.2.2 Perfil psicográfico:

Productores, cineastas, estudiantes. Personas creativas, cultas, les atrae lo excéntrico, dan a conocer sus puntos de vista.

producción. lectura, la investigación de vista.

2.2.3 Perfil conductual:

Críticos, observadores, curiosos, persuasivos, exigentes en cuanto al arte, controvertidos.

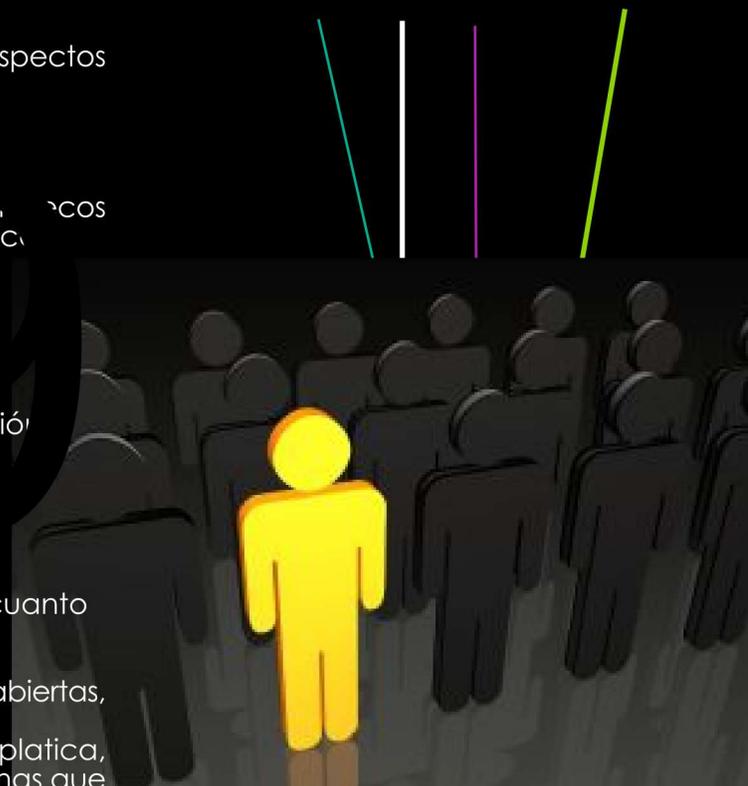
Les apasiona los viajes, la diversidad de culturas, son mentes abiertas, perceptivas, revolucionarias. No son consumistas, egocéntricos, disfrutan de una buena plática, buscan el acoplamiento y la camarada, además son personas que les gusta pertenecer a algo.

2.2.4 Perfil geográfico:

hombres y mujeres que residan en la ciudad de Guatemala o que por algún motivo se encuentren residiendo en algún otro país.

2.2.3 Caracterización de audiencia:

En síntesis tenemos un grupo objetivo de guatemaltecos en su mayoría, mayores de edad que cuentan con criterio amplio, excesivamente críticos y observadores. Aspectos importantes a tomar en cuenta; su amplio conocimiento y pasión por lo estético y por el arte, su capacidad de observación.





3. Marco Conceptual:

3.1. Dimensión Conceptual

3.1.1 El Cine

En una cultura eminentemente visual como la que vivimos —es la nuestra la civilización de la imagen—, la sociedad forma cada vez más su idea del pasado a través del cine y la televisión, ya sea mediante películas de ficción, docudramas o documentales. O dicho de otro modo, la principal fuente de conocimiento histórico para la mayoría de la población es el medio audiovisual. Sin embargo, estas formas colectivas de conocer el pasado con frecuencia son ajenas al conocimiento que los historiadores tenemos sobre éste aunque esto suele pasar inadvertido para la mayoría de los espectadores.

El lenguaje audiovisual es, como otros tipos de lenguaje, un **sistema de representación** de la realidad que nos rodea. Un sistema de representación que genera discursos y organiza y otorga significados a los objetos y prácticas de la vida cotidiana. Dicho con otras palabras, el cine nos permite adquirir las herramientas con las que pensamos. Los significados organizan y regulan las prácticas sociales ayudan a establecer reglas, normas o convenciones vitales para el desarrollo de nuestra vida social, modulan nuestra conducta, nos proporcionan el sentido de nuestra propia identidad o de las identidades ajenas.⁽¹⁴⁾

El cine, por tanto, puede ser considerado como uno de los más poderosos factores de creación de actitudes públicas y de difusión de ideas acerca de la ciencia y los científicos. Las imágenes de los científicos y de la actividad científica que pueblan el imaginario simbólico colectivo han sido generadas y propagadas, especialmente, a través de los medios audiovisuales, aunque desde el siglo XIX, la literatura de ficción (Julio Verne, Mary Shelley, H. G. Wells, etc.) también haya contribuido a generar nuestras ideas. De igual forma el cine ha contribuido a generar ciertas formas de pensar sobre otros profesionales, roles sociales, valores, concepciones de la sexualidad, del honor, del patriotismo, etc.

Es importante mencionar también los Géneros cinematográficos

En la teoría cinematográfica, el género se refiere al método de dividir a las películas en grupos. Típicamente estos géneros están formados por películas que comparten ciertas similitudes, ciertos tópicos, tanto en lo narrativo como en la puesta en escena.

Cine independiente: Una película independiente es aquella que ha sido producida sin el apoyo inicial de un estudio o productora de cine comercial. El cine de industria puede ser o no de autor, mientras que el cine independiente lo será casi siempre. Actualmente existen muchos países que no tienen una fuerte industria del cine, y toda su producción puede ser considerada independiente.

Cine de animación: El cine de animación es aquél en el que se usan mayoritariamente técnicas de animación. El cine de imagen real registra imágenes reales en movimiento continuo, descomponiéndolo en un número discreto de imágenes por segundo. En el cine de animación no existe movimiento real que registrar, sino que se producen las imágenes individualmente y una por una (mediante dibujos, modelos, objetos y otras múltiples técnicas), de forma tal que al proyectarse consecutivamente se produzca la ilusión de movimiento. Es decir, que mientras en el cine de imagen real se analiza y descompone un movimiento real, en el cine de animación se construye un movimiento inexistente en la realidad.

Cine documental: El cine documental es el que basa su trabajo en imágenes tomadas de la realidad. Generalmente se confunde documental con reportaje, siendo el primero eminentemente un género cinematográfico, muy ligado a los orígenes del cine, y el segundo un género televisivo.⁽¹⁵⁾

Cine experimental: El cine experimental es aquél que utiliza un medio de expresión más artístico, olvidándose del lenguaje audiovisual clásico, rompiendo las barreras del cine narrativo estrictamente estructurado y utilizando los recursos para expresar y sugerir emociones, experiencias, sentimientos, utilizando efectos plásticos o rítmicos, ligados al tratamiento de la imagen o el sonido.

Cine de autor: El concepto de cine de autor fue acuñado por los críticos de los Cahiers du Cinéma para referirse a un cierto cine en el que el director tiene un papel preponderante en la toma de todas las decisiones, y en donde toda la puesta en escena obedece a sus intenciones. Suele llamarse de esta manera a las películas realizadas basándose en un guión propio y al margen de las presiones y limitaciones que implica el cine de los grandes estudios comerciales, lo cual le permite una mayor libertad a la hora de plasmar sus sentimientos e inquietudes en la película. Sin embargo, grandes directores de la industria, como Alfred Hitchcock, también pueden ser considerados «autores» de sus películas.

Se define de acuerdo con su ámbito de aplicación y recepción, ya que no suele tratarse de un cine ligado a la industria, y no se dirige a un público amplio sino específico, y comparte a priori un interés por productos que se hallan fuera de los cánones clásicos. Un subgénero importante podría ser el cine abstracto.

El cine clásico tiene un estilo que enfatiza la contuidad y comprensibilidad de la película. Normalmente tiene caracteres fuertes constantes durante toda la película y un argumento con un final feliz. El cine moderno no enfatiza estas características, al contrario, rechaza el cine clásico y su estilo; e intenta romper todo ese estilo y todas las convenciones de ésta. Directores diferentes utilizan montos variantes del estilo 'moderno'.⁽¹⁶⁾

⁽¹⁵⁾ ZAVALA, Lauro. Cine clásico, moderno y posmoderno. En: Razón y Palabra, N° 46. México, 2005

⁽¹⁶⁾ SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis, Historia del Cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión, Madrid, Alianza, 2006.

marco conceptual

Ahora se presenta a quienes beneficia la industria del cine en Guatemala:

Hay distintos sectores que se ven beneficiados por la industria audiovisual, pero principalmente se ven beneficiados:

- Los que participan en los procesos de realización, como fuente de empleo y de expresión cultural.
- Los vinculados a la comercialización: distribuidores, exhibidores.
- Los sectores de apoyo y servicios como transporte, hotelería, restaurantes, sector informal, etc.
- El público o audiencia por medio de diferentes medios de emisión salas de cine, televisión, aulas escolares, etc.
- El Estado que tiene la posibilidad de generar patrimonio cultural y promover el empleo.



¿A quiénes beneficia el desarrollo del cine y el audiovisual?
El desarrollo del sector audiovisual y cinematográfico trae otros beneficios adicionales como propiciar coproducciones y negociaciones con empresas extranjeras y locales, fortalecer la capacidad de los realizadores, mejorar la calidad de la producción; no debe olvidarse que con el fortalecimiento de este sector podríamos estar en capacidad de exportar técnicos o realizar trabajos de alto nivel tecnológico, como lo hace ya Estudio C, por ejemplo. además el cine beneficia al país porque contribuye a formar audiencia y generar sentido de pertenencia e identidad nacional para valorar no sólo nuestra cultura sino también el patrimonio de la nación.

3.1.2. Sobre los Procesos

Porque tener un sitio web?

Una solución para mejorar la divulgación del producto es colocar una estrategia de comunicación con el fin de mejorar el tráfico y motivar a más potenciales clientes para que se pongan en contacto con la institución (y/o frecuentar su establecimiento).

Con 934 millones de internautas en el mundo, hay 934 millones de potenciales visitantes si es que llegan a su sitio, es decir, si se está correctamente ubicado en los motores de búsqueda, particularmente Google. Evidentemente, la institución tocará sólo una proporción, ese gran número de visitas, serán potenciales clientes a los que hay que convencer a través del contenido de su sitio.

Tener un propio sitio en internet, es tener **un negocio 24hs los 365 días del año** lo cual permite comunicar sobre la sociedad, informar a los visitantes, responder a sus necesidades y a sus búsquedas a cualquier hora del día y de noche. La presencia es **TOTAL**.

Tener su Web es la mejor solución ya que puede:

- Promover y desarrollar su actividad, su imagen y su notoriedad.
- Comunicar sobre su sociedad, ser un referente dentro de su mercados y hacer su propia publicidad.
- Transmitir información, aumentar al número de posibles clientes.
- Ser atractivo, aumentar su visibilidad.
- Una **página web** es una fuente de información adaptada para la (WWW) y accesible mediante un . Esta información se presenta generalmente en formato y puede contener a otras páginas web, constituyendo la red enlazada de la World Wide Web.

Las páginas web pueden ser cargadas de un ordenador o computador local o remoto, llamado , el cual servirá de HOST. El servidor web puede restringir las páginas a una , por ejemplo, una, o puede publicar las páginas en el . Las páginas web son solicitadas y transferidas de los servidores usando el (- Hypertext Transfer Protocol). La acción del Servidor HOST de guardar la página web, se denomina "HOSTING".⁽¹¹⁾



Las páginas web pueden consistir en archivos de texto estático, o se pueden leer una serie de archivos con código que instruya al servidor cómo construir el para cada página que es solicitada, a esto se le conoce como .

Extensiones de archivos para páginas web

Las páginas estáticas generalmente usan la .htm o.html. Las páginas dinámicas usan extensiones que generalmente reflejan el o tecnología que se utilizó para crear el código, como.php (), .jsp (), etc. En estos casos, el servidor debe estar configurado para esperar y entender estas tecnologías.

Las generalmente incluyen instrucciones para el tamaño y el color del texto y el fondo, así como hipervínculos a imágenes y algunas veces otro tipo de archivos multimedia.

La estructura y el es definida por instrucciones de (-Cascading Style Sheet), que pueden estar adjuntas al HTML o pueden estar en un archivo por separado, al que se hace referencia desde el HTML.

Las imágenes son almacenadas en el servidor web como archivos separados.

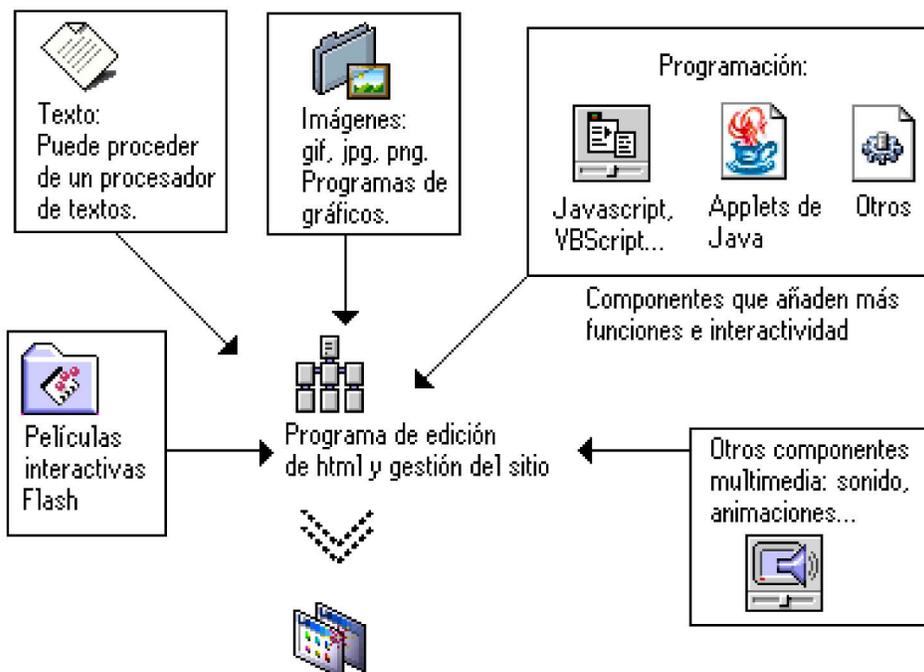
Multimedia

Otros archivos multimedia como o pueden ser incluidos también en las páginas web, como parte de la página o mediante hipervínculos. y también pueden ser adjuntados a la página mediante tecnologías como y . Este tipo de material depende de la habilidad del navegador para manejarlo y que el permita su visualización.

Comportamiento dinámico

Código del lado del cliente como o pueden incluirse adjuntos al HTML o por separado, ligados con el código específico en el HTML. Este tipo de código necesita correr en la , si el usuario lo permite, y puede proveer de un alto grado de interactividad entre el usuario y la página web.

Elementos de una página web



Las páginas web dinámicas son aquellas que pueden acceder a bases de datos para extraer información que pueda ser presentada al visitante dependiendo de determinados criterios. Ejemplo de esto son páginas que tienen sistemas de administración de contenido o CMS. Estos sistemas permiten cambiar el contenido de la página web sin tener que utilizar un programa de ftp para subir los cambios.

Existen diversos lenguajes de programación que permiten agregar dinamismo a una página web tal es el caso de ASP, PHP, JSP y varios mas.

Navegadores

Un navegador web puede tener una interfaz gráfica de usuario como Internet Explorer, Opera (navegador), Netscape Navigator, Mozilla Firefox, etc. o puede tener una Interfaz en modo texto como Lynx. El más popular es el Internet Explorer de Microsoft.

Los usuarios con navegadores gráficos pueden deshabilitar la visualización de imágenes y otros contenidos multimedia, para ahorrar tiempo, ancho de banda o simplemente para simplificar su navegación. También se puede descartar la información de fuentes, tamaños, estilos y esquemas de colores de las páginas web y aplicar sus propias CSS estilizándola a su gusto.

El Consorcio World Wide Web (W3C) y la Iniciativa de Accesibilidad Web (WAI) recomiendan que todas las páginas deben ser diseñadas tomando en cuenta todas estas consideraciones.

Elementos de una página web

Una página web tiene contenido que puede ser visto o escuchado por el usuario final. Estos elementos incluyen, pero no exclusivamente:

Texto. El texto editable se muestra en pantalla con alguna de las fuentes que el usuario tiene instaladas

Imágenes. Son ficheros enlazados desde el fichero de la página propiamente dicho. Se puede hablar de tres formatos casi exclusivamente: GIF, JPG y PNG.

Audio. generalmente en MIDI, WAV y MP3.

Adobe Flash.

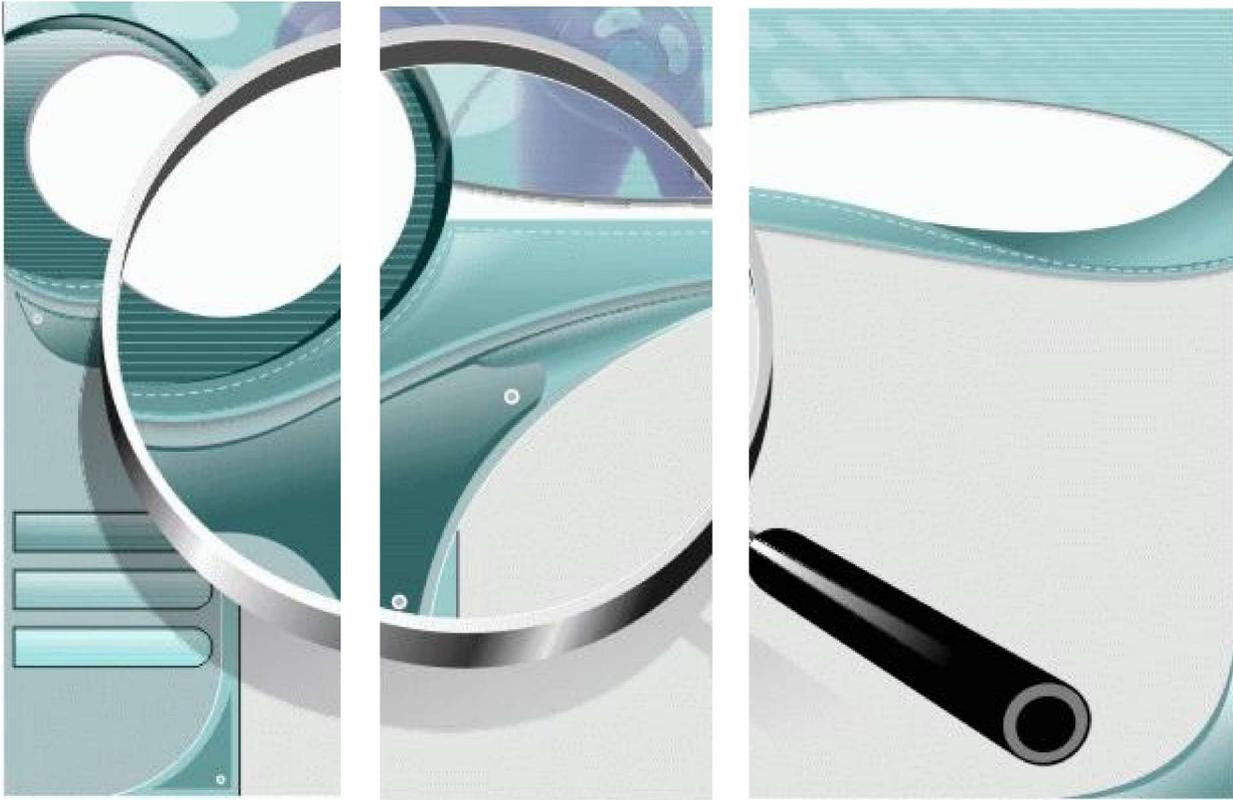
Adobe Shockwave.

Gráficas Vectoriales (SVG - Scalable Vector Graphics).

Hipervínculos, Vínculos y Marcadores.

Scripts, generalmente JavaScript.⁽¹²⁾

(12) <http://www.superhosting.cl/disenodepaginasweb.php>



Visualización:

Las páginas web generalmente requieren de más espacio del que esta disponible en pantalla. La mayoría de los navegadores mostrarán barras de desplazamiento (scrollbars) en la ventana que permitan visualizar todo el contenido. La barra horizontal es menos común que la vertical, no solo porque las páginas horizontales no se imprimen correctamente, también acarrearán más inconvenientes para el usuario.

Una página web puede ser un solo HTML o puede estar constituido por varios formando un arreglo de marcos (frames). Se ha demostrado que los marcos causan problemas en la navegación e impresión, sin embargo, estos problemas generalmente ocurren en navegadores antiguos. Su uso principal es permitir que cierto contenido, que generalmente está planeado para que

sea estático (como una página de navegación o encabezados), permanezcan en un sitio definido mientras que el contenido principal puede ser visualizado y desplazado si es necesario. Otra característica de los marcos es que solo el contenido en el marco principal es actualizado.

Cuando las páginas web son almacenadas en un directorio común de un servidor web, se convierten en un website. El website generalmente contiene un grupo de páginas web que están ligadas entre sí. La página más importante que hay que almacenar en el servidor es la página de índice (index). Cuando un navegador visita la página de inicio (homepage) de un website o algún URL apunta a un directorio en vez de a un archivo específico, el servidor web mostrara la página de índice.

Cuando se crea una página web, es importante asegurarse que cumple con los estándares del Consorcio World Wide Web (W3C) para el HTML, CSS, XML, etc. Los estándares aseguran que todos los navegadores mostrarán información idéntica sin ninguna consideración especial. Una página propiamente codificada será accesible para diferentes navegadores, ya sean nuevos o antiguos, resoluciones, así como para usuarios con incapacidades auditivas y visuales.

Crear una página web

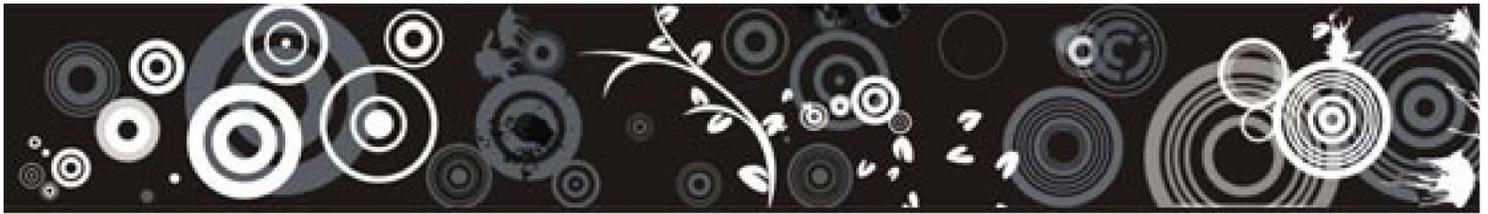
Para crear una página web, es necesario un editor de texto o un editor de HTML. Para cargar la información al servidor generalmente se utiliza un cliente FTP.

El diseño de una página web es completamente personal.

El diseño se puede hacer de acuerdo a las preferencias personales o se puede utilizar una plantilla (template). Mucha gente publica sus propias páginas web usando sitios como GeoCities de Yahoo, Tripod o Angelfire. Éstos sitios ofrecen hospedaje gratuito a cambio de un espacio limitado y publicidad.

El diseño de una página web puede cumplir una serie de requisitos para que pueda ser accesible por cualquier persona independientemente de sus limitaciones físicas o de su entorno.⁽¹³⁾





Para comprender aún más nuestro contexto hablaremos también de que es un audiovisual y que es una asociación de esta manera ampliaremos nuestra percepción contextual del fundamento del proyecto.

Audiovisual

El término audiovisual empieza a usarse en Estados Unidos en los años 1930 con la aparición del cine sonoro. Sin embargo, empieza a teorizarse en Francia durante la década de los años 1950 para referirse a las técnicas de difusión simultáneas. Es a partir de entonces cuando el concepto se amplía y el término se sustantiva. En el terreno de los medios de comunicación de masas, se habla de lenguaje audiovisual y comunicación audiovisual.

El término metira significa la integración e interrelación plena entre lo auditivo y lo visual para producir una nueva realidad o lenguaje. La percepción es simultánea. Se crean así nuevas realidades sensoriales mediante mecanismos como la armonía (a cada sonido le corresponde una imagen), complementariedad (lo que no aporta uno lo aporta el otro), refuerzo (se refuerzan los significados entre sí) y contraste (el significado nace del contraste entre ambos).

Lo audiovisual puede existir de tres maneras diferentes, audiovisual natural, audiovisual parcialmente tecnificado y audiovisual artificial

En un audiovisual se percibe la realidad con los cinco sentidos acotando la vista y el oído por ser los protagonistas en la comunicación e interpretación de la realidad. Tanto la vista como el oído perciben en un tiempo y un espacio.

Percepción biopsicológica de lo audiovisual Tanto en la vista como en el oído encontramos una percepción activa (escuchar, mirar) y una percepción pasiva (oír, ver)

Percepción visual:

Lo que percibimos es la luz. Vemos a través del ojo, que sólo distingue una parte del espectro electromagnético. La luz llega hasta la retina, que da una imagen invertida. Esta imagen se transmite al cerebro donde se guarda. Este proceso es instantáneo. En la retina se da un fenómeno conocido como persistencia retiniana, que permite crear la sensación de movimiento aunque realmente lo percibido son una sucesión de imágenes fijas a una determinada velocidad.

Percepción auditiva:

El sonido es una vibración que se transmite por un medio. Estas vibraciones llegan al oído a través de sus huesecillos y después se transmite al cerebro. También hay un espectro auditivo. La mayor o menor frecuencia de las vibraciones produce los diferentes tonos.

La vista es más espacial que el oído. El sonido define los objetos en el espacio de una forma muy relativa ya que el volumen del sonido condiciona nuestra percepción. Ambos sentidos se complementan en la percepción espacial de la realidad.

Además el término audiovisuales se relaciona con las empresas que se dedican a explotar este campo, para eventos como inauguraciones, concursos etcétera

¿Qué es una asociación?

Las Asociaciones son agrupaciones de personas constituidas para realizar una actividad colectiva de una forma estable, organizadas democráticamente, sin ánimo de lucro e independientes, al menos formalmente, del Estado, los partidos políticos y las empresas (a efectos del Código Civil y de otras legislaciones, cabría hacer una interpretación mucho más amplia del término Asociación, incluyendo incluso a empresas, pero no es el caso).

Así pues, las características fundamentales serían las siguientes:
Grupo de personas.

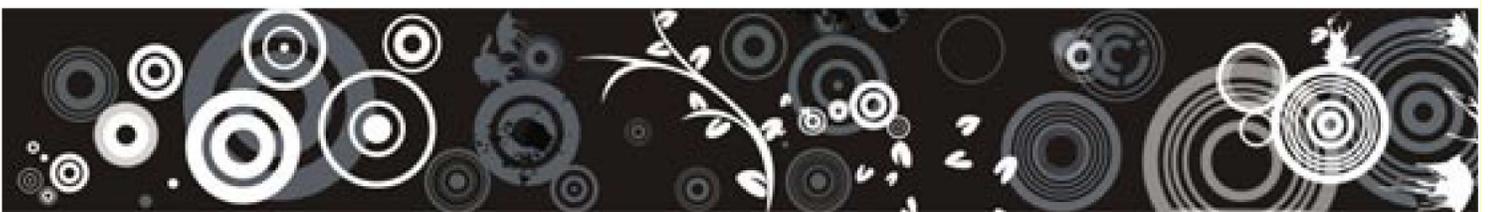
Objetivos y/o actividades comunes. Búsqueda de soluciones juntos para nuestros barrios y ciudades, actuando formulando reivindicaciones respuestas o soluciones que se demandan en clave de derechos; derechos de calidad de vida o bienestar.

Funcionamiento democrático.
Sin ánimo de lucro.
Independientes.

Con respecto a estas características merece la pena aclarar que no tener ánimo de lucro significa que no se pueden repartir los beneficios o excedentes económicos anuales entre los socios, por tanto, sí se puede:

Tener excedentes económicos al finalizar el año.
Tener contratados laborales en la Asociación.
Realizar Actividades Económicas que puedan generar excedentes económicos.
Lógicamente, dichos excedentes deberán reinvertirse en el cumplimiento de los fines de la entidad.

Podemos distinguir también entre Asociaciones y Federaciones o Coordinadoras, que serían las entidades formadas por la agrupación de varias Asociaciones. Los aspectos legales, fiscales, económicos, administrativos, etc., del funcionamiento de las Asociaciones y las Federaciones o Coordinadoras, son prácticamente iguales, con la única diferencia de que en éstas últimas, los socios serán personas jurídicas, es decir, las Asociaciones que pertenezcan a la Federación o Coordinadora, y así se especificará en sus estatutos.





3.2. Dimensión ética:

Concientes de la responsabilidad social que como comunicadores gráfico se ha adquirido es necesario citar para iniciar que es la ética; "Ética (del griego *ethika*, de *ethos*, 'comportamiento', 'costumbre'), principios o pautas de la conducta humana, a menudo y de forma impropia llamada moral (del latín *mores*, 'costumbre') y por extensión, el estudio de esos principios a veces son llamados filosofía moral." . Seguidamente añade:

La ética, como una rama de la filosofía, está considerada como una ciencia normativa, porque se ocupa de las normas de la conducta humana, y para distinguirse de las ciencias formales, como las matemáticas y la lógica, y de las ciencias empíricas, como la química y la física. Las ciencias empíricas sociales, sin embargo, incluyendo la psicología, chocan en algunos puntos con los intereses de la ética ya que ambas estudian la conducta social. Por ejemplo, las ciencias sociales a menudo procuran determinar la relación entre principios éticos particulares y la conducta social, e investigar las condiciones culturales que contribuyen a la formación de esos principios.

Consientes del compromiso que como comunicadores sociales se nos ha confiado, es necesario tomar en cuenta el concepto anteriormente descrito para integrar a este proyecto el toque de principios y valores que deben ir implícitos en todo proyecto que se realiza, no solo a nivel profesional sino que también a nivel personal.

Así mismo como guatemaltecos debemos tener el compromiso de llevar a todo lugar la posibilidad de plasmar a toda persona no solo el valor cognitivo, artístico o cultural, si no que también es imperante dar a conocerse como país que conserva en su gente, en su trabajo, en todo contexto, el valor social, el compromiso, la responsabilidad, la ética.

Es por eso que este proyecto también persigue esta finalidad ética, busca integrar el diseño, la solución a problemas previamente planteados, no descuidando la parte de valores y compromiso que lo hacen un proyecto integral.

3.3 Dimensión Funcional:

El mensaje que se busca transmitir por medio de este proyecto es que existe una asociación para el cine en Guatemala, misma que busca dar a conocer el trabajo de los expertos en el área del país, así mismo, apoyar por medio de este espacio virtual todo tipo de eventos, información adicional, y proyectos que hagan resaltar esta rama del arte del País.

Los criterios que se tomarán para comunicar el mensaje de forma efectiva serán; La claridad del mensaje, el uso correcto de la información a transmitir, espacios o submenús de interés, como blogs, noticias, entrevistas, buscando no saturar el espacio si no procurar que sea los mas "limpio" posible.

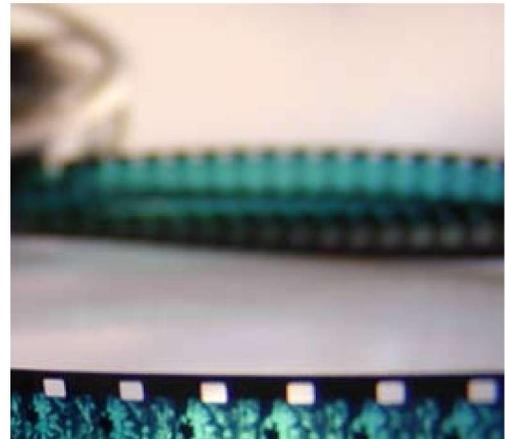
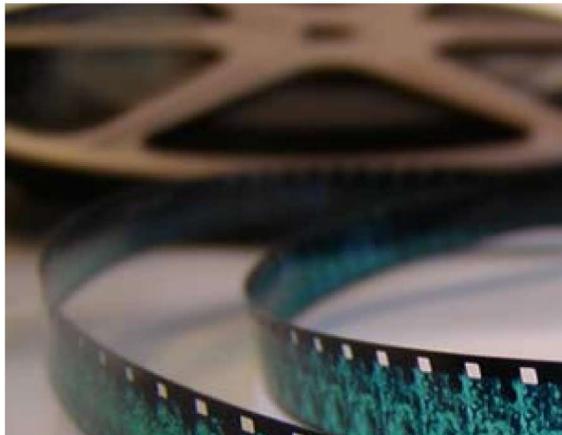
3.4. Dimensión Estética:

Se trabajó un proceso de bocetaje en el cual se define la forma adecuada de integrar todos los elementos que conforman la página web, basados también en los conceptos de armonía de colores e integrando el significado de los mismos con el mensaje que se busca transmitir, se integraron elementos de cine y texturas que son con de cinta vieja, buscando transmitir que son de cine antiguo y elementos visuales que complementen el concepto que se definirá a continuación.

Se integraran formas tales como tickets, cámaras, poporopos, en una cinta de carrete ubicado en un extremo, estos representan cada link, al momento de dar el roll over, cambia su aspecto contrastando con un el azul del logo de AGAcine que se encuentra ubicado en el extremo superior derecho dandole presencia en todo momento a la página.

Además de este detalle al entrar a cada link, como título se utiliza como diseño una cinta típica que representa lo guatemalteco, resaltando el colorido y matices de nuestro país.

Los títulos se trabajaron en color blanco y amarillo para que estos no sean distractores con lo fundamental y en el centro de la página se estará reproduciendo un spot





3.5. Identificación del concepto creativo:

En base a lo que se ha investigado se tiene claro que lo que se busca es la solución del problema antes mencionado que es la creación de la página web de Agacine, tomando en cuenta que el grupo objetivo a quien va dirigido son creativos, cineastas, productores, etc. Mismos que tienen un alto sentido de estética y visualización.

Es preciso también tomar en cuenta los elementos a tocar en dicho proyecto, es por eso que se presenta a continuación una conceptualización del mismo.

Cine: Butacas, poporopos, pantalla, carretes, cámaras, luces, actores, videos, cintas, ojos, público, micrófonos, isoptica, tickets, taquilla, cartelera.

Asociación: Grupo, personas, reunión, interés común, ayuda, reuniones, acuerdos, leyes, estatutos.

Guatemala: Cultura, civismo, azul y blanco, paisajes, colorido, misticismo, historia, leyendas, antigua, sonrisas, calidez de las personas, confianza, amigos,

Página web: Layouts, diseño, reticula, tablas, botones, texto, diagramación, imágenes.

Por último el eslogan "**En el cine Chapín tenemos mucho que ver**" mismo que tiene una cognotación bien interesante, además de significar que hay una buena cantidad de material de alta calidad a nivel fílmico hecho en Guatemala y trabajado, creado y procesado por guatemaltecos, también nos quiere decir que todos tenemos la responsabilidad de apoyar cada trabajo que se realiza tanto a nivel artístico, deportivo, científico en nuestro país.

De nosotros, de nuestro apoyo, depende que nos hagamos notar a nivel internacional con proyectos tan interesantes como los que han surgido en esta rama del arte y que se han mencionado en este proyecto.

En base a lo anterior el concepto creativo gira al rededor de **el cine en Guatemala**, es por eso que está basado en elementos del cine, se usarán botones de tickets, las imágenes se adaptaran a cintas de videos corriendo, y en cartelera se llamará el boletín informativo de la asociación, así como se integrará el logo de la misma, y se buscará un contraste con los colores azul y blanco del logo.

Sin embargo, este, después de la validación tuvo un giro, ya que el grupo objetivo expresó su necesidad de **mostrar al mundo por medio de la página, una Guatemala más moderna, con mucho movimiento de cine.**

Es por eso que se optó por un concepto minimalista, con trazos sencillos, integrando uno que otro elemento de cine como la cinta y los carretes, pero sin iconografía.

Se optó por colocar al inicio el espacio de las noticias para que estas muestren de entrada, el constante movimiento cinematográfico que Guatemala vive en estos momentos.

Se mantienen los colores propios de Guatemala como lo son el blanco y el azul que buscan una simétrica analogía con el logo de AGAcine propiamente, todo esto de una forma integrada armoniosa, limpia y moderna, tal como la necesidad del grupo objetivo fue expresada.



10. Estrategia de comunicación:

En respuesta a la falta de un medio visual efectivo para promover AGAcine (problema), tomando en cuenta que el internet es una herramienta de trabajo básica en la actualidad (justificación). Se crea la página web de AGAcine (objetivo); Usando como parámetros de exigencia los gustos y tendencias de nuestro grupo objetivo (creatividad, estética, modernismos, etc.) se plasma en este espacio virtual el concepto de una Guatemala moderna y activa en el ámbito del cine (concepto creativo).

Todos los elementos descritos anteriormente se ven reflejados al momento de ingresar al sitio web, mismo que es de fácil acceso gracias al uso de íconos e imágenes fáciles de cargar e información fresca, relevante y de interés para los visitantes.

Adicional a esto, ya con el sitio web creado, se recomienda plasmar en todas sus papelerías y material respectivo la dirección de la página para que todo aquel que la vea tenga la oportunidad de recibir y asimilar la información que AGAcine busca transmitir por medio de esta página.

Así mismo, se recomienda que en todas sus actividades como concursos, convocatorias, presentaciones, invitaciones y cualquier tipo de material que involucre a La Asociación vaya incrustada la dirección para buscar el posicionamiento de la misma. También se propone el uso de material promocional que promueve la visita al sitio web. (mas adelante se muestran ejemplos.)

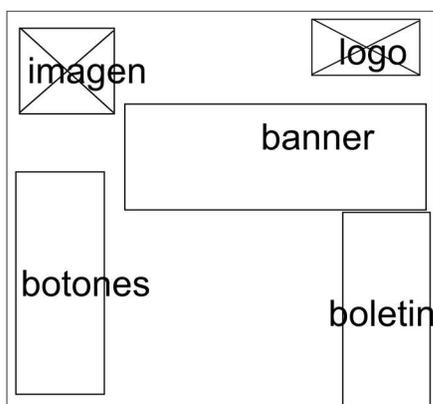
capítulo 3

propuesta gráfica

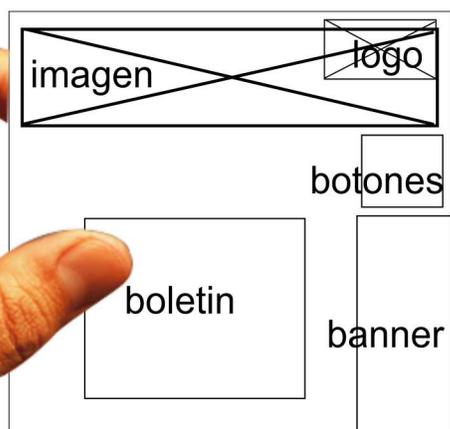
1. Bocetaje:

A continuación se presentan las propuestas con las que se iniciaba el proceso de bocetaje, de estas tres propuestas que se presentan se partió hacia lo que es la propuesta final.

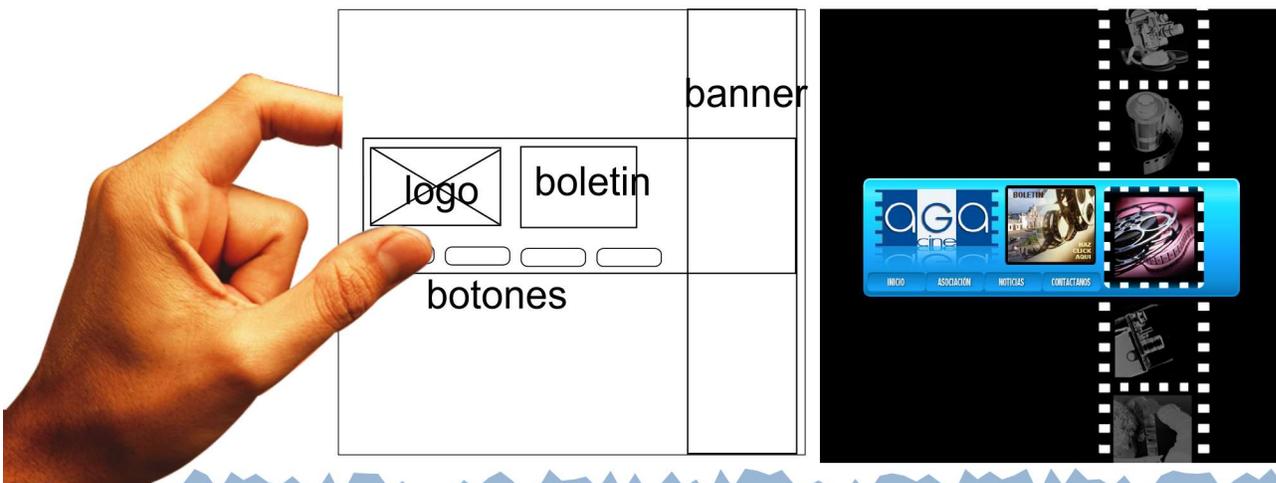
a. Esta propuesta a pesar que muestra dinamismo el primer elemento que es erróneo es la imagen de la persona con la cinta en los ojos y la boca simulando censura, además que no se integra armoniosamente todos los elementos cargando así mucho el diseño.



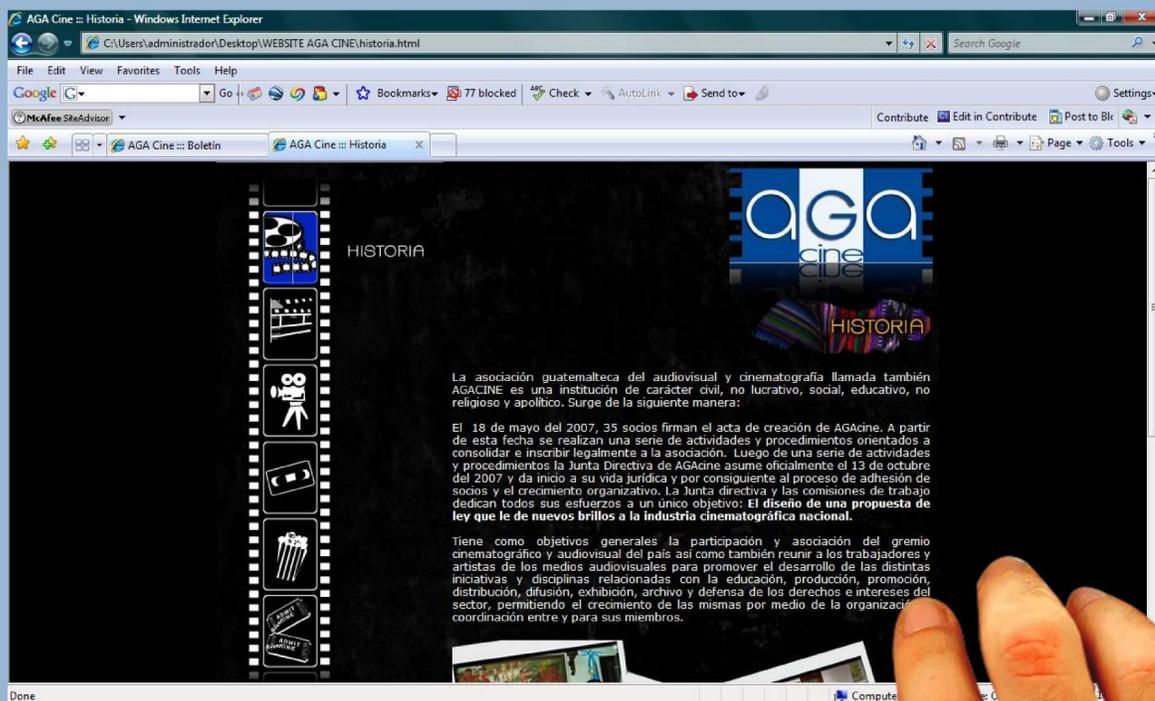
b. Esta propuesta es atractiva visualmente sin embargo no contiene del todo los elementos que conforman el concepto creativo sin embargo muestra dinamismo, armonía en el diseño y contraste de color. Al igual que en la anterior la imagen de la censura es contraproducente en lo que queremos transmitir.



- c. De esta propuesta parte a lo que ahora es la propuesta final ya que rompe un poco con lo cotidiano de las clásicas paginas web. El fondo negro que nos conecta inmediatamente con el cine así como los elementos clásicos de la cinta, el carrete que se enfoca mas al concepto que se buscaba alcanzar.



- d. Propuesta preliminar, antes de la validación se pensaba que esta era la mejor propuesta en base al concepto creativo, sin embargo veremos mas adelante los cambios que sufrió después de la validación.





2. Fundamentación:

Como problema planteamos la carencia de medio visual que divulgara la Asociación como tal, Es por eso que como elemento visual fundamental aparece en el extremo superior derecho el logo de AGAcine después del característico contador de inicio de video, esto como elemento fundamental dando presencia de "marca" en la página en todo momento así como el uso del slogan en la animación de inicio, "En el cine chapín tenemos mucho que ver" reforzado por una serie de imágenes que no son mas que los promocionales de los diferentes trabajos que se han hecho a nivel nacional.

Vemos también la silueta de un rostro que en su interior corre un carrete con sonido para darle mayor realce y credibilidad, proyectando a través de su mirada lo que anteriormente se explica, reforzando visualmente el slogan de la Asociación.

En el extremo izquierdo se muestra el navegador, éste de una forma creativa y novedosa ya que con los clásicos elementos de cine como lo es los carretes, la cinta, la entrada al cine, la cámara, la cinta, busca alcanzar con los objetivos de informar y promocionar por medio de la página la labor que lleva a cabo AGAcine, ya que cuenta con los siguientes links:

Historia

La Mara (quienes somos)

Para Shutes (noticias)

La Fumada (boletín)

La Peladera (blog)

El conecte (contáctanos)

El propósito que los títulos de los links sean "chapinismos" es para resaltar a qué pertenecemos, de dónde provenimos, y qué queremos que los demás conozcan de nosotros.

Al ingresar a cada Link, encontramos la misma animación del contador y el logo de AGAcine corriendo, agregándole a los títulos el detalle del colorido guatemalteco representado en un pedazo de tela típica. Así mismo cabe resaltar que dos links,

Historia y quienes somos, llevan un curioso detalle musical para romper con la monotonía de la navegación y por supuesto en armonía con el tema del cine que se viene trabajando.

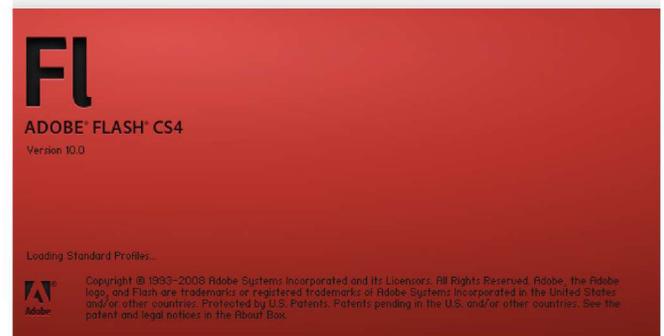
Todos estos elementos han sido cuidadosamente tejidos para cumplir con las exigencias del selecto grupo objetivo a quien va dirigida la página, sin descuidar en ningún momento el concepto creativo planteado en un principio.

3. Especificaciones Técnicas:

La página web se trabajó en Dreamweaver CS3 para la construcción, se insertaron tablas y celdas según lo fuera requiriendo el diseño. El fondo es siempre negro, con el texto blanco para resaltar el mismo exceptuando algunos títulos que tienen colores contrastantes para romper un poco con la monotonía. La mayor parte se usa Arial 12pts. y en otras ocasiones varía el tamaño por ser título así como el estilo para ir diferenciando y resaltando cada tema.

Las animaciones insertadas son trabajadas en Flash CS3 como movie clips o graphics según lo requiere el diseño.

Las imágenes trabajadas como jpegs, pngs, se calibraron, cortaron, modificaron en Photoshop CS3 y algunos otros gráficos que debían ser elementos vectoriales para un menor peso se trabajaron en Freehand MX.



capítulo 4

validación

listado de participantes Focus de validación.

La validación de este proyecto se llevó a cabo el sábado 8 de noviembre del 2008 en las instalaciones del campus central de la universidad.

Este evento fue de suma relevancia, ya que contamos con la participación de miembros de los socios fundadores de AGAcine, mismos que son personajes claves que destacan en el cine guatemalteco.

Dentro del selecto grupo que nos acompañó se encontraba el señor Roberto Díaz Gomar, presidente de AGAcine y conocido personaje dentro de la farándula del cine en nuestro país.

En este grupo focal se recibieron las opiniones de nuestro grupo objetivo que influyeron de manera definitiva en lo que ahora es el producto final.

Registro de participantes en grupos focales
Lugar y fecha de la actividad:

Nombres y apellidos	Institución Cargo	No. de cédula de vecindad	Firma
ALBERTO JIMENEZ	AGACINE - TESORERO	A1-1251276 zamoran@rockefellermail.com	
EDGAR BARILLAS cineguatemalteco.blogspot.com	AGACINE SECRETARIO	J-10 27995 albarillas@gmail.com	
Lorena Baeza	AGAcine Club de Guionistas	A-1 690667	
Roberto Díaz Gomar	AGAcine Presidente	B-2 42587	
MARCELO SAMAYOA	AGACINE VOCAL 2º	A1-677796	
Fernando Fuentes Ríos	EFE Producciones.	A-1 946705	
Giorgio Buonafina	Agacine	A1-720416	
Cecilia Santamarina de Orive	Agacine Cluster de Cine	A1 824747 ceciorive@gmail.com	

Resultados de la validación:

Al momento de ingresar a la página deben de estar las noticias, ya que esto demuestra el constante movimiento que el cine esta teniendo en Guatemala.

Darle un toque de modernismo para que de esta manera, se proyecte el avance y la vanguardia de nuestro país en este ámbito.

Que se retiren los títulos con "chapinismos" que nombraban cada link para que el lenguaje pueda ser entendido por extranjeros también.

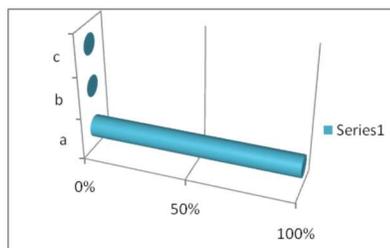
Colocar otros links que direccionen al visitante a movimientos y proyectos propios del cine guatemalteco.

Para completar el trabajo de validación, se pasó la siguiente encuesta a un grupo de 10 diseñadores gráficos como muestra. Los resultados se presentan a continuación

Encuesta
Pagina Web Agacine

1. ¿Cuál cree usted que es el concepto creativo de la página?

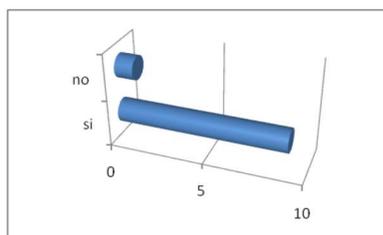
- a. El modernismo
- b. El cine
- c. La tecnología.



2. ¿Los iconos gráficos, los colores, la distribución son agradables y estéticos a su gusto?

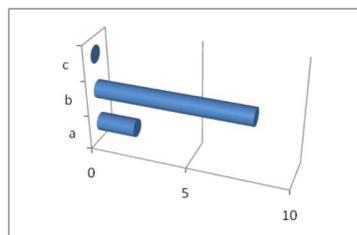
Si

No



3. ¿Qué se promueve en la página web?

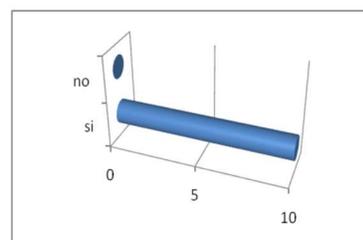
- a. El cine en general
- b. El cine de Guatemala
- c. El talento en general



4. ¿Cree usted que es sencillo navegar en la página web?

Si

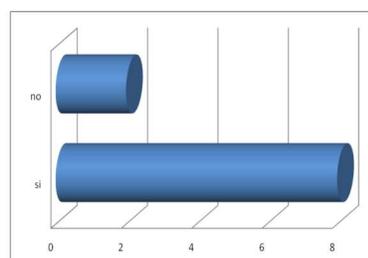
No

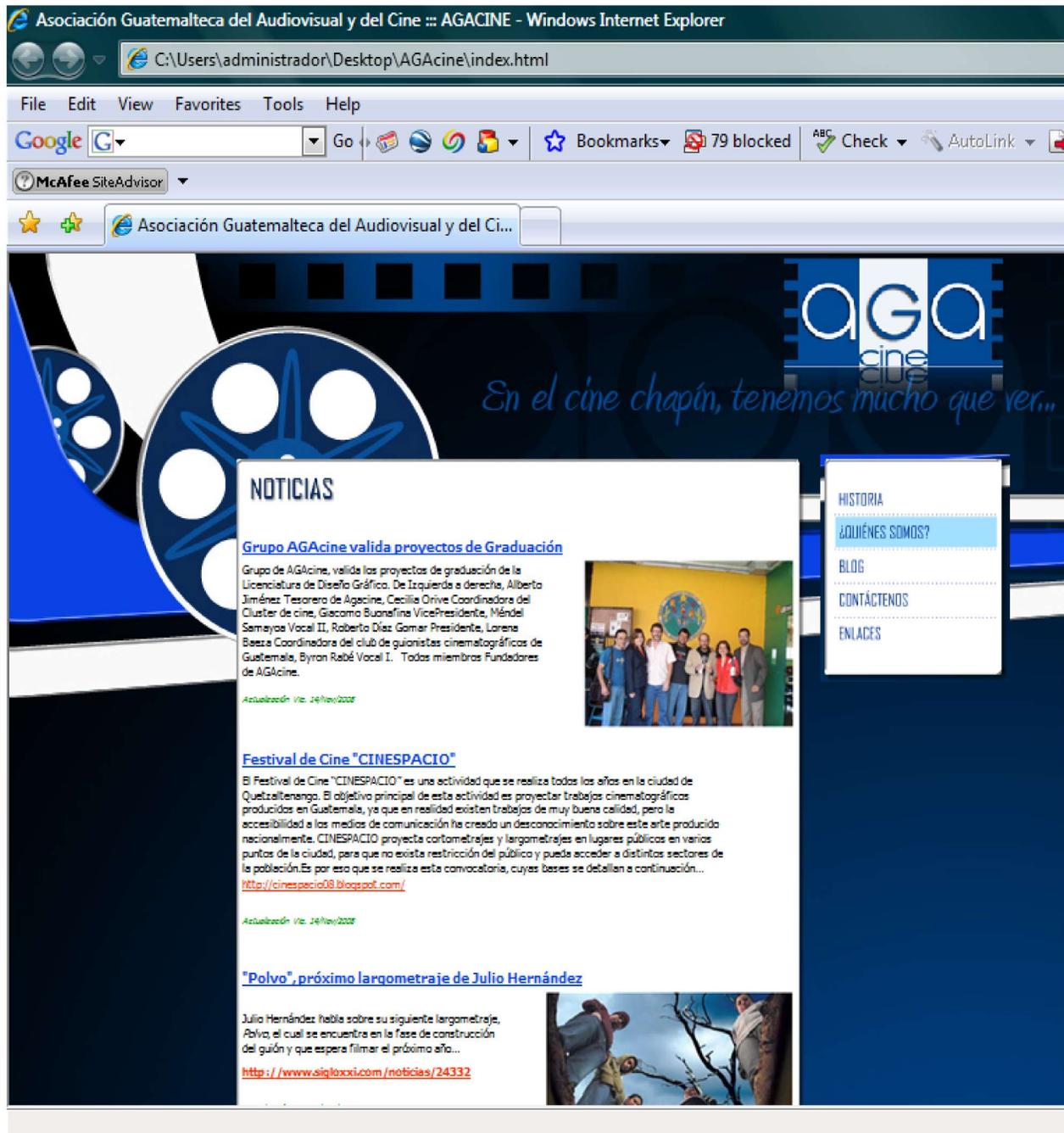


5. ¿Recomendaría este sitio web a sus colegas?

Si

No





Se integraron elementos que lograron el modernismo y simplicidad que se buscaba, como se sugirió al momento de entrar al portal lo primero que aparecen son las noticias. Esto para mostrar el constante movimiento que tiene el cine en nuestro país. A un costado superior, el logo de AGAcine, para identificar en todo momento la institución.

Elementos como carretes, y cintas que conceptualmente juegan armoniosamente como elementos clásicos de cine, con una conbinación de colores que identifican a Guatemala y que combinan definitivamente con el logo de la Asociación.

El primer link al que podemos ingresar es el de **Historia** que muestra una panorámica de cómo se inicio AGAcine, Además de algunos otros datos importantes a destacar.

Asociación Guatemalteca del Audiovisual y del Cine :: AGACINE - Windows Internet Explorer

C:\Users\administrador\Documents\Universidad\AGAcine\historia.html

File Edit View Favorites Tools Help

Google Search

Asociación Guatemalteca... x requisitos_anexos.pdf

HISTORIA

La asociación guatemalteca del audiovisual y cinematografía llamada también AGACINE es una institución de carácter civil, no lucrativa, social, educativa, no religiosa y apolítica. Surge de la siguiente manera:

Tiene como objetivos generales la participación y asociación del gremio cinematográfico y audiovisual del país así como también favorecer la excepción del proyecto de Ley Fomento a la Cinematografía Guatemalteca por parte de los Diputados al Congreso de la República.

Reunir a los trabajadores y artistas de las medias audiovisuales para promover el desarrollo de las distintas iniciativas y disciplinas relacionadas con la educación, producción, promoción, distribución, difusión, exhibición, archivo y defensa de los derechos e intereses del sector, permitiendo el crecimiento de las mismas por medio de la organización y coordinación entre y para sus miembros.

HISTORIA
¿QUIÉNES SOMOS?
BLOG
CONTACTENOS
ENLACES

Done

Administración de documentos (interfaz) > Quiénes somos (interfaz)

tes Tools Help

Search [icon] [icon] [icon] [icon] [icon] [icon] Bookmarks >> [icon] Sign In > Contribu...

Guatemala del Audiovisual y del Ci... [input type="text"]

¿QUIÉNES SOMOS?

Junta Directiva

2007 - 2009

Presidente: Roberto Díaz Gomar
Vice-presidente: Giacomo Buonafina
Secretario: Edgar Barillas
Tesorero: Alberto Jiménez
Vocal I: Byron Rabé
Vocal II: Mendel Samayoa
Vocal III: Alfonso Porres
Vocal IV: Alejo Crisóstomo

Socios Fundadores

1. Lorena Baeza
2. Byron Rabé
3. Mendel Samayoa
4. Alfonso Porres
5. Samuel Franco
6. Juan Manuel Mendez
7. César Sosa
8. Alberto Jiménez
9. Julio René Rodríguez
10. Juan Rubén Bauer
11. Samuel Morales
12. Javier Corleto
13. Roberto Díaz Gomar
14. Giacomo Buonafina
15. Mario Caxaj
16. Rafael Rosal
17. Edgar Barillas
18. Alejo Crisóstomo
19. Elías Jiménez
20. Cecil De León
21. Ceci De Orive
22. Ulrich Steltzner
23. Alejandro Castillo Close
24. Claudia Anckermann
25. Lucía Morán Giracca
26. Ana Carlos
27. Cecilia Porras
28. Bernardo Euler
29. Ray Figueroa
30. Carla Molina
31. Julio Hernández Córdón
32. Camila Urrutia



HISTORIA

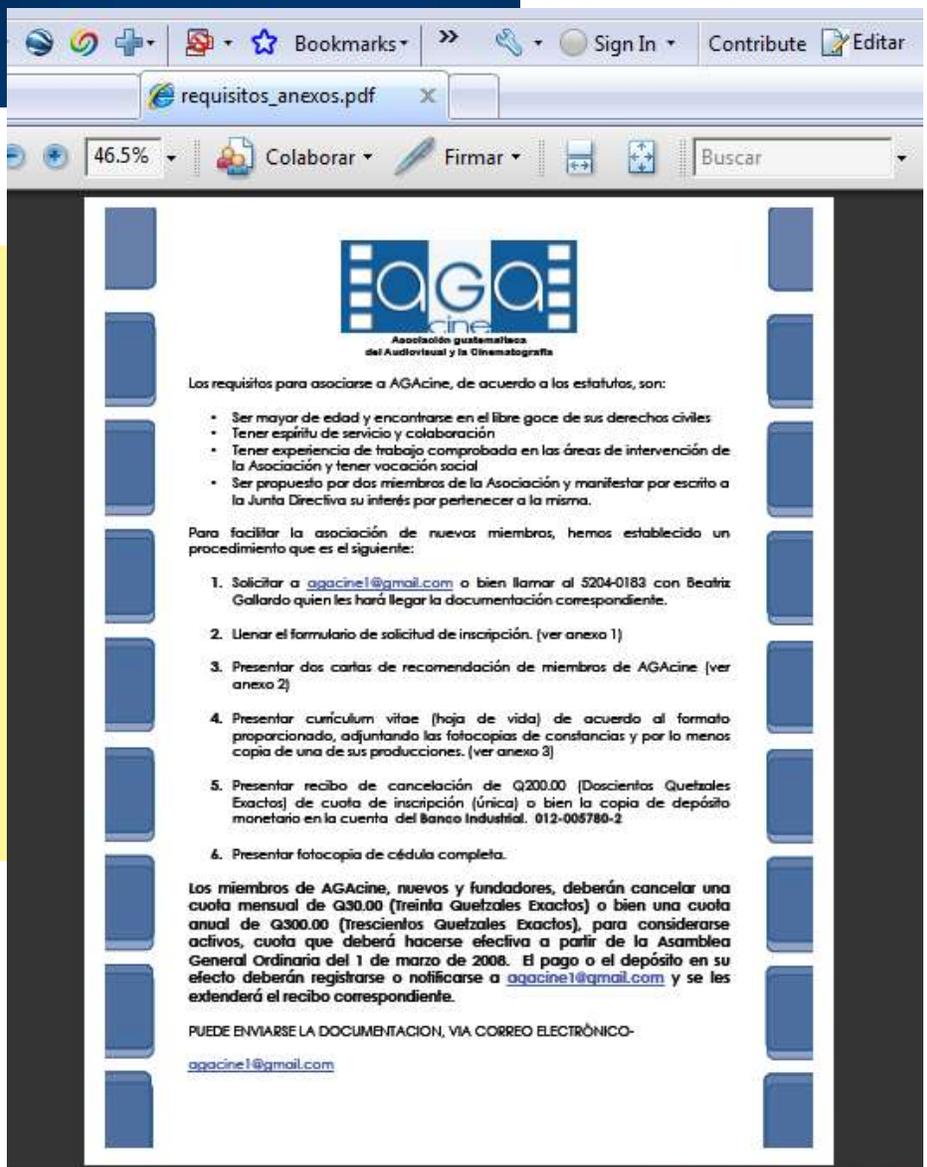
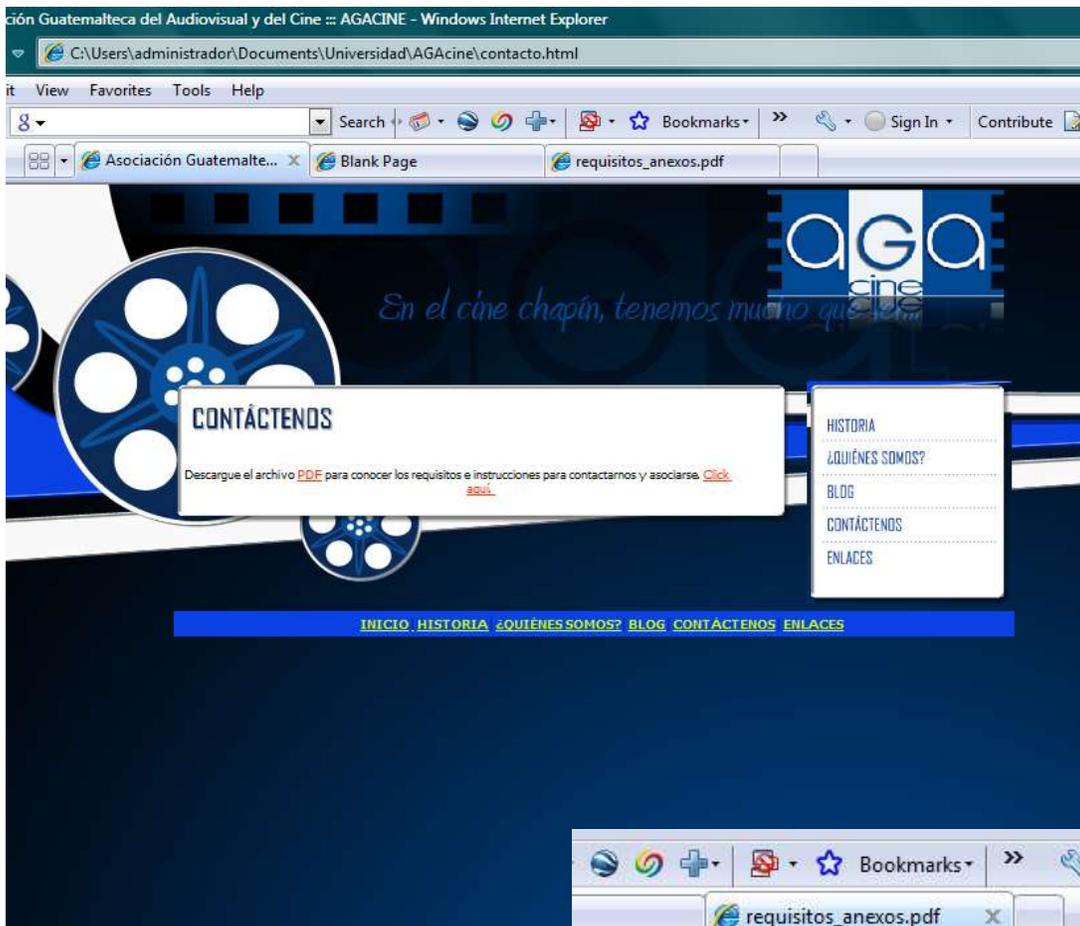
¿QUIÉNES SOMOS?

BLOG

CONTÁCTENOS

ENLACES

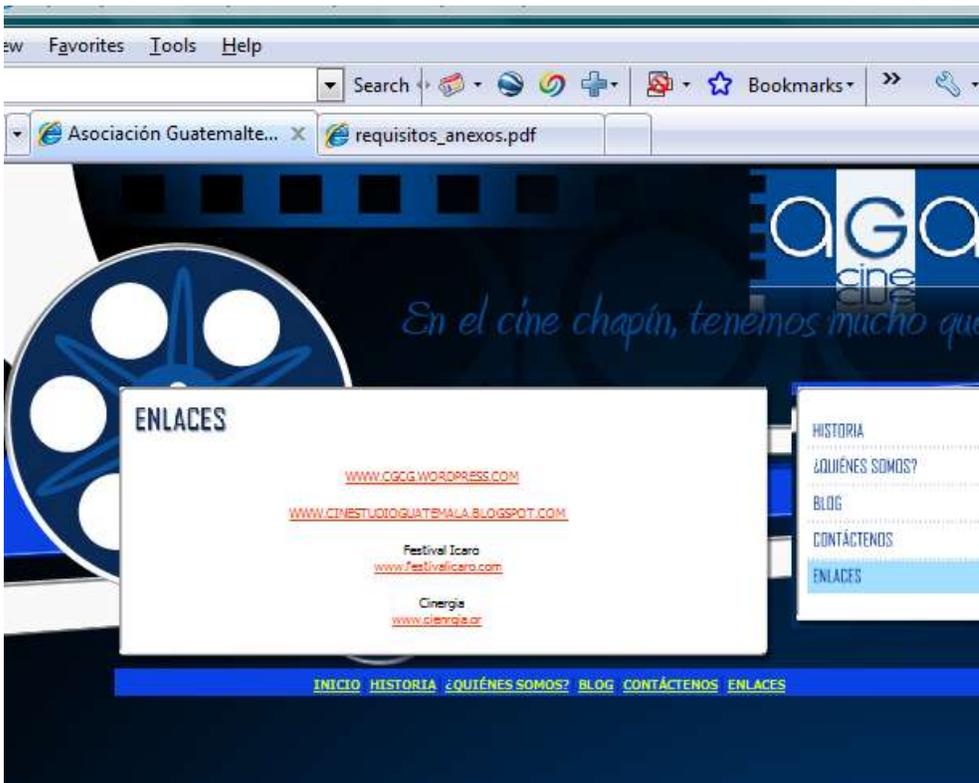
El siguiente link que se presenta a continuación es **Quiénes somos**. En este se presenta un listado de junta directiva y socios fundadores con algunas imágenes que hacen remembranza a momentos importantes para la asociación.



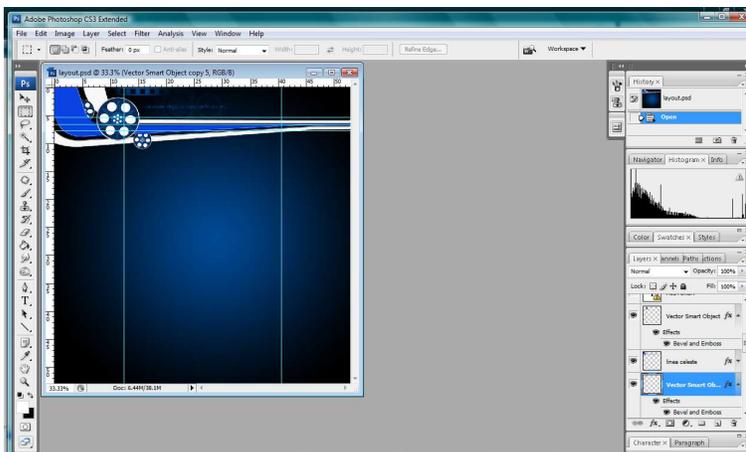
En esta parte del sitio tenemos un aspecto muy importante ya que como uno de los objetivos de la página web es darse a conocer y permitir de esta manera que más personas interesadas se conviertan en socios.

Es factible descargar la ficha de inscripción en un PDF, de esta manera en cuestión de minutos el candidato a la asociación accede a los requisitos y parámetros establecidos para afiliarse a AGAcine.

propuesta gráfica final



Esta es el área destinada para Enlaces, en la cual se pueden publicar tantos enlaces como se desee para direccionar de esta forma a las diferentes sitios web que se desee apoyar y que definitivamente tengan que ver con cualquier ámbito que la Asociación apoya.



El producto final es una página con un concepto minimalista, moderno, sencillo con colores propios del país que encuadran agradablemente con el logo de AGAcine.

Cuenta con un menú al lado derecho que despliega una pequeña animación de color celeste al momento de darle un rollo, este menú se simplifica en los siguientes links historia, Quiénes Somos, El blog, contáctenos y enlaces.

La letra elegida fue la Agency FB, por la imagen fresca formal y moderna que proyecta. El banner superior tiene una iconografía tal como lo describe el concepto creativo, de elementos de cine solo que esta vez un poco más abstraídos como lo es el carrete y la cinta.

Sin descuidar en el extremo superior derecho el logo de **AGAcine** que la identifica totalmente como la página web institucional.

Al momento de entrar al website se puede visualizar el menú de noticias tal como lo sugirió el cliente dando así la impresión del constante movimiento cinematográfico en Guatemala.

Es por eso que por conclusión se presenta un producto que cumple con los objetivos propuestos descritos anteriormente así como las necesidades expuestas por el cliente durante la validación.



capítulo 5

propuesta operativa

Plan de medios:

Por ser el producto que es y para promocionar la página web de manera individual se recomienda, además de un evento masivo donde se presenten conjuntamente las demás piezas de diseño que se trabajaron por los demás colegas, lo siguiente; COMUNICACIÓN DIRECTA.

Ya que esta consta del contacto con el grupo objetivo sin la intermediación de los medios masivos de comunicación. Tiene la característica que es bidimensional, personalizada, selectiva e interactiva.

Por esto un de sugiere también la estrategia BTL (Below the line) que incluye propiamente el merchandising. Dentro de este material podemos mencionar: mouse pads, tazas, lapiceros, piza papeles, pulseras de goma, llaveros, etc.

De esta manera lograremos estar presentes entre artículos de uso diario y lograr la memorabilidad del sitio web dentro de los usuarios.

Además Se tiene la facilidad que los integrantes de la asociación trabajan con elementos que proyectan ideas y conceptos así como la vieja y eficaz estrategia publicitaria "de boca a boca" que se sabe en esta ocasión será una vez mas efectiva.

Presupuesto

Producto	precio unitario	precio total	
Hosting pagina web	\$58 (trimestral)	\$230	anual*
Diseño de página Web	\$1000	\$1000	
3 Graficas de piso de 1mts x1mts	\$18.75	\$56.25	
2 banner de 2mts x 0.80mts con estructura	\$43.75	\$87.50	
100 mousepads	\$3	\$312.50	
500 lapiceros	\$0.25	\$125	
500 llaveros	\$0.75	\$375	
200 tazas	\$0.50	\$100	
Total		\$2285.25	

propuesta operativa



lapiceros



tazas

promocionales

pulseras de silicona



mousepads

llaveros



conclusiones y recomendaciones

Al finalizar este proyecto se concluye que en definitiva esta página será de gran ayuda para la institución ya que por los contactos que tiene AGAcine, será vista nacional e internacionalmente.

El giro de modernismo que se le dió hace que sea atractiva, limpia y sobre todo funcional de acuerdo a los objetivos planteados claramente en el inicio.

Es en definitiva el medio eficaz de comunicación para dar a conocer la asociación por medio de la web.

Además cabe destacar que este proyecto es eficaz en su funcionamiento, mismo que ha sido comprobado, siendo de esta manera una herramienta útil, funcional, para dar a conocer dentro y fuera del país el constante movimiento que tiene esta rama del arte en nuestro país.

Es también una herramienta de apoyo para seguir reclutando en AGAcine el grupo de profesionales y amantes del cine y el audiovisual.

Por último se recomienda

- 1.** Subir al dominio la página para hacer uso de ella lo antes posible.
- 2.** Actualizar y alimentar el sitio web constantemente para que siga siendo atractivo y funcional para los objetivos propuestos.
- 3.** Promocionar el sitio en todos los eventos y material que involucre la asociación, de esta manera se convertirá en el espacio que todos necesitan para darse a conocer, expresarse e informarse.
- 4.** Registrar la URL en todos sus eventos, invitaciones, afiches, papelería que trabajen así como que en los demás proyectos de graduación que trabajaron para AGAcine, integren la dirección del sitio web para promover su visita.





bibliografía

Documentos

- Documento Ideas para la realización de una Campaña para el fortalecimiento de AGAcine y la aprobación de la Ley de Fomento del Cine nacional (2007)
- Escritura de Estatutos de La Asociación Guatemalteca del Audiovisual y La Cinematografía, otorgado en clase por el Arq. Byron Rabé
- Rabé, Byron. Cine en Guatemala, ¿Realidad o utopía? ,Guatemala 2008
- SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis, Historia del Cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión, Madrid, 2006.
- ZAVALA, Lauro. Cine clásico, moderno y posmoderno. En: Razón y Palabra, N° 46. México, 2005

Sitios Web

- www.albedrio.org
- www.cerigua.com
- www.elperiodico.com.gt
- www.florianrey.com
- www.geocities.com/cinetopiachapin
- www.mayari.cult.cu/cinguat.htm
- www.PrensaLibre.com
- www.rppnet.com.ar
soloenguatemala.blogspot.com
- www.superhosting.cl/disenodepaginasweb.php
-



Angulación. Inclinación del eje de la cámara respecto al sujeto que ha de ser captado.

Angulo contrapicado. Cuando la cámara se sitúa por debajo del sujeto.

Ángulo normal o neutro. Cuando el eje del objetivo está a la altura del sujeto, paralelo al suelo.

Ángulo oblicuo o aberrante. Cuando el eje de la cámara se inclina a derecha o izquierda de la vertical.

Ángulo picado. Cuando la cámara se sitúa por encima del sujeto.

Argumento o trama. Desarrollo de un tema por medio de la acción que se narra.

Atmósfera. Se denomina atmósfera al espacio de influencia de una película, al ambiente favorable o adverso que se pretende crear en determinadas escenas. En el cine la atmósfera se planifica con cuidado con el fin de lograr la comunicación interactiva entre lo que hay en la pantalla y el espectador. Para ello, toda la trastienda del cine se vuelve operativa, los decorados, la música, los movimientos de cámara, el ritmo, la puesta en escena, los sonidos ambientales...

Autor, Cine de... Es el realizado por directores que se caracterizan por algún estilo o cualidad, y que controlan todo el proceso cinematográfico, incluida postproducción.

Banda de diálogo. Es aquella sobre la que se registra el diálogo de la película, de efectos especiales, en la que se han montado todo tipo de sonidos ambientales que arrojan a las acciones (tales como grillos, tráfico, pájaros, etc.)

Banda de efectos sala. Es la banda en la que se montan todos los sonidos de ambiente que dependen de las actuaciones de los protagonistas, o de los movimientos de objetos, o manipulación de enseres. Pasos, rotura de cristales, movimiento de vajilla, puertas, revólveres, etc. Muchas veces se doblan en el estudio de sonido.

Banda de mezclas. Es la banda sonora del filme, mezcla del «sound track» y la banda de diálogos.

Banda de música. Contiene la grabación de la música de la película convenientemente montada en sus lugares correspondientes.

Banda sonora. Puede ser óptica, que se registra haciendo incidir un rayo luminoso que varía de intensidad con la variación de timbre y velocidad de sonido sobre una película virgen, magnética, cuando está adherida a la película en una banda estrechísima, o es una cinta de 35 mm. que se proyecta en doble banda. Físicamente es la tira óptica o magnética impresa a la izquierda de los fotogramas que almacena todos los sonidos. Figuradamente es el conjunto de sonidos del film: voz, música, efectos sonoros...y silencio. De forma incorrecta se llama así a la música de la película para su venta en disco.

Bandas. En la copia standard de la película hay dos bandas, una dedicada a la imagen y otra dedicada al sonido.

Cámara lenta. Efecto que se logra acelerando el paso de imágenes ante el obturador y proyectando a más velocidad. Es la forma popular de llamar a la ralentización de la imagen (o ralenti) que, de forma paradójica, se consigue proyectando a velocidad normal (24 f/sg) imágenes rodadas a mayor cadencia (48 ó 72).

Cámara rápida o acelerado. Se logra con cámaras de filmación lenta y reproduciendo a mayor velocidad. Es el efecto que proporciona lo que llamamos celuloide rancio, de apariencia cómica, por lo que actualmente se utiliza muy poco.

Cameo. Aparición breve de una persona famosa como figurante o en un papelito breve.

Campo. Es el espacio en el que entran todos los personajes y objetos visibles en la pantalla. Lo que nos suponemos u oímos queda fuera de campo.

Casting. Es el proceso de búsqueda y selección de los actores para el reparto de un film.

Cine. De cinematógrafo (Hermanos Lumière)

Cine de arte y ensayo. Se denominó de esta forma a un cine cuya característica más definitoria era su capacidad de innovación y experimentación formal. Se empleó inicialmente el término para diferenciar a las películas «artísticas» de las exclusivamente comerciales.

Casting. Es el proceso de búsqueda y selección de los actores para el reparto de un film.

Cine. De cinematógrafo (Hermanos Lumière)

Cine de arte y ensayo. Se denominó de esta forma a un cine cuya característica más definitoria era su capacidad de innovación y experimentación formal. Se empleó inicialmente el término para diferenciar a las películas «artísticas» de las exclusivamente comerciales. Aunque no existió nunca como movimiento o tendencia se pudo consolidar en cierto momento cuando algunas películas se proyectaban casi exclusivamente en determinados cines, llamados de «arte y ensayo» que circulaban en dicha red de distribución. Se consideraron así a algunos grandes directores que no tenían mucho que ver con el cine industrializado de Hollywood, como Fellini, Bergman o Antonioni, ya sea por poner el énfasis en aspectos tales como la originalidad o la individualidad, ausentes del cine de Hollywood, o simplemente por su característica de ser «extranjero».

Cine de vanguardia. Este calificativo abarca una inmensa variedad de tendencias en la historia del cine, ya que es un término relativo al momento en el que se denomina. En esta categoría de filmes se suele incluir no sólo a estilos tan diversos como el dadaísmo, el surrealismo, el futurismo, el impresionismo, el expresionismo o la abstracción, sino el llamado cine marginal o «underground». Entre los logros que han caracterizado muchas películas de vanguardia está la búsqueda de una forma poética más pura y libre de la lógica narrativa, la profundización en el realismo o el desdén por el naturalismo. Una figura de renombre universal es Luis Buñuel.

Cine independiente. En los EEUU, a partir de la década de los 60, la nueva generación de directores se forman en la televisión. Se trata de unos cuantos cineastas inquietos también por hacer un nuevo cine narrativamente más independiente que no por el producido tradicionalmente por Hollywood; directores como Cassavettes, Lumet, Mulligan, Penn o Nichols. Muchos de ellos operaron desde Nueva York y crearon el cine underground, anticomercial, antihollywood y de vanguardia.

Cine Underground (Cine-subterráneo). Término acuñado por la prensa para describir a todo el cine marginal, abarcando aspectos importantes del cine independiente.

Cinéma vérité. Paralelamente a la «nouvelle vague», muy cercano al mismo y con grandes coincidencias aparece en Francia el, «cinéma

vérité», de tendencia documentalista, que busca captar la vida tal como es. Nace a partir de la necesidad de algunos cineastas de filmar la realidad sin condicionamientos. Se hace posible con la fabricación de cámaras más ligeras, que permiten sincronizar al mismo tiempo el sonido, sin necesidad de la claqueta. Las filmaciones con la cámara al hombro, cambian muchos de los principios del cine y hacen posible la improvisación. De alguna manera era heredero de la filosofía fenomenológica. Históricamente podemos situar en este estilo el cine de Dziga Vertov y de Robert Flaherty; pero tuvo especial auge a fines de los 50 y principios de los 60 en cineastas franceses como Jean Rouch, Edgar Morin, Chris Marker, Willy Rozier y François Reichenbach, y en los norteamericanos Don A. Pennebaker, Robert Drew y Richard Leacock.

CinemaScope. Un formato panorámico de pantalla. Fue un cambio sustancial en la proyección y filmación de películas, al lograr una visión espectacular de situaciones y paisajes. La primera película fue «*La túnica sagrada*»,

Cinerama. Sistema de filmación y proyección, en el que con tres cámaras de 35 milímetros se rodaba la escena y tres proyectores pasaban simultáneamente las tres películas sobre una gigantesca pantalla curva que abarcaba prácticamente el campo de visión de los espectadores. Se estrenó en Nueva York el 30 de septiembre de 1952.

Claqueta. Pizarra que lleva escrito el título de la película, el del director y el del director de fotografía, además de unas casillas libre en las que se escribe el número de secuencia, de plano y de toma. Una bisagra la una a una tira de madera, con la que se puede dar sobre la pizarra un golpe seco (clac). Al filmar ese golpe con sonido directo, al mismo tiempo que impresiona el fotograma registrar el sonido, con lo que facilita la sincronización posterior en el momento del montaje. Los textos en la pizarra ayudan a ordenar el material filmado.

Climax. En cine, el momento culminante de una secuencia.

Contenutismo. Consiste en la valoración de una película por sus contenidos, relegando a un segundo plano el estilo y la forma. Valora sobre todo el mensaje y la trascendencia de la historia en el espectador.

Comedia. Género destinado a provocar risa y diversión.

Continuidad/raccord/racor. En el guión es la

Climax. En cine, el momento culminante de una secuencia.

Contenutismo. Consiste en la valoración de una película por sus contenidos, relegando a un segundo plano el estilo y la forma. Valora sobre todo el mensaje y la trascendencia de la historia en el espectador.

Comedia. Género destinado a provocar risa y diversión.

Continuidad/raccord/racor. En el guión es la construcción absolutamente detallada de la historia redactada de manera literaria, escena por escena y con sus diálogos. En el rodaje es coherencia entre los elementos de un plano y los de los siguientes. Al rodarse las películas frecuentemente en desorden cronológico (ya que se filma atendiendo a campos de luz, decorados, intensidad de las secuencias, climatología o compromisos de disponibilidad de actores, medios o personal técnico), 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.

Corte. Es la forma directa de efectuar la transición entre dos planos. Se llama también cambio de plano por corte simple.

Cortometraje. Película de una duración menor a 30 minutos.

Crédito. (por róticos,). Anglicismo innecesario que se refiere a los títulos que anteceden o siguen a una película, en la que se citan todos los datos de realización de la misma. A veces se les denomina, en redundancia, títulos de crédito. Tienen una gran importancia para conocer lo que hay tras una película. Algunos directores se han esmerado en presentarlos de forma cinematográfica convirtiéndolos en verdaderas obras clásicas.

Cuadro. Zona delimitada por los cuatro bordes de la pantalla.

Decorados. Espacios artificiales de diversos materiales y en especial de cartón-piedra y madera que simulan lugares reales. Durante mucho tiempo los directores los preferían, debido a la facilidad para el control de la luz y para el movimiento de la cámara. A partir de los movimientos cinematográficos europeos tras la II guerra Mundial, los escenarios naturales, -rodar

en las calles, por ejemplo- se hicieron cada vez más comunes.

Desenlace. Es el momento final de un film, en el que se resuelve el relato, feliz, trágicamente o con final abierto a varias posibilidades.

Director/Directora. Responsable creativo del film. Es su función dirigir la puesta en escena a partir de un guión técnico en el que debe tener gran responsabilidad y libertad. Debe también supervisar el montaje, aunque no siempre los responsables de producción les permiten total libertad. Muchos directores aspiran también a producir con el fin de tener la libertad plena.

Distancia mecánica. La que se logra mediante objetivos, sin trasladar la cámara de lugar. Existen objetivos llamados grandes angulares, que amplían el campo de visión, y los teleobjetivos, que lo acercan. Existen, además, objetivos de distancia focal variable (zoom) que posibilitan incluso el cambio de dicha distancia en plena toma.

Doblaje. Aplicar la voz en los diálogos tras el rodaje, y montaje, del film. Se utiliza para poner en el idioma de los espectadores lo que se había rodado o producido en otro idioma.

Documental. Según Grierson, es un tratamiento creativo con imágenes reales. Es muy relativa la definición pues en el género documental, para presentar algo como real, se utilizan en la mayoría de ocasiones unas grandes dosis de truco y manipulación.

Edición: Se llama así al montaje cuando se hace en vídeo o sistemas informáticos. En sentido amplio, editar es montar.

Edición Digital: Montaje elaborado mediante equipos informáticos, ya sea basado en hardware o software.

Efectos especiales (FX). Todo el cine está repleto de efectos especiales, ya sean difíciles o complicados, aunque generalmente se les asigna más a los que son peligrosos o complicados. Lo que sí es característico de ellos es que siempre responden a técnicas de trabajo, algunas muy sofisticadas. Pueden ser mecánicos, sonoros, físicos, químicos, cinéticos... La lluvia, la niebla, los terremotos, el fuego, los cristales trucados, la nieve la sangre falsa, etc.

Eje de cámara: Recta imaginaria definida por la

Edición Digital: Montaje elaborado mediante equipos informáticos, ya sea basado en hardware o software.

Efectos especiales (FX). Todo el cine está repleto de efectos especiales, ya sean difíciles o complicados, aunque generalmente se les asigna más a los que son peligrosos o complicados. Lo que sí es característico de ellos es que siempre responden a técnicas de trabajo, algunas muy sofisticadas. Pueden ser mecánicos, sonoros, físicos, químicos, cinéticos... La lluvia, la niebla, los terremotos, el fuego, los cristales trucados, la nieve la sangre falsa, etc.

Eje de cámara: Recta imaginaria definida por la orientación de la cámara, que se extiende desde ésta

Emulsión: En fotografía, fina capa de sustancias químicas sensibles a la luz, adheridas a una base / soporte, que reaccionan en la exposición registrando la imagen que recibe el objetivo de la cámara. En función de la composición de la emulsión, distintas películas presentan distinto grado de sensibilidad a la luz. Dicha sensibilidad se expresa en unidades ASA, cuyos valores más frecuentes oscilan entre los 50 ASA (baja sensibilidad) y 400 ASA (alta sensibilidad).

Encadenado. Una transición de planos por sobreimpresión pasajera, más o menos larga, de las últimas imágenes de un plano y las primeras del plano siguiente.

Encuadre. Es la selección del campo abarcado por el objetivo en el que se tiene en cuenta el tipo de plano, el ángulo, la altura, y la línea de corte de los sujetos y/u objetos dentro del cuadro, y su precisa colocación en cada sector, para lograr la armonía de la composición y la fluidez narrativa con que se habrá de montar posteriormente. Es decir, la forma de organizar la toma. Es uno de los momentos más delicados e importantes de la filmación ya que en él se tiene en cuenta el tipo de plano, la colocación de objetos y actores, la ubicación de la cámara y todos los puntos de vista que se requerirán para iniciar la toma.

Entrada. Es el billete que da derecho a la asistencia a un espectáculo. En una entrada

de cine consta el nombre de la película, sala en la que se proyecta, número de fila y butaca, y algunos datos más...

Escena. Tal y como se llama en teatro, es la toma que coincide con la entrada y salida de actores del marco de filmación. Es una unidad de tiempo y de acción que viene reflejada en el guión cinematográfico. Suele explicar el momento y lugar en el que sucede algo. Ejemplo: Parque de atracciones. Exterior. Noche.

Etalonaje: Es el proceso de ajuste y/o igualado progresivo de la fotografía de cada toma montada, a partir del primer copión (moviola) o telecine (vídeo o sistema digital). Así se homogeneiza todo el proceso para evitar saltos de continuidad de luz.

Expresionismo. Un movimiento o corriente cinematográfica que se desarrolló en Alemania entre 1913 y 1930, en conjunción con otros movimientos artísticos, literatura, arquitectura, música, fotografía, etc. Que el cine integró y entregó al público. Tal vez el ejemplo más clásico sea *El gabinete del Dr. Caligari* (*Das Kabinett des Doktor Caligari*, 1919), de Robert Wiene.

Falta de raccord/racor. Es la ausencia de coherencia entre dos planos. Algo que sobra o que falta, una copa vacía y luego llena. En realidad se llama a cualquier incoherencia entre secuencias, a un anacronismo muy significativo, no previsto, de época (un reloj en un personaje medieval).

Film editor: (Ang.) Nomenclatura que recibe el montador en lengua inglesa.

Es la idea de lo que va a ser la película plasmada por escrito, con narración, diálogos, descripción de personajes y escenarios.

Guión técnico. Es el guión al que se añaden multitud de anotaciones y elementos que tienen que ver con el rodaje. Tiene más que ver con la planificación.

Jirafa/Boom. Es el soporte telescópico que se utiliza para sujetar el micrófono sobre los actores y moverlo al lugar necesario para captar todos los diálogos. Se coloca a suficiente altura sobre los intérpretes con el fin de que la cámara no lo filme.

Jump-cut: (Ang.) Montaje que supone un salto visible en la continuidad de la acción, provocando un salto apreciable, ya sea de personajes o situaciones.

Largometraje. Película de duración superior a 60 minutos.

Mediometraje. Película con duración entre 30 y 60 minutos.

Melodrama. Género en el que se entremezcla lo sensible y emocional a la vida cotidiana.

. La organización de la película tras el rodaje. Elegir, cortar y pegar los diferentes trozos de película, con una idea determinada por el guión. Durante el proceso de montaje se seleccionan y descartan secuencias y se imprime el ritmo a la película

Noche americana. Es un procedimiento de rodaje, muy utilizado en el cine norteamericano que consiste en filmar por el día y que parezca que es de noche. En algunas películas se aprecia que las sombras no corresponden a la noche, a pesar de los aspectos azulados u oscuros de la escena. Se realiza por medio de filtros de color y de la colocación de la luz hacia la cámara con el fin de semivelar la película. Las nuevas tecnologías hacen inútil este artificio, que por otra parte se nota mucho.

Panorámica. Movimiento de rotación de la

cámara sobre su soporte. Puede ser horizontal, vertical, circular, de barrido.

Película. Es la cinta que se proyecta. Ha sido con el tiempo de diversos materiales. La más conocida en sus primeros cincuenta años fue la de celuloide. Actualmente se hacen de triacetato de celulosa, que no se inflama. En sus bordes tiene unas perforaciones que sirven para el arrastre en el proyector. Los formatos de la película son muy variados, pero los más comunes han sido los de 16 mm. Y 35 mm. El de 70 mm se hizo muy común en la década de 1960, hasta el presente. En cine familiar y amateur se ha trabajado mucho con 8 mm.

Persistencia retiniana. El ojo retiene las imágenes durante una fracción de segundo después de su desaparición, lo que permite ver 24 imágenes fijas por segundo como una imagen en movimiento continuado. Roget, físico, descubrió el fenómeno en 1824.

Plan de rodaje. Se llama a un documento gráfico, normalmente en forma de tablero, que indica a los participantes en el rodaje, en un calendario, el número de planos, escenas o secuencias a rodar por día, la participación de actores y figurantes y los requerimientos de todo orden que deben estar disponibles para cada jornada de trabajo.

. Es lo filmado de una sola vez. No obstante, plano también se llama el espacio que recoge la filmación en relación con la figura humana: plano general, plano entero, plano americano, plano medio, primer plano, plano detalle.

Secuencia filmada en continuidad, sin corte entre planos, en la que la cámara se desplaza de acuerdo a una metódica planificación.

Planteamiento. Siguiendo la terminología de la literatura, es la parte inicial de la trama en la que se presentan los personajes y el conflicto que se va a desarrollar.

Secuencia filmada en continuidad, sin corte entre planos, en la que la cámara se desplaza de acuerdo a una meticulosa planificación.

Planteamiento. Siguiendo la terminología de la literatura, es la parte inicial de la trama en la que se presentan los personajes y el conflicto que se va a desarrollar.

Productor. Es quien aporta (o gestiona la búsqueda) el dinero para la película. A veces se convierte en productor ejecutivo, cuando debe controlar el presupuesto, hacer los contratos, conseguir los permisos de rodaje, procurar la comida y alojamiento del equipo.

Raccord (Racor). Es la coherencia entre unas secuencias y otras. En gramática equivale al papel que hace la concordancia. Si una actriz lleva un vestido roto en una secuencia debe mantenerse así mientras dure esa situación. Lo contrario se llama «falta de raccord».

Realizador. A veces sinónimo de director. Se le llama sobre todo cuando se ocupa sólo de la puesta en escena y del rodaje.

Ritmo. Es el movimiento que se imprime a la acción en una película y se consigue adecuando la duración de cada plano y los recursos sonoros, icónicos y expresivos que se utilizan. El ritmo puede lograrse con planos de corta duración y numerosos, en un ritmo rápido, con planos de larga duración y muy poco numerosos, en un ritmo lento, planos cada vez más breves, o cada vez más largos (in crescendo), o sin norma fija, con cambios bruscos. Los sonidos y la música pueden apoyar el ritmo de las imágenes.

Rush. Se llama a los fragmentos de cada toma.

Scrip. Se llama así a la secretaria de rodaje. Realiza una función muy importante y de gran responsabilidad en el desarrollo de la película. Una de sus más relevantes tareas es la de lograr que haya continuidad entre las escenas, dejando claramente constancia de cualquier detalle que vaya a ser continuado en la secuencia posterior, aunque medien entre ellas días o espacios de tiempo muy amplios, con el fin de evitar incoherencias de rodaje y faltas de racor.

Secuencia. Es una acción un tanto

complicada en la que se mezclan escenas, planos, lugares. No tienen por qué coincidir en ella en tiempo fílmico y el real. Poseen una unidad de acción, un ritmo determinado y contenido en sí misma. Se puede comparar al capítulo de una novela.

Serie B. Películas de menor presupuesto en función de expectativas comerciales.

Sonido directo. Grabar los diálogos y sonidos al mismo tiempo que se realiza el rodaje. Se gana en naturalidad pero se pierde en claridad de voz.

Suspense. Estrategia creada por el director de una película para mantener en vilo al espectador, ya sea mediante recursos que prolongan la tensión, o dando informaciones al espectador sobre cosas que los protagonistas no conocen.

Sound track. Es una banda en la que se registran los sonidos de todas las bandas menos la de diálogos.

Story Board. Es como un cómic con la historia dibujada de la película, expuesta plano a plano por medio de dibujos que señalan el encuadre a realizar y van acompañados de los textos con los diálogos correspondientes. Es muy útil en el momento del rodaje, pues facilita el trabajo de los técnicos sobre todo en secuencias de acción. Es imprescindible donde hay efectos especiales que posteriormente han de superponerse.

Telefilm. Es una película realizada para televisión y que se ajusta a sus técnicas de filmación y montaje.

Tema. La idea o ideas de fondo que se quieren transmitir a través de una trama argumental.

Títulos de crédito (ver créditos). Son los rótulos que aparecen al principio y al final de la película: título, nombres de los actores y otros profesionales que han trabajado, y otras informaciones interesantes sobre el film.

Toma. En la gramática del lenguaje, se puede decir que la toma es el momento que transcurre desde que el obturador se abre hasta que se cierra. Equivale a la palabra *plano*, que es la unidad operativa elemental de la película. Si el fotograma es la palabra, el plano es la frase. Es la filmación o

Tema. La idea o ideas de fondo que se quieren transmitir a través de una trama argumental.

Títulos de crédito (*ver créditos*). Son los rótulos que aparecen al principio y al final de la película: título, nombres de los actores y otros profesionales que han trabajado, y otras informaciones interesantes sobre el film.

Toma. En la gramática del lenguaje, se puede decir que la toma es el momento que transcurre desde que el obturador se abre hasta que se cierra. Equivale a la palabra *plano*, que es la unidad operativa elemental de la película. Si el fotograma es la palabra, el plano es la frase. Es la filmación o fotografiado. También se llama a la acción de filmar: *vamos a hacer una toma*.

Tráiler. Es el avance de una película. Se realiza con fines publicitarios, para que los espectadores de una película queden atraídos por otra que se proyectará en el cine días después. Actualmente los podemos ver en Internet, mucho más cortos. Directores de fama, como Orson Welles han hecho tráileres

de sus películas, que hoy son considerados como verdaderas obras de arte.

Trama. Línea de estructura de una historia en donde se planifican los conflictos y las tensiones para tener atrapada a la audiencia con el desarrollo de los acontecimientos.

Travelling. Movimiento de cámara obtenido mediante el desplazamiento de la misma sobre raíles o cualquier otro sistema.

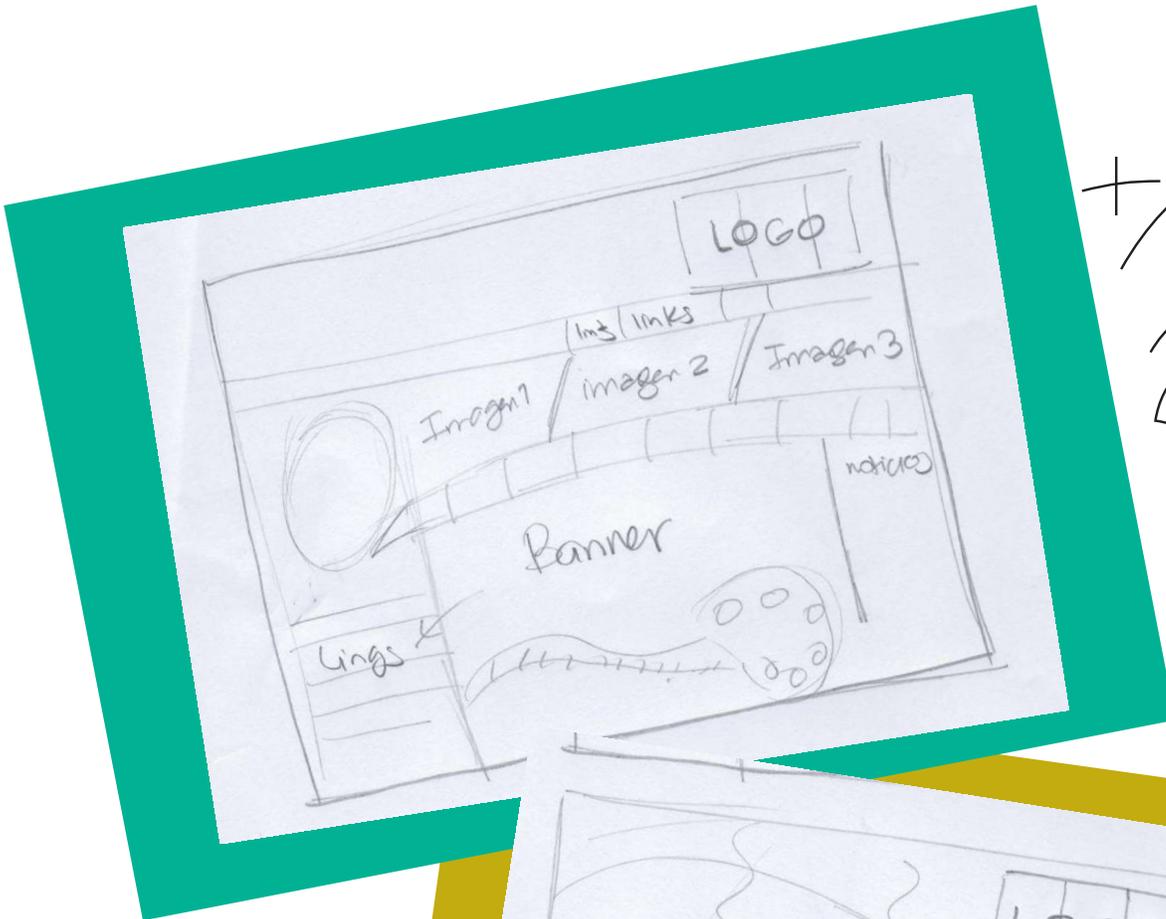
Thriller. Género cinematográfico o literario que persigue despertar la emoción, la intriga, la tensión y el suspenso a partir de la narración de algún hecho criminal o judicial, también puede referirse a las películas cuyo fin es un tanto abierto, inconcluso y que se prestan a distintas interpretaciones.

Voz en off. Es la voz de alguien que no está en escena. Puede ser narrador, un pensamiento de alguien que está en escena, una canción desde fuera de campo, etc



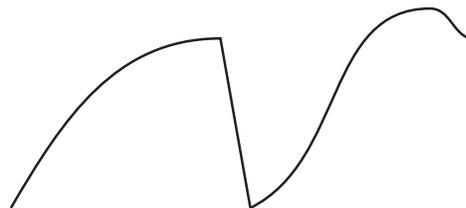
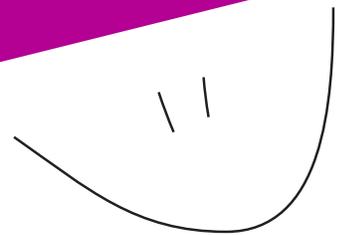
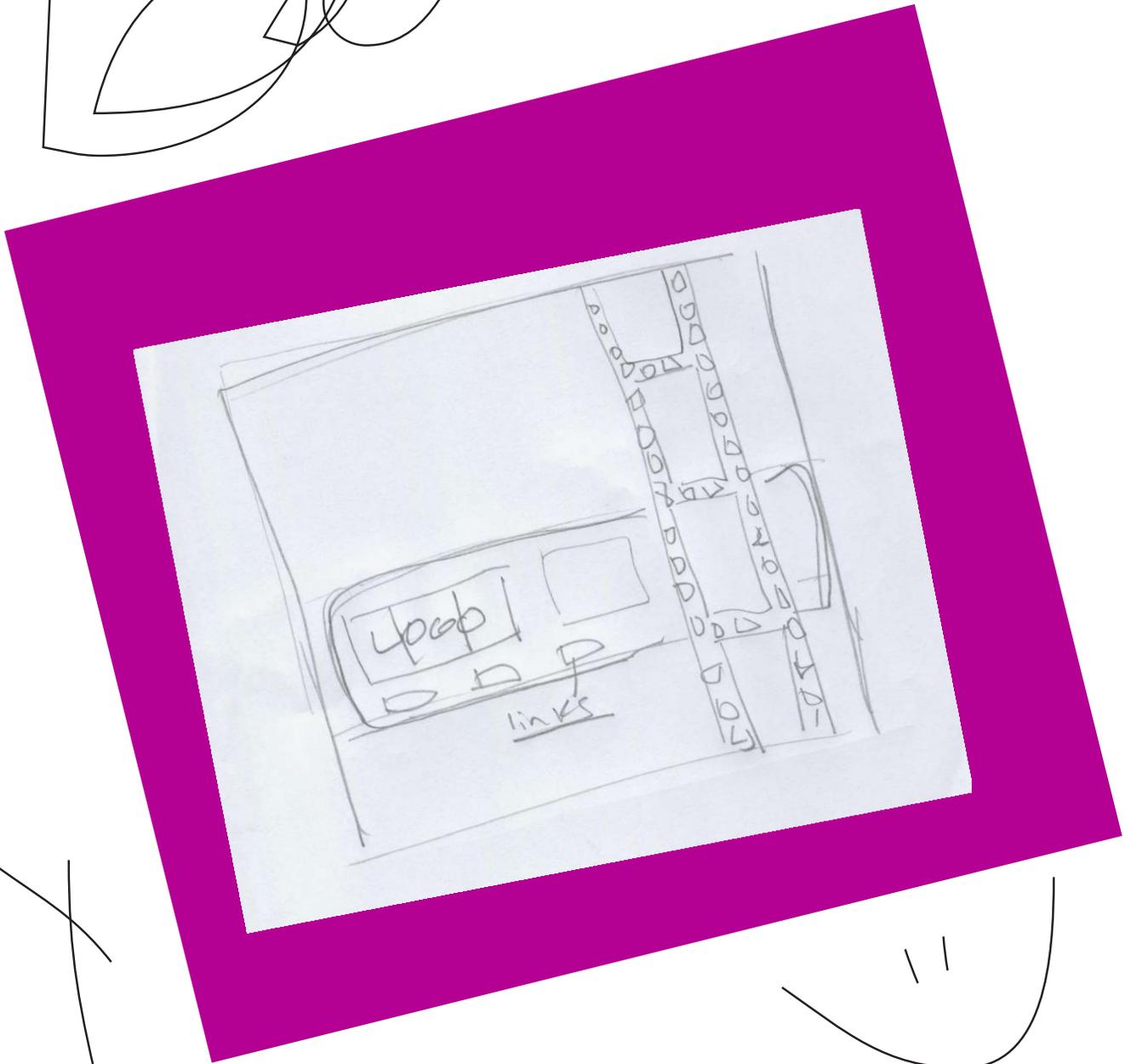
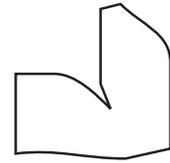
anexos

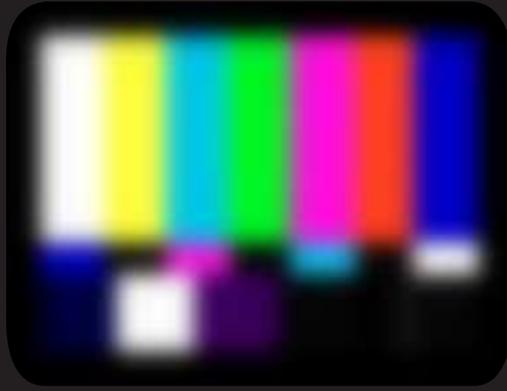
bocetos a mano



24712433

247





the
end

