



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura

Formulación de la Licenciatura en Cinematografía Digital

Diseño Académico
Escuela Superior de Arte

(El Diseño Académico de la Formulación de la Licenciatura en Cinematografía Digital
para la Escuela Superior de Arte de la USAC)

Tesis presentada a la Honorable Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura
por

Mendel Guillermo Samayoa Rubio

para optar al título de Arquitecto

egresado de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala

Guatemala, enero de 2014.



NÓMINA DE AUTORIDADES

Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura

Decano

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Vocal I

Arq. Gloria Ruth Lara Cordón

Vocal II

Arq. Edgar Armando López Pazos

Vocal III

Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras

Vocal VI

Br. Carlos Alberto Mendoza Rodríguez

Vocal V

Br. José Antonio Valdes Mazariegos

Secretario

Secretario Académico

Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Tribunal Examinador

Decano

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Secretario

Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Examinador

Arq. Romeo Flores Venegas

Examinadora

Lic. Larisa Mendoza

Asesora-Consultora- Pedagógica

Lic. Mara Álvarez



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura

Formulación de la Licenciatura en Cinematografía Digital

Diseño Académico
Escuela Superior de Arte

(El Diseño Académico de la Formulación
de la Licenciatura en Cinematografía Digital para la Escuela Superior de Arte de la USAC)

Tesis presentada a la Honorable Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura por

Mendel Guillermo Samayoa Rubio

para optar al título de Arquitecto
egresado de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala

Guatemala, enero de 2014.

Dedicatoria

Es evidente que uno tiene la responsabilidad de dedicarle un trabajo de este tipo a Dios, a la familia, a los que lo apoyaron en el proyecto y a los seres queridos que apoyan siempre emocionalmente.

Sin embargo, sabiendo que todos estos nombres -que son muchos- estarán incluidos *de facto* y cada uno de ellos lo sabe a la perfección en su corazón, aprovecho para dedicar también este trabajo a todas las personas que han estado conmigo desde el día uno cuando comencé mi trabajo en cinematografía como asistente de producción, tal vez sirviendo café o manguendo pisos, pasando por escenógrafo, director de arte, asistente de dirección -hasta el día de hoy en que rodeado todo el tiempo de mis propios alumnos, ahora ex-alumnos-colegas, mis queridos actores, asistentes, compañeros colegas, ayudantes, técnicos, amigos leales y todo un universo de personas que me dan fuerzas día con día- hago cine en este país, hasta la fecha y a pesar de ya más de 25 largometrajes después de un largo silencio de décadas, aún su gente nos ve como animales raros haciendo peripecias en una hamaca floja sobre un abismo sin fondo.

A todos y cada uno de los seres humanos que han estado a mi lado día con día y noche con noche, apoyándome, enseñándome, aprendiendo o simplemente acompañándome en las largas horas de la creación de películas: a todos ellos va dedicado este trabajo.

Contenido

0.1	Introducción.....	7
0.2	Justificación.....	10
0.3	Bases conceptuales.....	11
0.4	Antecedentes del proyecto.....	12
1.	Primera Parte.....	21
1.1	Marco de la Universidad.....	21
1.2	Bases filosóficas para la Licenciatura en Cinematografía Digital.....	22
1.3	Bases legales para la Licenciatura en Cinematografía Digital.....	24
1.4	Competencias Generales de la carrera.....	26
1.5	Competencias Específicas.....	26
2.	Segunda Parte.....	28
2.1	Marco administrativo-organizativo de la Escuela Superior de Arte.....	28
2.2	Organigrama de la Escuela Superior de Arte de la Universidad de San Carlos de Guatemala.....	29
2.3	Organigrama de las especialidades de la Escuela Superior de Arte.....	30
3.	Propuesta.....	32
3.1	Propuesta para el organigrama del Departamento de Cine Digital.....	32
3.2	Marco académico del Departamento de Cine Digital.....	34
3.3	Enfoque y Modelo Curricular.....	33
3.4	Principios curriculares.....	37
3.5	Líneas curriculares.....	38
3.6	Plataformas por Nivel.....	40
3.7	De las Materias.....	40
3.8	De las Evaluaciones.....	41
3.9	Red Curricular.....	42
3.10	Descripción de cursos.....	43
3.11	Recursos complementarios.....	67
4.	Conclusiones.....	70
5.	Recomendaciones.....	72
6.	Bibliografía.....	74



PRODUCCIÓN

*Formulación de la Licenciatura
en Cinematografía Digital*

ESCENA

0.1

0.2

0.3

0.4

TOMA

Introducción

Justificación

Bases Conceptuales

Antecedentes del proyecto

0.1 Introducción

El cine como registro de nuestra identidad e historia ofrece innumerables beneficios, sobre todo a un país que recién comienza a surgir como cuna de realizadores de ficción y documentales.

Los realizadores cinematográficos de una nación son los llamados a captar, cristalizar y eternizar muchas de las costumbres, formas y conductas de una parte de la humanidad, más allá de la fotografía, la pintura, la prensa, la radio o la televisión.

Es el cine, como recurso de piezas audiovisuales de elaboración artística, el que de mejor manera refleja a las futuras generaciones del mundo maneras y detalles de un espacio-tiempo que con las otras disciplinas no se lograrían; como modismos e inflexiones del lenguaje en determinada época, formas de vestir, gestos, estilos de peinarse, arreglarse y modas específicas, música y sonidos de la época, avances o descubrimientos industriales o comerciales de cada momento y un sinnúmero de detalles intrínsecos y pertenecientes a cada momento que se atrapan en condiciones cotidianas, ficcionadas o no, de cada historia que cuenta cada relato.

El cine es parte del patrimonio cultural de cada nación y se mide su magnitud en los alcances que han tenido tantos films que incluso han inspirado revoluciones, reflexión, modas, costumbres y bailes en cada época de la vida.

Un cine nacional hará crear y experimentar la identificación de lo nues-

tro como valor que beneficiará a la mayoría de los ciudadanos, así que guardará para el futuro aquello que nos identifica en su momento.

El cine como industria beneficia a los polos de desarrollo en donde se afina cada historia, pues mucha gente alrededor de una producción es beneficiada con trabajo y venta de servicios, así como productos. Además, con mano de obra calificada y profesionales en una nación, también se propicia un intercambio de producciones con el extranjero que beneficia al país con la inserción del mismo dentro del círculo de inversión internacional; atrayendo capitales y trabajo, además de revertirse en beneficio directo para aquel que labora en y/o para cada producción.

El cine tiene muchísimos aspectos que cuidar y su línea de trabajo alcanza muchos ángulos que un profesional en cine sabrá explotar para el bienestar de la nación y los suyos: Desde el oficio de escribir y producir las películas, pasando por los muchos oficios de presentarlas, promocionarlas, venderlas, conservarlas, diseñar sus ciclos y festivales, hasta la promoción del país mismo en el mundo entero.

El cine demanda profesionales instruidos intensa y profundamente en sus principios teóricos y prácticos para establecer una conciencia de trabajo en un arte que a la vez es industria y así lograr evitar la prostitución de sus contenidos o la banalización de sus objetivos.

El cine debe y tiene que ser hecho por sujetos conscientes de la realidad, historia y cultura de una nación, para proyectarla con el mejor de los resultados, no importando su género sino el fondo de la obra y lo sutil de sus mensajes, que llegan a inmensas masas y que provocan reflexiones, muchas veces involuntarias pero de efectos patentes.

Un beneficio de gran relevancia que ofrece la carrera de cinematografía es el impacto a los valores en la sociedad guatemalteca, especialmente, sobre la población joven e infantil, y dentro de este impacto, la presentación de referentes de la identidad guatemalteca.

Con estos beneficios, esta carrera asegura brindar una contribución de mucha relevancia para el cumplimiento de parte de la Misión de esa parte de la Universidad, que se centra en elevar el nivel espiritual de todos los guatemaltecos.

Otros beneficios que puede aportar la carrera de cinematografía son producciones cinematográficas que pueden ser coadyuvantes a las distintas unidades académicas de la Universidad.

La academia *per se* demanda del apoyo tecnológico para ampliar la cobertura en la creación de documentales científicos y didácticos celebrados por profesionales, en los que se presentan temas académicos que pueden estar disponibles en los sitios web de la Universidad.

Un nicho para la práctica (EPS) de los nuevos y futuros profesionales dentro de la misma Universidad de San Carlos de Guatemala resulta ser

el ya existente canal de televisión, el cual, ya contando con recursos técnicos actualmente, podría ser la plataforma para que los alumnos de egreso construyan materiales para la misma Universidad o para el público televidente.

Así mismo, puede tomarse en cuenta también a los diferentes canales abiertos y de cable existentes en el territorio guatemalteco.

Los egresados de una carrera de licenciatura en cinematografía tienen la misión de hacer permanecer en el tiempo el objeto de sus estudios e investigaciones. Esto los transforma en investigadores, oradores, comunicadores y estandartes de todo un mundo de posibilidades.

Su trabajo, más allá de la literatura o la fotografía, se potencia al darle resultados nuevos a cierta música o sonidos, ciertos vocablos o personajes y mucho de las artes visuales, así como técnicas y experimentos sociales y científicos al servicio de una historia y su manera de contarla.

Por ende, los egresados de una carrera como tal obtienen la exclusiva ventaja de beneficiar a toda una nación, obtienen la presea de erigir estandartes del país en otros países y se ven beneficiados principalmente por ser los hombres y mujeres capaces de interpretar a toda una cultura y sus más íntimos momentos y deseos.

El trabajador del cine tiene la misión concreta de relatar, exponer lo relatado y hacerlo trascender en la medida de su talento y delicadeza de trabajo. Una historia solo se la apropia un pueblo cuando ésta es capaz

de conmover al espectador y esas herramientas son las que obtiene en principio el estudiante de cinematografía.

Obtiene el don de entretener, el don de explicar y registrar, y la habilidad de hacerlo con eficiencia. Si a esto se le agrega el cumplimiento de la máxima función de un Carolingio “Id y enseñad a todos” se comprende lo imprescindible de su misión y su innegable existencia dentro de la oferta académica.

No se puede negar que vivimos en la época de las pantallas. Estas existen en los lugares más inusitados, dada la tecnología que las ha vuelto casi tan sencillas de instalar como una pintura o un afiche publicitario.

La demanda del mundo de contenidos audiovisuales pasó en 20 años de ser una demanda específica a una demanda universal, 24 horas al día y sin límite de tiempo ni espacio. Elevadores, carreteras, escritorios, muros comerciales, camiones valla, smartphones, asientos de automóviles, sanitarios y miles de opciones que están por venir, demandan imponente y diariamente contenidos que sólo un cineasta educado y controlado por una

academia culta puede convertir en arte para que deje de ser ruido multicolor y disonante.

Los canales o vías de difusión se han triplicado en el mundo. En la nación de Guatemala, de 5 canales pasamos a 25 o 30, de contenidos específicos pasamos a contenidos universales, en muchos casos ya por medio de la red mundial de internet hoy “transmitimos” cada imagen con evidente facilidad hacia todo el globo conectado.

Los especialistas en la materia que egresen de la carrera no pueden negar que tendrán espacios y oportunidades con los conocimientos necesarios para hacerlos más eficientes. Mucho de lo que consume el ser humano hoy en día es imagen, no sólo en las noticias o la entretención. También los infantes, las escuelas, los comercios, las industrias y hasta el agro han recurrido a la imagen y el sonido para llevar metodologías, información, educación y entendimiento a los tejidos sociales.

El mundo se comunica 24 horas por medio de la imagen y sonidos asociados y un profesional en cinematografía es el indicado para convertirla en arte y el llamado a transformar la algarabía en trascendencia.

0.2 Justificación

Las nuevas corrientes educativas y formativas han llevado a las aulas de educación superior a adoptar corrientes educativas andragógicas⁽¹⁾ basadas en conceptos metodológicos del aprender-haciendo con fundamento eminentemente académico y científico, como lo puede ser la praxis de la investigación y esta como vehículo del aprendizaje.

En este proyecto se espera que los estudiantes a lo largo de su formación recurran, instalen y se apropien en su proceso de enseñanza-aprendizaje de las disciplinas vinculadas y que desde sus inicios se acompañen de ellas a lo largo de su carrera.

La tecnología cinematográfica, tal como lo presenta el desarrollo científico-tecnológico en el mundo actual, no debe verse solamente como una ventana a “conocer, descubrir y apropiarse”, dado que las herramientas están y se encuentran a la disposición y a la mano de cualquier internauta en el ciberespacio al aplicarse ésta, debe fundamentarse en el proceso académico y científico, oportunidad y formación que ofrece la profesionalización universitaria.

Queda solo al estudiantado, sujeto y objeto del aprendizaje, aprender a manejar asertivamente dichas herramientas, con la ética y el rigor científico

necesario y no en un empirismo material, tecnológico e inmediatista.

Pareciera que durante años se ha manejado la adquisición de conocimiento en forma insulada, bancaria, etc., partiendo de lo particular a lo general (esto como una pirámide invertida), en donde el estudiante parte de la adquisición del conocimiento de su área o disciplina y conforme avanza se le va permitiendo la vinculación, innegable e irreversible de la certeza de una interdisciplinaridad, multidisciplinaridad, transdisciplinaridad, pero esto como la suma de sus partes y no como un todo, de donde el sujeto del aprendizaje va descubriendo poco o tardíamente, áreas que tendrán vinculación con su realidad.

El presente proyecto pretende brindarle una concepción más amplia, precisa y, sobre todo, INTEGRAL desde su inicios, ello con la certeza de que todas las disciplinas están VINCULADAS, para el buen quehacer y asertividad en la cinematografía. Solo de esta manera es posible que el estudiante tome conciencia de una realidad, tanto social, literaria e histórica como psicológica, filosófica y artística, válida y comprometida desde el inicio de su formación, para no caer en el vicio de adquirir esta conciencia tardíamente a lo largo de su práctica profesional o a la mitad de su formación.

(1) Andragogía: La **Andragogía** (del griego "hombre" y "guía" o "conducción") es la ciencia que, siendo parte de la Antropología y estando inmersa en la educación permanente, se desarrolla a través de una praxis fundamentada en los principios de participación y horizontalidad. Su proceso, al estar orientado con características sinérgicas por el facilitador del aprendizaje, permite incrementar el pensamiento, la autogestión, la calidad de vida y la creatividad del participante adulto, con el propósito de proporcionarle una oportunidad para que logre su autorrealización.

0.3 Bases conceptuales

La Escuela Superior de Arte es la unidad académica de la Universidad de San Carlos de Guatemala encargada de formar artistas, con el nivel académico en el grado de Licenciatura, que les permita un desempeño profesional en la expresión artística, en cualquiera de sus ramas.

Desde su creación se concibieron las ramas de artes visuales, arte dramático, música y danza contemporánea. La cinematografía no fue incluida como carrera de la Escuela Superior de Arte, a pesar de que se clasifica también como una disciplina dentro de las artes, especialmente vinculada con el arte dramático y las artes visuales y sonoras, pero ésta involucra muchos más elementos tecnológicos y sobre todo social-humanísticos que le permite ubicarse en una posición de comunicación masiva.

Por esa razón surge esta propuesta en el segundo semestre de 2011, para dar respuesta al requerimiento del Consejo Directivo de la Escuela Superior de Arte, que ha identificado la oportunidad de desarrollo académico para dar cobertura a la necesidad de formar técnicos y profesionales en el área de la cinematografía digital, que al dedicarse a ésta, puedan impactar positivamente sobre la sociedad guatemalteca, especialmente sobre la niñez y la juventud.

0.4 Antecedentes del proyecto

La Escuela Superior de Arte de Guatemala es el antecedente más cercano y afín con la necesidad que se plantea.

Guatemala pasó una treintena de años si no es que más durmiendo fuera de la creación cinematográfica de ficción. Durante mucho tiempo el audiovisual se concentró únicamente en una televisión que en los años setenta aún no era presa del monopolio, en comerciales para la misma y en documentales esporádicos acerca de nuestras malas noticias y sufrimiento como país. En casos más aislados se daba una serie de productos semicomerciales, como videos institucionales, y finalmente los infaltables audiovisuales de eventos y recuerdos familiares.

Sin embargo, los artistas deseosos de contar sus propias historias y no a pedido, y los técnicos con ganas de trabajos más creativos y desafíos más personales, se vieron tocados en su momento con el hito que nos manda EL SILENCIO DE NETO, cuando por primera vez desde hacía muchos años, el país se redescubrió en la pantalla grande.

En mi opinión, el efecto NETO desencadena el interés de una buena parte de la población a buscar sus propios caminos hacia la creación artística audiovisual. Fue entonces, a raíz del efecto, o no, que muchos jóvenes y no tan jóvenes buscan la instrucción y tecnificación en el extranjero y en cuestión de tres a cinco años, en Guatemala se comenzaron a filmar

tres largometrajes en el mismo periodo:

Primero LO QUE SOÑÓ SEBASTIÁN, un largometraje que se filmó en Petén, dentro de una finca privada, pero que dio trabajo a más de 50 técnicos y una docena de actores, además de gente de la comunidad cercana que participó entusiasmada, tanto dentro como fuera de la pantalla. Luego se filma en más de cuatro ciudades diferentes del país el largometraje DONDE ACABAN LOS CAMINOS, cinta también de ficción y casualmente también basada en un libro nacional, verdaderamente ambiciosa en su producción, pues esta vez tuvieron participación más de 180 actores profesionales nacionales, más de 400 extras, 85 técnicos entre nacionales y extranjeros y un sinnúmero de proveedores beneficiados. En Antigua, San Pedro la Laguna, Sololá y la ciudad capital.

La tercera grabada en video digital y casi en la misma época fue LA CASA DE ENFRENTA que da trabajo a otros 40 o 50 actores, igual cantidad de técnicos y siendo en un 80 % rodada en la capital, esparce trabajo y negocio para otra buena parte de los proveedores metropolitanos.

Todo esto sucede entre los meses de junio del 2003 a marzo de 2004, o sea que, en menos de un año, el país pasó del silencio casi total a tener en producción 3 largometrajes de ficción andando.

Esto por supuesto lanza a un nivel superior el audiovisual y las inquietudes por el mismo a una gran can-

tividad de artistas nacionales, algunos que regresaban de su preparación en el extranjero y otros ya buscaban por sus propios medios o por talleres impartidos por las primeras academias interesadas en brindarlo, su inserción en este evidente movimiento nacional.

Por su lado, los actores involucrados en el terceto de películas nacionales regaron la ilusión y el entusiasmo entre sus propias filas de talento y comenzó un auge de personas interesadas, ahora ya no solo en la interpretación de personajes para las tablas sino esta vez también para las cámaras, hecho que antes no hacía ningún sentido profesionalmente hablando.

En los casi 10 años que han pasado desde el *boom* del cine nacional, algunas academias han abierto sus puertas a la instrucción de técnicos para el oficio y cantidades respetables de cortometrajes se han filmado en el país registrando y dándole vida al arte del cine en Guatemala. En muchos lugares ya no es una sorpresa pedir para locación o set las instalaciones, y los alumnos y actores profesionales muchas veces ya no debutan para las cámaras sino más bien se comienzan a vislumbrar las diferencias en la técnica de la interpretación en el set.

Guionistas cinematográficos, hasta ese entonces inexistentes, comienzan sus carreras en el negocio, existiendo desde hace más de seis años un Club de Guionistas en Guatemala. Las salas de exhibición han tenido múltiples estrenos de cintas guatemaltecas y hasta más de alguna muestra estable de cine nacional, aunque sea incipiente. Los directores más premiados a nivel centroamericano viven en Guate-

mala, hacen cine en el país o son nacionales.

AGACine es una asociación de cineastas inscrita formalmente y apoyada por el Ministerio de Cultura y Deportes que reúne a los realizadores de las películas anteriores junto a unos cuarenta o cincuenta artistas más. En proceso final se encuentra la "ley de cine" trabajada por la asociación para su lectura y aprobación en el congreso.

El festival ÍCARO año con año coopera con la difusión de la especialidad y promueve su consumo en públicos diversos, por lo que se ha convertido en un exhibidor y, en un sentido más general, en un distribuidor en gestación que aunque aún no ha sido llevado a nivel de negocio, sí desarrolla espacios para exhibición al público.

Este fenómeno obligatoriamente ha llevado a esta especialidad a afrontar retos más serios y con mayores proyecciones a nivel ya mundial. Y el primer desafío fue afrontado con éxito total a finales de 2006, puesto que se convierte una vez terminado, en la primera vez que un largometraje de ficción filmado completamente en Guatemala llega al prestigioso y exclusivo Festival Internacional de cine de Cannes. El primer largometraje estadounidense después de más de 40 años de silencio, visita nuestro país para rodarse completamente en el territorio. LOOKING FOR PALLADIN trae consigo la industria norteamericana y con ella sus altos estándares propios de una industria con más de 100 años de trabajo y actores de renombre mundial como Thalia Shire (2 nominaciones al Oscar), Ben Gaz-

zara, Vincent Pastore de la serie Los Sopranos, así como a los multipremiados Angélica Aragón y Pedro Armendáriz de México. No es más que la ruta lógica de un país que comienza a descubrirse cinematográficamente. Es una de las industrias mundiales que genera más riqueza la que toca a nuestras puertas al ver que ya existe interés y conocimiento necesario dentro del territorio como para aventurarse a filmarlo. Existe actualmente una academia de creación de técnicos audiovisuales en la Productora Casa Comal (www.casacomal.org), en donde se transmiten algunos de los conocimientos básicos de la carrera, acurados y bajo el aval de la Escuela de Cinematografía y Televisión de San Antonio de los Baños de Cuba, donde su director, durante 2013, era de nacionalidad guatemalteca. En 2004 se crea en la Universidad Galileo un técnico en televisión que luego de un par de años pasa a convertirse en el Técnico en Cinematografía Digital bajo el pensum diseñado por Mendel Samayoa y el Lic. Leizer Kachler, en cuyas aulas se formaron muchos de los actuales cineastas vigentes en el país y muchos de los trabajadores más brillantes del cine y la televisión actual en Guatemala; sin embargo, esta carrera cerró a finales del año 2008. Actualmente han surgido algunas licenciaturas en comunicación en donde prometen una especialidad audiovisual o en producción de televisión, pero sus inscritos aún no han egresado y su titulación es Licenciatura en Comunicación y no en cinematografía específicamente, como por ejemplo en la Universidad Panamericana (www.upana.edu.gt/web/upana/facultad/comunicacion) o en la Universidad Mesoameri-

cana (www.mesoamericana.edu.gt/cine/), en donde, dados los pensum académicos, se ve una clara tendencia a las comunicaciones en general, incluyendo radio, prensa, televisión, comunicación y algunos aspectos mínimos de cinematografía pura.

Otras academias en Guatemala ofrecen conocimientos básicos, como la academia PCS (<https://www.facebook.com/pcsinternacional>), talleres privados de comunicadores empíricos y la academia Escenarte (www.escenarte.com.gt/), en donde la formación se encamina primordialmente a la actuación en cine y no así la producción del mismo.

En Centroamérica, es posible encontrar finalmente una universidad dedicada a las artes audiovisuales, arquitectura y diseño, denominada Universidad Véritas de Costa Rica (<http://www.uveritas.ac.cr>) que ofrece la carrera de Cine y TV, y su descripción textualmente anota: “Un lugar donde se hace cine, se ve cine, se sueña cine y se piensa con imágenes y se aprende haciendo” y en sus enunciados del perfil del egresado describe su director: “Será un profesional capaz de incorporarse a muchos y diversos frentes del quehacer audiovisual con el conocimiento técnico que requieren tanto la televisión como el cine.” Y para un mejor antecedente se adjunta el plan de estudios en donde se visualiza la seriedad de los contenidos y la inclinación técnica de la malla curricular, aunque con un estudio más disperso de algunos temas fundamentales de la cinematografía como especialidad específica. Entreteje la Televisión como

medio y deja para el final de la carrera los talleres de aplicación práctica.

Nueva Escuela de Cine y TV Universidad Veritas, Arte, Diseño y Arquitectura

Plan de estudios

(Recuperado de <http://www.uveritas.ac.cr>)

PRIMER AÑO

Módulo I: Cine Puro

Orígenes de la imagen en movimiento, Fonemas y grafías del audiovisual, Videoarte: Taller expresivo, Mitología y creación, La imagen pura, Silencio e inquietud: Taller de diseño sonoro, De los paralelos a la elipsis, Producción creativa, Apreciación: Cine del mundo (muestra de 30 largometrajes).

Módulo II: Documental

Estéticas cinematográficas e historia del cine documental, Teoría del cine y pensamiento crítico, Trasciende lo real: Taller de realización, Teoría de guion, Encuadrando la realidad, Saber escuchar, Montaje documental, Gestión, derechos de autor y otras legalidades, Apreciación: Visión de lo real (muestra de 30 documentales).

SEGUNDO AÑO

Módulo III A: Preparación a la Ficción (Videocreación)

Historia de las cinematografías, Taller de videocreación, Actuación: maestros de la expresión, Guion: adaptación cinematográfica, Fotografía: maestros de la luz, Sonido: maestros del sonido, Montaje: la construcción dramática, Ética, marco legal y política de la producción audiovisual, Dirección de arte en el cine, Apreciación: Cine por décadas (muestra de 30 largometrajes representativos).

Módulo III B: Preparación a la Ficción (Actuación)

Dramaturgia y estéticas contemporáneas, Actuación: monólogo y reflejos, Guion: diálogos y monólogos, Fotografía: maestros de la luz, Sonido: maestros del sonido, Montaje y postproducción, Producción de la ficción Arte y escenografía, Cine y Diseño (ejemplo: Greenaway y Wong Kar Wai).

Módulo IV: Ficción

Crítica cinematográfica: leyendo películas, Dirección de ficción: de la mirada al set, Ficciones del guion, Fotografía: maestros de la luz, Diseño de banda sonora, Ritmo y color: montaje y post, La real producción de la ficción, Maquillaje, Peinado y vestuario, Apreciación: Cine nuestro (muestra de 30 películas iberoamericanas), Cine y Arquitectura (ejemplo: Murnau y Antonioni).

TERCER AÑO

Módulo V: Televisión

Televisión digital, Narrativa y géneros televisivos, Actuación en tres, Guion y formatos televisivos, Fotografía en set y exteriores, Sonido televisivo, Tecnología y postproducción de la TV y el video, Economía, gestión y comercialización de la televisión, Arte y pantallas televisivas, Apreciación: La televisión en serie (muestra de series de ficción y documental).

Módulo VI A: Nuevos Medios

Nuevos medios y nuevas tecnologías, Videoarte y resemantización de la imagen, Dirigiendo para nuevos medios, Transmedia storytelling, Distribución digital y PMD, Administración y gerencia en la producción, Utilería y

diseño de producto, Animación en cine, Diseño publicitario para cine.

Módulo VI B: Énfasis

Movimientos del cine actual, Taller de investigación, Dirección Documental: el yo real, Dirección Ficción: la construcción del personaje, Asistencia de dirección y continuidad, Taller de guion: largos y medios, Tratamiento de la imagen: profundidad y textura, Presupuestos y Financiamiento de cine y TV, Apreciación: Videoarte (Muestra de Videoarte Internacional y Centroamericano), Cine y Moda (ejemplo: Bertolucci), Foto en rodajes y publicidad para cine.

CUARTO AÑO

Módulo VII: Preparación para la Tesis

Filosofía, psique e historia en el cine, Dimensión psicológica del actor, Taller de dirección, Taller de guion, Taller de fotografía, Producción ejecutiva, Práctica Pre-Profesional, Trabajo Comunal Universitario, Apreciación: Nuevas cinematografías, vanguardias y cine centroamericano.

Módulo VIII: Tesis

Realización, presentación y defensa de Tesis (Plan Concluido).

Luego, ampliando la visión hacia Latinoamérica, existen excelentes ejemplos de Carreras técnicas de cinematografía en países como México, Argentina, Chile y por supuesto Cuba, y ni hablar de Norteamérica con los Estados Unidos, en donde efectivamente existen ofertas de estudios especializados e incluso especializaciones diversas para postgrado.

Algunas de éstas escuelas de América son:

El Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC)

(Recuperado de <http://www.elccc.com.mx/sitio/>)

Se funda en México en 1975, con el objetivo de formar cineastas de alto nivel profesional en las áreas técnica y artística de la cinematografía. Es una escuela en la que inciden de manera multidireccional su actividad académica y su labor de producción, así como la de difusión cultural. El CCC cuenta con un valioso acervo bibliográfico especializado y un creciente acervo fílmico, con material actual e histórico, el cual participa de manera constante en encuentros y festivales de ámbito nacional e internacional. Es reconocido como una escuela de vanguardia en la enseñanza cinematográfica, recibió el premio a la excelencia académica en el Festival de Escuelas de Cine de Tel Aviv, en Israel, en 2005 y en 2006 el Ariel de Oro, por sus 30 años de labor educativa y contribución al cine nacional.

Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC)

(Recuperado de <http://www.cuec.unam.mx/>)

Fue fundado en 1963 por parte del Departamento de Actividades Cinematográficas de la Dirección General de Difusión Cultural de la UNAM.

Escuela de Cine de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) es la academia de cine más antigua de América Latina y una de

las más importantes instituciones de enseñanza cinematográfica.

Fundado a raíz del impacto de la Nueva Ola de cineastas franceses en los cineclubes universitarios y del primer concurso de Cine Experimental convocado por la STPC. Actualmente es una de las mejores y más antiguas escuelas del séptimo arte en la República Mexicana.

Han egresado de esta escuela cineastas tan reconocidos como Jorge Fons, Jaime Humberto Hermosillo, Alfredo Gurrola, Issa López, Fernando Eimbcke, Juan Mora Catlett, Emmanuel Lubezki y Alfonso Cuarón.

New York Film Academy, EEUU

(Recuperado de <http://www.nyfa.edu/film-school-programs/>)

La Academia de Film de Nueva York (New York Film Academy) abrió las puertas por primera vez a los estudiantes del Centro de Film Tribeca de Robert De Niro. Fue fundada en la filosofía de que una educación de calidad superior debiera ser disponible a cualquier persona que tenga el deseo y la ambición para hacer películas. La Academia de Film de Nueva York ofrece a los estudiantes un plan de estudios innovador, profesores distinguidos y acceso a equipo profesional. Es acreditada por la Asociación Nacional de Escuelas de Arte y Diseño (NASAD: National Association of Schools of Art and Design) y es licenciada por el Departamento de Educación del Estado de Nueva York (New York State Education Department).

Universidad del Cine, Buenos Aires

(Recuperado de www.ucine.edu.ar/)

La Universidad del Cine es una universidad nacional de gestión privada creada en 1991.

En síntesis, es un punto de encuentro de jóvenes con vocación audiovisual. Al mismo tiempo, un ámbito de aprendizaje y de investigación, centro de producción de películas de largo y de cortometraje.

Su misión primordial es brindar el más alto nivel académico y tecnológico en las áreas del cine, el video, las artes visuales, la comunicación visual y también la formación docente en cada una de esas Disciplinas, en un marco global de formación humanística dentro del cual el arte, la literatura, la cultura universal y el conocimiento de otras lenguas resultan tan importantes como los conocimientos técnicos específicos.

Escuela Nacional de Experimentación y Realización Cinematográfica (ENERC), Argentina

(Recuperado de www.enerc.gov.ar/enerc_index.html)

La ENERC pretende capacitar profesionales, formarlos teórica, práctica y éticamente. Para ello el egresado deberá contar con un profundo conocimiento del pasado cinematográfico, un experto manejo del presente técnico artístico del cine actualizado, y por actualizar toda la vida, e imaginar el futuro del segmento audiovisual, como su campo de trabajo.

El egresado deberá saber manejar teórica, técnica y prácticamente la

idea del film, del guion, de la organización de la producción, la realización y la posproducción, para llegar a una evaluación analítica de todos los pasos por realizar y los concretados.

Dotado de todos los saberes técnicos, teóricos y prácticos, podrá poner como director y agente central del film, el énfasis en manejar y conducir la puesta en escena, y la filmación en la búsqueda de un estilo propio, y en el manejo del espacio, de la imagen y del ritmo.

Sabrán asimismo sostener adecuadamente su relación de realizador con los actores y su desempeño. Y con las tareas que realiza su equipo de dirección: pizarra, continuidad y asistencia de dirección.

El egresado finalizará sus estudios con un conocimiento proactivo de su capacidad creativa, así como con la conciencia de la necesidad de la autodisciplina, la crítica y la valoración del trabajo en equipo para llevar a buen fin su creación cinematográfica.

Escuela de Cine, Chile

(Recuperado de www.escuelacine.cl/)

La Escuela de Cine de Chile, fundada en 1995 por los cineastas Carlos Flores Delpino y Carlos Álvarez Pineda, se convirtió en el primer centro de estudios especializado que apostó por la búsqueda y enseñanza de nuevos realizadores en un periodo que estudiar cine, en Chile, era considerado sólo un acto de rebeldía e inmadurez. El desafío era claro, si se puede hacer cine en Chile, se pueden filmar ideas y también historias, y para eso sólo se necesita práctica.

Un método de trabajo que incentiva el trabajo colectivo utilizando los recursos mínimos, privilegiando la creatividad más que las intenciones. El nacimiento de la cámara digital ha favorecido la aparición de una camada de creadores noveles.

La Escuela Internacional de Cine y TV (EICTV), San Antonio de los Baños, CUBA

(Recuperado de www.eictv.org)

Está considerada como una de las instituciones más importantes de su tipo en el mundo.

Fundada el 15 de diciembre de 1986 como filial de la Fundación del Nuevo Cine Latinoamericano (FNCL), sus creadores -el escritor y periodista colombiano Gabriel García Márquez, el poeta y cineasta argentino Fernando Birri, y el realizador y teórico cubano Julio García Espinosa- buscaban la instauración de una Escuela de Tres Mundos para estudiantes de América Latina, África y Asia.

Gracias al apoyo entusiasta del gobierno cubano, la Escuela fue inaugurada sólo un año después, el 15 de diciembre de 1986. Su primer director fue Fernando Birri, prestigioso realizador argentino, precursor del movimiento del Nuevo Cine Latinoamericano. Concebida como una escuela de formación artística, la EICTV puso en práctica una filosofía particular: la de enseñar no a través de maestros profesionales, sino de cineastas activos, capaces de transmitir conocimientos avalados por la práctica, la experiencia en carne viva, una constante actualización. De 2011

a 2013 dirigió la Escuela el egresado guatemalteco Rafael Rosal.

Desde entonces, miles de profesionales y estudiantes provenientes de más de 50 países han convertido la Escuela en un espacio para la diversidad cultural, de alcance multinacional, hasta ser mejor descrita como Escuela de Todos los Mundos.

UCLA, Los Angeles, California, EEUU

(Recuperado de www.tft.ucla.edu/)

La UCLA cuenta con una escuela de artes y de arquitectura, teatro, cine, televisión.

La Universidad de California, Los Angeles, es una de las mejores universidades de los Estados Unidos, la número 25 en el último número de U.S. News and World Report sobre las mejores universidades de U.S.A. Basándose en el mayor número de aplicaciones que cualquier otra universidad en el país, UCLA ofrece a los estudiantes potenciales los beneficios tanto de una gran población estudian-

til diversa en una escuela muy aclamada y la oportunidad de estar en una de las metrópolis más vibrantes de los EE.UU y de mayor importancia a nivel mundial para el cine y la televisión.

La UCLA fue fundada en 1919 cuando el gobernador de California William D. Stephens firmó la California Assembly Bill 626 que estableció la División Sur de la Universidad de California. El nombre fue cambiado la Universidad de California en Los Angeles en 1927. Más tarde, la palabra "en" fue reemplazada oficialmente por una coma. UCLA es la segunda más antigua universidad de investigación en general pública en los Estados Unidos.

Por supuesto existen más y muchas variadas opciones de escuelas de cine, técnicos, diplomados, postgrados e infinidad de cursos libres en cuanto a cinematografía se refiere, pero sirva esta muestra para crear un marco referencial de la carrera que se recomienda en esta Tesis.

PRODUCCIÓN

*Formulación de la Licenciatura
en Cinematografía Digital*

ESCENA

1

TOMA

Primera parte

De los estatutos de la Universidad de San Carlos de Guatemala, son tomadas las bases filosóficas que comprenden una carrera de Licenciatura en Cinematografía Digital para Guatemala y sus bases legales, tomadas del Proyecto de la Escuela Superior de Arte.

1.1 Marco de la Universidad

La carrera de Licenciatura en Cinematografía Digital estará normada y reglamentada de acuerdo a las políticas, normas y reglamentos que la Universidad de San Carlos de Guatemala ha establecido en forma previa y de acuerdo a otras Escuelas y Departamentos existentes.

Estatutos de la Universidad

1. “Su fin fundamental es elevar el nivel espiritual de los habitantes de la República, conservando, promoviendo y difundiendo la cultura y el saber científico”. (Título I, Prelim., Arto. 21 I, Ley Orgánica)
2. “Cuando lo estime conveniente, o sea requerida para ello, con el estudio de problemas nacionales, sin perder su carácter de centro autónomo de investigación y cultura”. (Título I, Arto. 4, Prelim. Ley Orgánica)
3. “La universidad solicitará la cooperación del Estado, y este deberá dársela en la medida de sus posibilidades, para el mejoramiento de su personal docente, cuando sea necesario traer profesores del extranjero”. (Título I, Arto. 5, Prelim., Estatutos)
4. “Organizar enseñanzas para nuevas ramas profesionales”. (Título II, Arto. 6, Inciso D, Estatutos)
5. “Fomentar la difusión de la cultura física, **ética, estética**” (Título II, Arto.8, Inciso D, Fines de la USAC)

1.2 Bases filosóficas para la Licenciatura en Cinematografía Digital

La visión global que sustenta el diseño de la carrera en Cinematografía Digital es bajo los parámetros de un pensum que al principio permita cierta apertura, pero que conforme se avanza en la escala de créditos, éste se vaya cerrando para provocar una parrilla de cursos entrelazada e interdependiente en pre-requisitos, de tal forma que sea congruente el nivel de los cursos teóricos con el nivel de los talleres o cursos prácticos de cinematografía.

Los estudios se dividen en seis (6) ejes curriculares que responden a los distintos niveles de complejidad (básico, intermedio y superior) en términos de contenidos. Estos ejes básicos son desarrollados semestre con semestre para responder en su conjunto al eje principal o síntesis denominado EJE SÍNTESIS.

Los ejes son:

ÁREA HUMANÍSTICA (Cod01): Se desarrollan los contenidos relacionados con la escritura de películas, técnicas de investigación, historia del cine, filosofía, sociología, antropología y arte. Así como la conservación de documentos cinematográficos y la visión hacia el futuro del cine como industria cultural.

ÁREA TÉCNICA (Cod02): Se estudian las diferentes tecnologías que competen al arte del cine digital y que están relacionadas con los sistemas actuales de digitalización de la imagen, fo-

tografía DSLR (1), edición y sonorización de documentos audiovisuales, musicalización, colorización, equipos especiales, plataformas digitales de creación y oficios como subtitulación y doblaje.

ÁREA ADMINISTRATIVA (Cod03): El área de las finanzas y la economía es fundamental para el cineasta industrial que persigue la sustentabilidad de su carrera, por lo que el eje administrativo comprende estudios de producción básica, producción ejecutiva, distribución y exhibición de cine digital, comercio mundial, mercadeo, gerencia de empresas productoras y circuito mundial de festivales y mercados de cine.

ÁREA DRAMÁTICA (Cod04): Eje especializado en la tarea de comprensión de la dirección de actores y comunicación de la imagen en movimiento.

ÁREA SÍNTESIS (Cod05): Eje que provoca la práctica constante a través de toda la carrera de los conocimientos y niveles de complejidad, propiciando la creación de documentos audiovisuales tangibles al final de cada semestre de estudios.

ÁREA PRÁCTICA: Se considera dentro del plan de estudios un área de práctica supervisada a partir del nivel intermedio hasta el nivel superior en donde se evaluarán las horas de asistencia que los alumnos puedan comprobar en las distintas activida-

des de rodaje, partiendo de la asistencia básica o apoyo simple en grabaciones del alumnado, hasta las horas de práctica por especialidad.

Se busca que el profesional egresado maneje conocimientos más allá de los técnicos y pueda concebir proyectos con ingredientes humanísticos palpables y concordantes con los cursos recibidos más allá de la tecnología.

Se quiere que el profesional egresado tenga una visión de empresario y no de empleado o realizador financiado, para que provoque proyectos trascendentes pero también sustentables.

También formar un ambiente de rigor técnico en procesos de rodaje, producción, postproducción y de calidad final superior para provocar material competitivo internacionalmente, no solo por su contenido sino por su nivel académico, técnico y estético en términos de cinematografía mundial.

Se insiste en crear profesionales con conocimientos avanzados en técnicas de investigación, técnicas de mercadeo, planes de negocios, técnicas de sustentabilidad y técnicas de promoción, exhibición, conservación y restauración de materiales fílmicos y digitales para favorecer el crecimiento de la industria fortalecida en el área.

Con una formación estética intensa para que los parámetros de rigor y tema central de los futuros films se vean potenciados por el uso de visiones amparadas por los cursos de arte y sus derivados durante la carrera. Partiendo de la modernidad con visión hacia la posmodernidad en términos de percepción de lo conmovedor y el gusto.

El egresado será un profesional actualizado en técnicas de cine digital y tecnología de punta, aunque se espera constituir en el programa bases análogas del cine, como artesanía técnica para poder sustentar los conocimientos de software y máquinas electrónicas con sus antecesoras manuales que empoderan el uso de los recursos por conocimiento de causa.

Los profesionales contarán con alto manejo de producción, producción ejecutiva y promoción de proyectos, creando conciencia de los mercados que existen y los parámetros económicos, financieros y legales que conlleva la realización profesional y de nivel integral que se necesita para hacer trascender un proyecto audiovisual en un mundo globalizado y pantalla-dependiente.

Mediante el principio de "horas set"⁽²⁾ que resume una visión de generar en el alumno una cantidad de experiencia acumulada por la práctica de su profesión durante la carrera y basando en ello su avance hacia los niveles superiores de teoría y complejidad de proyectos prácticos.

Finalmente se espera recibir todos los aportes posibles de las diferentes carreras de la Universidad de San Carlos y Universidades afines en el ámbito internacional, a manera de crear una esfera amplia de conocimientos del licenciado en cinematografía digital que lo hagan un profesional conciente, culto y de vanguardia práctica y no solamente teórica, política o filosófica.

(2) Principio basado en el "arbitraje de experiencia" de la escuela de pilotos aerocomerciales, en donde las horas de vuelo son tomadas en cuenta para la calificación del expertaje en la materia.

1.3 Bases legales para la Licenciatura en Cinematografía Digital

La Universidad de San Carlos de Guatemala posee un marco jurídico que inicia con lo que le preceptúa la Constitución Política de la República de Guatemala. Se concreta en la Ley Orgánica y los Estatutos de la Universidad de San Carlos de Guatemala y demás normas que enmarcan el quehacer académico en un cuerpo doctrinario.

La base legal de creación de la Escuela Superior de Arte es la siguiente: En el artículo 82 de la Constitución Política de la República de Guatemala se indica "...desarrollar la educación superior del Estado y la educación profesional universitaria estatal, así como la difusión de la cultura en todas sus manifestaciones. Promoverá por todos los medios a su alcance la investigación en todas las esferas del saber humano y cooperará al estudio y solución de los problemas nacionales". Es decir, se encomienda a la Universidad de San Carlos de Guatemala la dirección de la educación superior del Estado, la divulgación de la cultura y la investigación, inscrita en todos los ámbitos del saber humano. Le corresponde, pues, proyectar la educación a los sectores en donde se detecte la necesidad, en este caso, al sector de los artistas e investigadores en arte.

La Ley Orgánica en su Título I, Preliminares, Artículo 2o. dice: "Su fin fundamental es elevar el nivel espiritual

de los habitantes de la República, conservando, promoviendo y difundiendo la cultura y el saber científico", designándole como finalidad rescatar el patrimonio cultural y divulgarlo.

Los fines y objetivos de la Escuela Superior de Arte están en absoluta coincidencia con las leyes universitarias. Estatutos, en el Título II, Artículo 6, inciso D, se lee: "Organizar enseñanzas para nuevas ramas profesionales"; en el Artículo 7, inciso A: "Promover la investigación científica, filosófica, técnica o de cualquier otra naturaleza cultural, mediante los elementos más adecuados y los procedimientos más eficaces, procurando el avance de estas disciplinas"; en el Artículo 8, inciso D: "Fomentar la difusión de la cultura física, ética y estética"; es decir, para dar cumplimiento al cuerpo legal universitario es necesario que la Universidad dé continuidad académica a la profesionalización de los artistas guatemaltecos.

De acuerdo al derecho internacional, la Declaración Universal de Derechos Humanos, en particular, el párrafo 1 del Artículo 26, declara que "toda persona tiene derecho a la educación" y que "el acceso a los estudios superiores será igual para todos, en función de los méritos respectivos" y haciendo suyos los principios básicos de la Convención relativa a la lucha contra las discrimi-

naciones en la esfera de la enseñanza (1960) en virtud del artículo 4, los Estados parte se comprometen a “hacer accesible a todos, en condiciones de igualdad total y según la capacidad de cada uno, la enseñanza superior”. En consecuencia, en el acceso a la educación superior no se podrá admitir ninguna discriminación fundada en la raza, el sexo, el idioma, la religión o en consideraciones económicas, culturales o sociales, ni en incapacidades físicas. (Conferencia Mundial sobre la Educación Superior en el Siglo XXI: visión y acción y marco de acción prioritaria para el cambio y el desarrollo de la educación superior UNESCO,

París, 1998). Por lo que será una acción equitativa con los artistas el apoyar la creación de la Escuela Superior de Arte.

“En conclusión, la creación de la Escuela Superior de Arte en el ámbito universitario contribuye a la democratización del país y de las profesiones artísticas y apoya a la práctica de los derechos humanos especialmente al de la igualdad de oportunidades, a la educación artística y al fomento de los valores culturales.” (Tomado del Proyecto de la Escuela Superior de Arte y recuperado de http://www.usac.edu.gt/principal_dua.php?f=escarte)

1.4 Competencias Generales de la carrera

- A. Responde a los postulados básicos de la Universidad de San Carlos al formar licenciados en cine digital.
- B. Produce profesionales de la cinematografía digital nacional para el contexto guatemalteco, iberoamericano y mundial.
- C. Integra los conocimientos básicos de la cinematografía digital y los aplica para su comprensión artística, técnica y comercial para cualquier estudiante inscrito.

1.5 Competencias Específicas

- 1. Califica profesionales integrales que responden a las necesidades sentidas, las tendencias artísticas y la realidad vigente en el medio cinematográfico guatemalteco.
- 2. Compromete y concientiza de conceptos filosóficos, sociológicos, humanísticos, científicos y artísticos al futuro profesional para incidir en los valores que éste desarrolle en sus proyectos.
- 3. Integra, instruye y adiestra con todos los conocimientos y prácticas de tecnologías cinematográficas actualizadas en la formación de competencias óptimas para el desarrollo de profesionales nacionales.
- 4. Forma profesionales críticos, éticos y objetivos de la realidad histórica nacional y latinoamericana.
- 5. Crea profesionales gestores capaces de desarrollar proyectos de impacto trascendental en la industria del cine y la sustentabilidad del arte.
- 6. Genera especialistas en las distintas disciplinas de la cinematografía como arte/técnica/industria para su inserción en los distintos equipos de trabajo profesionales dedicados a la realización de películas y otros documentos audiovisuales producidos en Guatemala y el mundo.

PRODUCCIÓN

*Formulación de la Licenciatura
en Cinematografía Digital*

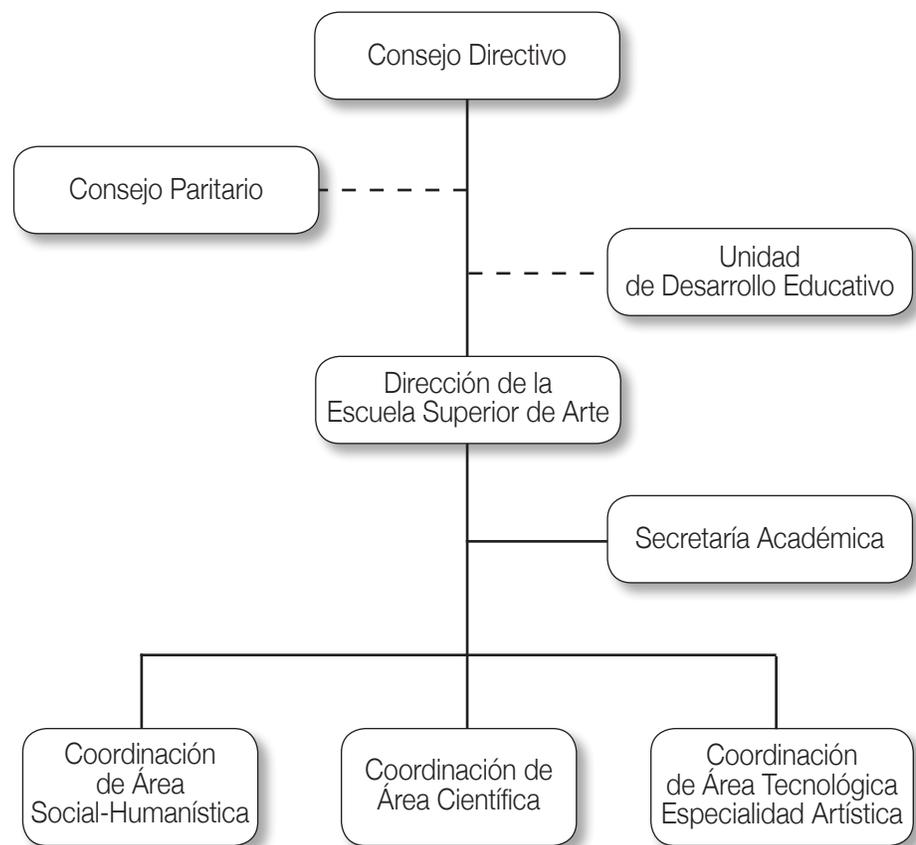
ESCENA

2

TOMA

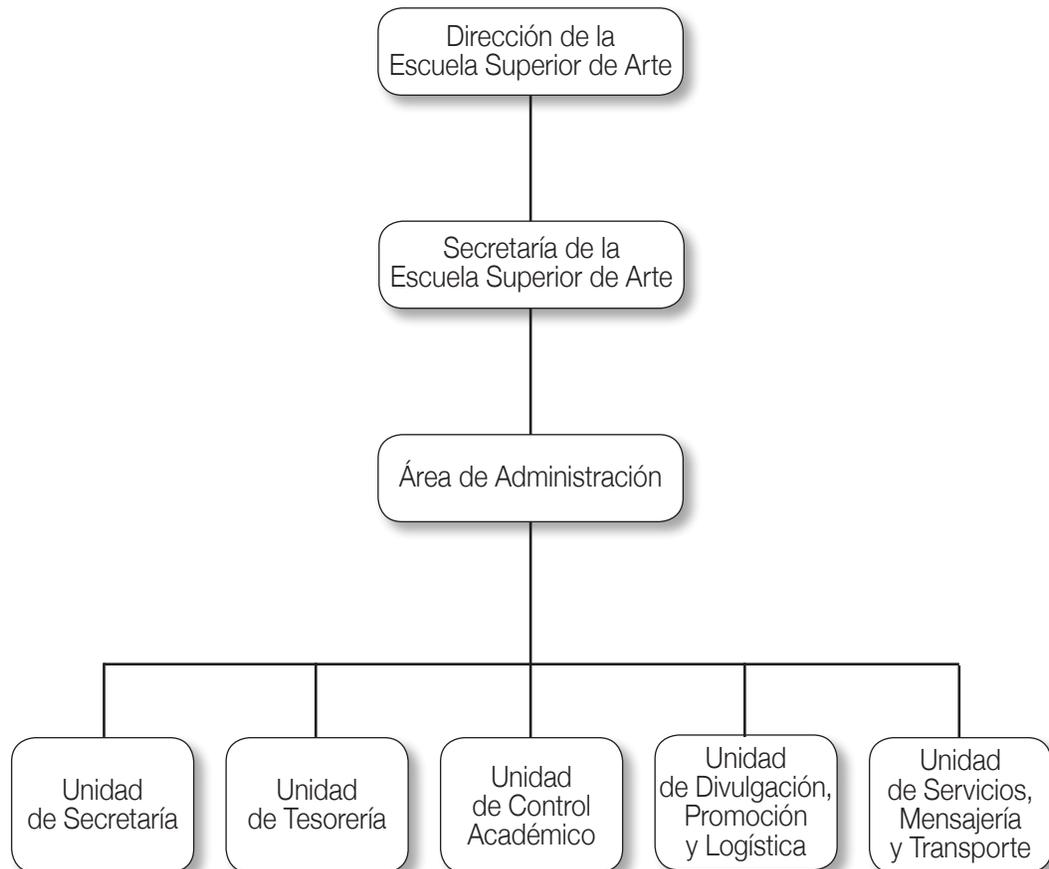
Segunda parte

2.1 Marco administrativo organizativo de la Escuela Superior de Arte



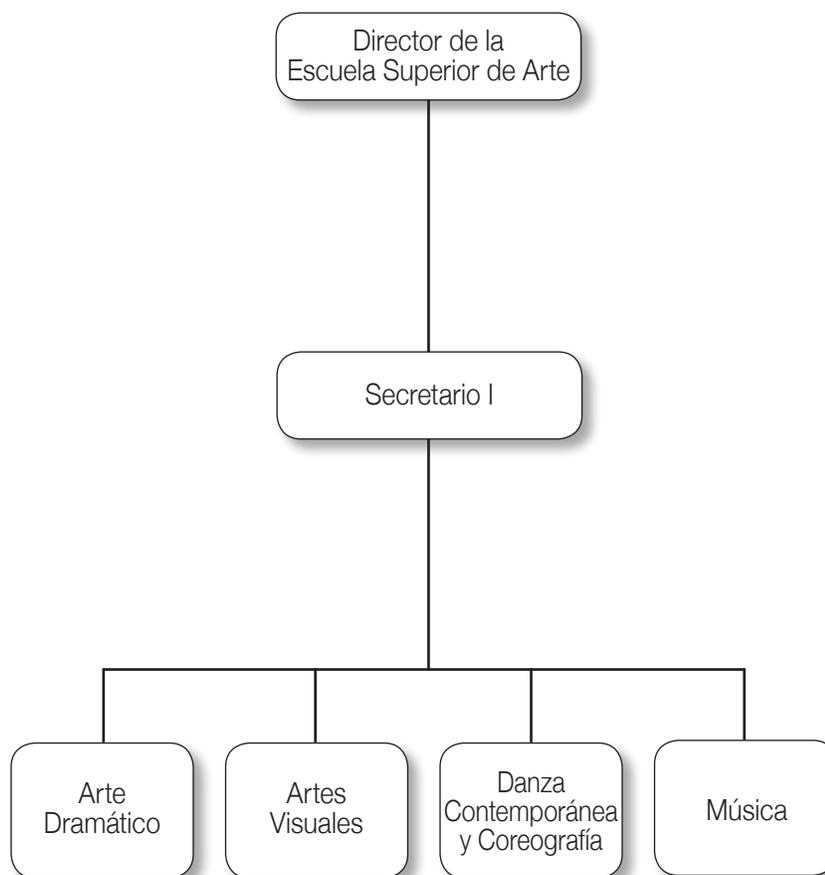
2.2 Organigrama de la Escuela Superior de Arte de la Universidad de San Carlos de Guatemala

Organigrama específico



Referencia: — Línea de mando

2.3 Organigrama de las especialidades de la Escuela Superior de Arte



PRODUCCIÓN

*Formulación de la Licenciatura
en Cinematografía Digital*

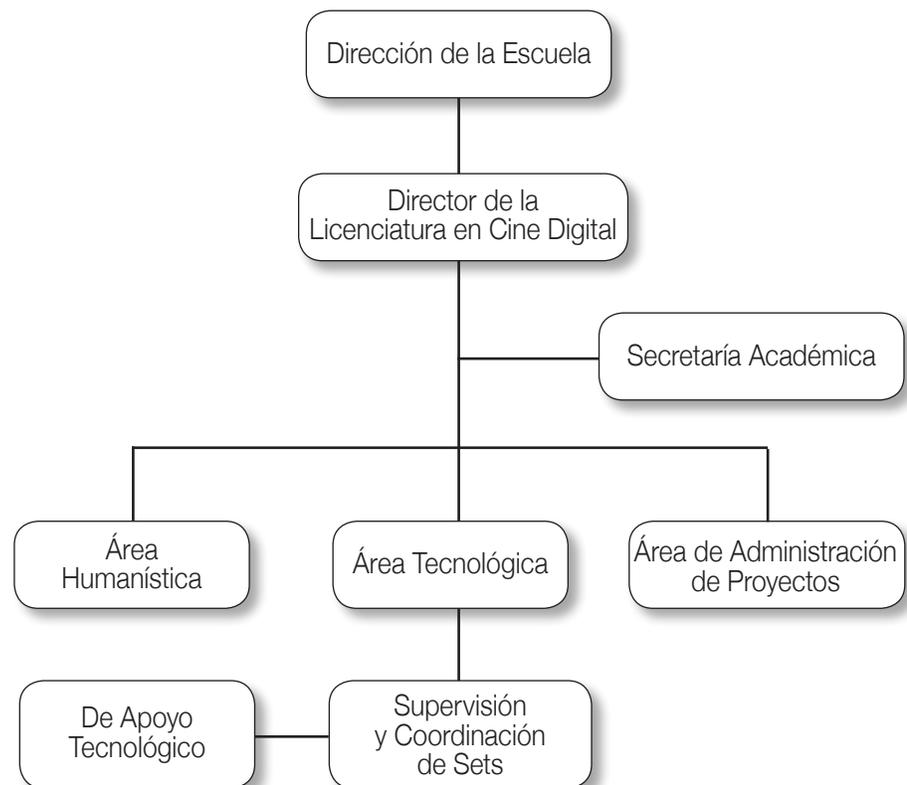
ESCENA

3

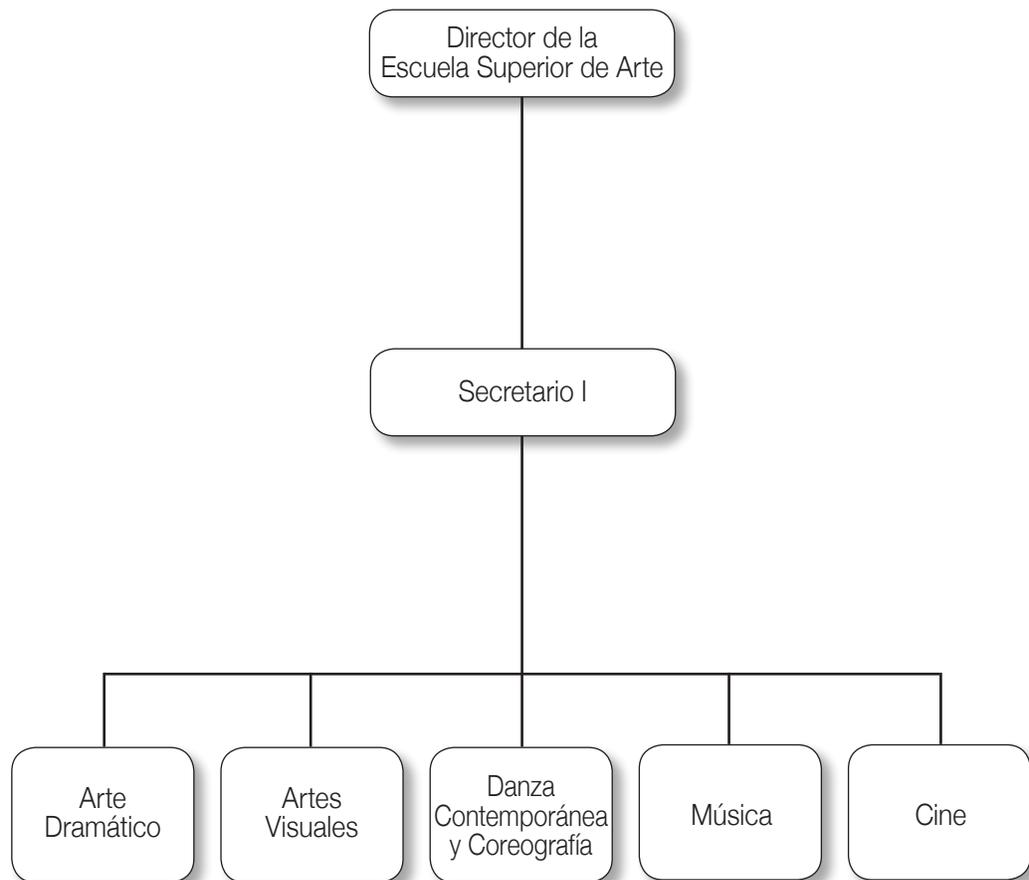
TOMA

Tercera parte

3.1 Propuesta para el organigrama del Departamento de Cine Digital



Propuesta de organigrama de las especialidades de la Escuela Superior de Arte con la Licenciatura de Cine Digital incluida



3.2 Marco académico del Departamento de Cine Digital

La organización académica estará integrada con técnicos* y profesionales** nacionales y los extranjeros, producto de intercambios académicos de estudios en la disciplina.

3.3 Enfoque y Modelo Curricular

Exigencia de Ingreso

3.3a Perfil de Ingreso

Para ingresar a la carrera de cinematografía se debe tener como mínimo un título de cualquier carrera de nivel diversificado de la educación formal que ofrece el país en establecimientos, sea públicos o privados (véase: Estatutos de la Universidad de San Carlos de Guatemala, parte conducente). Por ello los estudiantes deben acreditar formación secundaria, básica y diversificada; deben además realizar las pruebas de ubicación de la Universidad, así como las pruebas de selección de la Escuela, en las cuales deben manifestar inclinación y aptitud por lo audiovisual y por el desarrollo de habilidades y destrezas de los recursos tecnológicos de la cinematografía digital.

Estas pruebas serán construidas a partir de los contenidos básicos que sugieran los profesionales que com-

prendan el profesorado de primer ingreso de la escuela en busca de los conocimientos y aptitudes idóneos para el buen desempeño de los alumnos seleccionados dentro del pensum que se propone.

Para comprobar el mínimo aceptable de conocimientos y habilidades para la carrera de cinematografía, los aspirantes deberán, aparte de los requisitos generales, tener con resultado de "aceptable" la prueba específica que diseñarán profesionales especialistas de la cinematografía, apoyados por profesionales en pedagogía de la Universidad, que debe incluir, entre otros, los siguientes contenidos:

- a) Habilidad verbal y escrita.
- b) Pensamiento abstracto.
- c) Habilidad de movimiento, visión y audición.
- d) Comprensión espacio-tiempo.
- e) Inclinación artística.

* Esta calidad estará sujeta a términos salariales contractuales vigentes o bien establecer un periodo de vigencia contractual fuera de carrera por un término no mayor de 5 años.

**Con inclinación reconocida hacia las artes cinematográficas.

- f) Comprensión y velocidad de lectura.
- g) Aplicar con propiedad los análisis de lectura.
- h) Espíritu imprescindible de trabajo en equipo.
- i) Demostrar interés en el área.
- j) Disponibilidad de tiempo extra-aula.
- k) Conocimiento de la realidad socio-económica y cultural de la región y del país.
- l) Demostrar preferencia por cinematografía y vocación en algunas de las diferentes áreas.

3.3b Perfil del egresado

Dado que esta licenciatura no contará con una carrera técnica intermedia, sus egresados deberán contar con competencia académica-profesional altamente asertiva, con la capacidad y conocimiento tecnológico y científico (histórico-humanístico) para poder incursionar y competir en el foro mundial de la cinematografía actual, y consciente de su realidad.

Es importante agregar que la carrera cinematográfica, para ser competitiva en un mundo globalizado y mercadológicamente agresivo, necesita de profesionales en mercadeo o consumo en términos de promoción de sus obras; con una carrera artística pero sin miedo al negocio global. Un profesional de corte técnico y humanístico pero consiente de la sostenibilidad de sus proyectos, con pensamiento empresarial o como apoyo profesional. Con iniciativa que provo-

que desarrollo, y consciente del reto que significan los altos estándares de calidad que demanda el mercado audiovisual mundial; con las herramientas que le permitan defenderse con propiedad ante un mundo en demanda exponencial, y con competidores de escuelas con 20 o 50 años de experiencia.

Un profesional formado para comprender que una industria cinematográfica sin respeto a la publicidad, a la difusión y exhibición, sin el mundo del entretenimiento de su lado y sin el combustible que brindan públicos satisfechos por productos de alto consumo o enorme impacto social o político no puede generar sostenibilidad ni eficiencia en el largo plazo y se condena a la producción de proyectos de baja difusión, menor recaudación y menor apropiación de la humanidad hacia sus historias.

Un profesional que entienda el mercado mundial del cine y sus procesos y condiciones mercadológicas, legales y de intercambio. Un profesional de los contenidos, pero también de las audiencias que estos implican. Un cineasta que, además de contar historias, las sepa producir y que estas produzcan bienes o resultados sociales trascendentales. Generadores de industria y no generadores de necesidades fiscales o estatales para producir proyectos.

Profesionales con propuesta, con soluciones, con conocimiento ejecutivo y con aporte a la economía y cultura de un país, con mucho que ofrecer pero bien administrado.

Características generales

- Diseña y ejecuta proyectos en los diferentes ámbitos cinematográficos.
- Conjuga lo académico y técnico con propiedad en la práctica.
- Maneja la información necesaria en la formulación de diseño de proyectos.
- Aplica con propiedad los principios teóricos y académicos aprendidos en los procesos educativos.
- Ejecuta proyectos y los desarrolla.
- Maneja con propiedad y lideraz-

go, grupos humanos en proyectos cinematográficos.

- Desarrolla una praxis socializada multidisciplinaria e interdisciplinaria.
- Valora el contexto socio y multicultural de su medio.

3.3c Competencias

Serán competencias, entre otras: concebir, diseñar, desarrollar sistemas y/o arquitecturas cinematográficas concretas y distribuidas en entornos reales y redes de producción, gestión de proyectos, sistemas de exhibición y similares.

3.4 Principios curriculares

Un **Aprendizaje Significativo** se produce cuando el alumno incorpora un nuevo contenido a su esquema de conocimientos a partir de lo que ya sabe y de sus necesidades e intereses. Este tipo de aprendizaje proporciona a los educandos capacidad para aprender de manera más agradable, sólida y duradera. Así, el aprendizaje está muy vinculado a su funcionalidad; es decir, a su utilización cuando las circunstancias lo requieran dentro y fuera del aula.

Los **Valores** se vivencian, se captan e internalizan a lo largo de todo el proceso educativo. Se traducen en las actitudes, en los objetivos propuestos, en la metodología y la evaluación. Valores de conciencia con las tradiciones, con la cultura, con la humanidad y con la imagen y la responsabilidad de utilizarla en uno de los medios audiovisuales de mayor impacto en el subconsciente del ser humano.

La **Creatividad** es la expresión de lo que la persona tiene dentro de sí, es la forma de plantear, analizar y resolver situaciones de la vida diaria, aplicando sus aprendizajes en un proceso cuyo producto es la creación de algo nuevo en términos de narrativa, en términos de expectativas y con

proyección hacia la audiencia a la que va dirigido su material. Un consenso de factores naturales y aprendidos que revelan mediante sus productos de imagen y sonido, la estatura académica de la formación recibida.

La creatividad como metodología libera de los mitos, impulsa a estimular el desarrollo permanente y enriquece la sensibilidad, desarrollando capacidades de análisis y selectividad en pensamientos reflexivos e innovadores.

La **Evidencia de Logros o Resultados** como parte inherente al quehacer educativo, es sistemática, formativa, integral y funcional. Se la concibe como un proceso participativo en el que intervienen alumnos, docentes y las demás personas involucradas en la enseñanza y el aprendizaje.

Los ejes curriculares: **Humanístico** (Cod01), **Técnico** (Cod02), **Administrativo** (Cod03), **Dramático** (Cod04), **Práctico y Síntesis** (Cod05), y los niveles de profundidad **Básico, Intermedio y Superior** definidos en las bases filosóficas y plasmados en la red curricular son la base para el desarrollo de los contenidos del programa.

3.5 Líneas curriculares

Pensum de Estudio

Se entenderá por pensum de estudio todas aquellas materias que conforman los cursos dentro de la carrera. El pensum de estudio podrá incrementarse, dependiendo de las necesidades de la misma, siguiendo los objetivos y necesidades operativas de la Escuela Superior de Arte.

El Pensum de estudio se dividirá en tres niveles, a saber:

NIVEL BÁSICO I: En este nivel, los cursantes tendrán la formación necesaria y recibirán la instrucción en diferentes áreas que les darán las competencias para asistir a una producción profesional en compañía de miembros más experimentados, que puedan tomar decisiones que no comprometan en ningún momento el proyecto. Asistentes de producción.

* Para aprobar este nivel, el cursante debe cubrir 38 créditos.

Competencias de nivel básico:

- Conoce y aplica las técnicas de investigación en proyectos audiovisuales.
- Conoce y maneja la narrativa cinematográfica por planos audiovisuales y su narrativa implícita para contar una historia.
- Conoce y aplica los principios básicos de producción y las técnicas necesarias de administración de proyectos audiovisuales en función de la eficiencia en un rodaje.

NIVEL MEDIO II: En dicho nivel, los cursantes recibirán instrucción en otras áreas que le servirán de complemento a las recibidas en el primer nivel, creando las competencias necesarias para actuar de forma más directa en una producción.

* Para aprobar este nivel, el cursante debe cubrir 134 créditos.

Competencias de nivel medio:

- Maneja y comprende a profundidad los principios antropológicos, sociológicos y de investigación que rodean un documento audiovisual.
- Crea y comprende las técnicas de guionismo para la estructuración de documentos técnicos del área audiovisual.
- Comprende y conoce la historia del cine mundial con respecto a la historia del mismo.
- Maneja y aplica las técnicas de dirección de arte cinematográfico en rodaje y en realización.
- Crea, comprende y maneja las técnicas de fotografía en movimiento al servicio de la narrativa cinematográfica y la estética del cine.
- Maneja, propone y comprende las técnicas de edición, montaje y sonorización de un documento audiovisual profesional.
- Comprende, maneja y propone soluciones integrales en el plano de la producción de campo y la producción ejecutiva en términos de eficacia, eficiencia y logro de

metas cinematográficas e industriales.

- Conoce, aplica y comprende las técnicas de dirección del audiovisual y de dirección de actores de cine.

NIVEL SUPERIOR III: Comprende las materias en donde el cursante podrá seleccionar aquellas por la que sienta más inclinación para ir generando una especialidad dentro de la línea de trabajo de la cinematografía mundial basado en siete pilares capitales del cine.

1. GUION
2. PRODUCCIÓN
3. DIRECCIÓN
4. FOTOGRAFÍA
5. MONTAJE
6. SONIDO
7. ARTE

*Para aprobar este nivel, el cursante debe cubrir 155 créditos.

Competencias de nivel superior antes del EPS:

- Maneja diferentes técnicas de conservación de materiales audiovisuales y comprende su importancia en el marco del patrimonio nacional e histórico.
- Aplica a profundidad la iluminación creativa al servicio del audiovisual y maneja técnicas experimentales al servicio de la técnica y la estética.
- Conoce, aplica y maneja los programas y procesos de postproducción, animación y sistemas digitales innovadores al servicio del audiovisual.
- Sabe crear proyectos ejecutivos audiovisuales con conocimiento de sus implicaciones mercadológicas y empresariales.
- Dirige proyectos cinematográficos con calidad actoral y artística.

3.6 Plataformas por Nivel

Primera plataforma Cognitiva-Académica: NIVEL BÁSICO

A) Cine mundial y su evolución histórica y tecnológica.

Segunda plataforma Cognitiva-Académica: NIVEL INTERMEDIO

B) Cine latinoamericano, su evolución y estado actual.

Tercera plataforma Cognitiva-Académica: NIVEL SUPERIOR

C) Realidad y corrientes del cine guatemalteco.

3.7 De las Materias

Se clasifican las materias en DOS categorías:

- A) Fundamentales.
- B) Electivas.

Cada materia tendrá su respectiva clasificación, número de créditos y códigos.

- **De las Materias Fundamentales:** Son aquellas que, por su importancia en la preparación, son primordiales para la producción audiovisual, teniendo un valor de 3 o 2 unidades de créditos cada una.
- **De las Materias Electivas:** Son aquellas que deben ser vistas por los aspirantes para completar la cantidad de unidades de crédito necesarias para su graduación, teniendo 1, 2 y 3 créditos respectivamente, dependiendo de la materia a elegir.

Del nivel superior o nivel III de licenciatura

Para optar al nivel III, es necesario que el estudiante haya aprobado los Niveles I y II, que suman un total de 134 créditos.

Los cursos están clasificados por sus 5 ejes curriculares y áreas que se derivan.

Los ejes curriculares son:

01 Eje de Área Humanística

- 01.1 Área humanística de investigación
- 01.2 Área humanística literaria
- 01.3 Área humanística de historia

02 Eje de Área Técnica

- 02.1 Área técnica cinefotográfica
- 02.2 Área técnica digital

03 Eje de Área Administrativa

- 03.1 Área administrativa de producción
- 03.2 Área administrativa financiera

04 Eje de Área Dramática

- 04.1 Dirección

05 Eje de Área Síntesis

- 05.1 Talleres y proyecto de graduación.

Períodos de clase (ver tabla de cursos)

Se sugieren períodos de 1.5 horas con clases teórico-prácticas, de esta manera en la tabla de cursos y contenidos se genera asignaturas de 1.5 horas semanales (1 vez por semana), asignaturas de 3 horas semanales (2 veces por semana) y asignaturas de 4.5 horas semanales (3 veces por semana).

3.8 De las Evaluaciones

Para aprobar una materia se requiere un mínimo de 60 puntos en la escala del 1 al 100 (ver Reglamento de Evaluación de la USAC).

Las asignaturas con prerrequisito no podrán ser cursadas hasta aprobar satisfactoriamente las asignaturas que le anteceden. El pénsum, en principio, se consideraría abierto en el nivel básico y cerrado para los niveles intermedio y superior.

En el caso de personas que deseen ingresar a la carrera y que quieran presentar algunas materias en donde posean competencia, se les controlará por el mismo sistema de créditos y prerrequisitos. Para ello se le someterá a una evaluación por suficiencia de acuerdo al reglamento de la ESA y por materia, en presencia de un representante del Consejo Académico según el Reglamento de la Universidad de San Carlos de Guatemala y el Reglamento interno de la Escuela de Cinematografía Digital que se genere. Los cursos de Interciclos y la evaluación de mate-

rias retrasadas deberán estar sometidas a reglamentación e incluidas en el reglamento específico citado.

De los Cursos iniciales y técnicos

Todo aspirante deberá cursar el SEMINARIO AUDIOVISUAL, con la intención de prepararlo y evaluar sus competencias, talentos y condiciones académicas, y familiarizarlo con los principios básicos, habilidades y condiciones que requiere la carrera completa.

Se llamará curso inicial aquel que contemple los Niveles I y II, en donde los estudiantes tendrán la oportunidad de capacitarse técnica, humanística y artísticamente, para intervenir en producciones audiovisuales. En el nivel superior se integrará a estas competencias, las necesarias para aspirar a una especialización dentro del ramo y a una formación más específica en cuanto al trabajo de un profesional mundial de las artes cinematográficas.

3.10 Descripción de cursos

Clasificación de las áreas del conocimiento:

Arte
Historia
Investigación
Escritura
Dramaturgia
Fotografía y Sonido
Producción
Postproducción
Administración
Taller

Nivel Básico I

Semestre 1

Escritura y lenguaje 1 /01.2.1

Prerrequisito: ninguno

Créditos 2

Leer y escribir. Fundamentos del lenguaje castellano y sus reglas ortográficas. Lectura de clásicos latinoamericanos. Obras universales. El cuento. El ensayo. El reportaje. El argumento cinematográfico.

Historia de la cinematografía 1 (cine mundial) /01.3.1

Prerrequisito: ninguno

Créditos 2

Visualización, discusión, crítica y foros acerca de los largometrajes mundiales que han marcado hitos en la cinematografía mundial.

El cine de culto. El cine de bajo presupuesto. El cine B. El cine independiente. El cine industrial. El cine prosaico. El cine pornográfico. El cine que ha revolucionado las industrias por razones positivas o negativas. El cine como espejo de la sociedad.

Expresión /01.4.1

Prerrequisito: ninguno

Créditos 1

Observación y psicomotricidad. La línea como elemento de Composición. Percepción del espacio: formas básicas, espacio negativo, composición, proporción.

Estimulación del pensamiento abstracto: imaginación, de lo abstracto a lo real, su presentación gráfica.

Estimulación de la creatividad: la fluidez, la flexibilidad, la originalidad, la viabilidad de las ideas.

Volumetría: volúmenes básicos, luz, sombra y entorno.

Proporción y encuadre. Proporción de figura humana. Teoría del color. Texturas, luz/sombras.

Fundamentos narrativos /02.1.1

Prerrequisito: ninguno

Créditos 3

El encuadre y su lenguaje. Contar con una cámara. Los planos, su valor, su composición y su utilización en la narración de una historia. Movimientos de cámara. Plano, escena, secuencia, acto, racconto, desplazamiento en el tiempo y el espacio

de una historia. Del papel a la imagen. Guion técnico y desgloses de producción. El plan de piso. La estrategia de producción. Reportes de guion técnico. La comprensión del lenguaje cinematográfico, su puntuación y su poesía narrativa. La metáfora como recurso.

Producción básica /03.1.1

Prerrequisito: ninguno

Créditos 2

Tipos de producción. Tipos de cine. Géneros cinematográficos. Jerarquías de trabajo. La división del trabajo. Organigrama de la cinematografía industrial y sus variantes independientes. Asistencia en preproducción. Asistencia en rodaje. Asistente de postproducción. Preproducción, plantas de locación, scouting, vestuario, utilería, permisos. El locacionista. Romper el hielo. Conectividad y energía. Seguros y fianzas. El casting y los llamados. *Releases* de extras y de derechos de autor. Registro fotográfico. Continuidad y producción. Formatos y reportes. Manejo de efectivo.

Comunicación universal /04.1.1

Prerrequisito: ninguno

Créditos 1

Semiótica. Teoría general de la comunicación: Elementos de la comunicación, funciones del lenguaje, lenguaje y sistemas sígnicos. Lenguaje, lectura y cinematografía. Enfoques de la comunicación: lingüística, pragmática, semántica. Educación visual.

Seminario audiovisual /05.1.1

Prerrequisito: ninguno

Créditos 3

Percepción práctica del espacio: Formas básicas, espacio negativo, composición, proporción.

Estimulación práctica del pensamiento abstracto: imaginación, de lo abstracto a lo real, su presentación en imagen.

Estimulación de la creatividad en el set: La fluidez, la flexibilidad, la originalidad, la viabilidad de las ideas.

Volumetría práctica: volúmenes básicos, luz, sombra y entorno. Espacio tiempo y abstracción del imaginario. Trabajo en equipo.

La pantalla como lenguaje.

Semestre 2

Técnicas de investigación 1 /01.1.1

Prerrequisito: Escritura y Lenguaje 1, Seminario Audiovisual

Créditos 1

El Método Científico. El pensamiento científico. Características del Método Científico. Diferentes clases de métodos. Teoría, método y técnica. El proceso de Investigación. Tipos de Investigación. Diseño de la Investigación. El tema de estudio. Delimitación del tema. Justificación de la investigación.

Escritura y lenguaje 2 /01.2.2

Prerrequisito: Escritura y lenguaje 1, Seminario Audiovisual.

Créditos 2

Lectura de clásicos nacionales y narrativa contemporánea guatemalteca. Los autores de la posguerra. La novela. El tratado. La antología. Prosa literaria. Cómo se escribe un cuento.

Narrativa y semiótica 1 (storyboard) /02.1.2

Prerrequisito: Escritura y Lenguaje 1
Créditos 3

El encuadre y su valor dramático. Estudio del cómic. La fotonovela. Tendencias de edición y narrativas experimentales. Óptica y su previsualización en el papel. Sistemas de la estrategia del rodaje. El valor de la luz. El valor de la utilería. El valor del actor.

Sistemas digitales 1 /02.2.1

Prerrequisito: Seminario Audiovisual
Créditos 1

Computación básica. Software de cine. Programas de edición. Programas de guion. Programas de producción. Programas de audio. Programas de colorización. Interconectividad y formatos.

Producción de campo /03.1.2

Prerrequisito: Producción Básica.
Créditos 3

Planificación, estrategia y administración financiera y de recursos. Facturación y ejercicios fiscales. Manejo de bancos. Pago de planillas. Manejo de efectivo y caja. Manejo de construcciones semipermanentes. Manejo de camerinos, casas rodantes y *holding areas*. Manejo de áreas de sonido directo. Bloqueos de calles. Intercomunicadores. Manejo de la seguridad pública. Manejo de niños, animales, efectos especiales y detonaciones o escenas de riesgo. Manejo de raciones de comida y comidas en escena. Catering y craft.

Rigor en el set. *Company move*. Cascada dramática en preproducción. Barras de Sistemas de transporte y seguridad. Sanitarios y acomodación de dormitorios. Círculos de trabajo en

el set. Permisos especiales. Estudio de la comunidad. Integración del proyecto al entorno. El retiro de compañía (*wrap*). Fiestas y permisos. Barras de Gantt. Permisos especiales, días festivos y tránsito. GPS.

Taller de producción 1 (testimonial, videoclip, cortometraje, spot o reportaje) /05.1.2

Prerrequisito: Seminario Audiovisual
Créditos 3

El set de cine. El rodaje y su rigor. Las reglas básicas de comportamiento en set. Generación de material y reportes. Limpieza y orden del lugar de trabajo. Jerarquías aplicadas. Producción aplicada. Sonido directo. Edición de sonido y musicalización. Producto terminado y masterización. Desglose de escenas. Sonido y doblaje. Voz en off. Dirección básica de actores. Sonorización o diseño de banda sonora. Producción aplicada. Manejo de locación. Manejo de óptica y encuadre. Manejo de utilería y vestuario.

SEMESTRE 3

Técnicas de investigación 2 /01.1.2

Prerrequisito: Técnicas de Investigación 1, Escritura y lenguaje 1

Créditos 2

Formulación de objetivos.

Planteamiento del problema. Marco Teórico y conceptual de Referencia. Planteamiento de la hipótesis. Técnicas, instrumentos y metodologías de investigación. Elaboración y manejo de fichas.

La redacción y presentación de la escaleta documental.

Psicología del espectador /01.2.3

Prerrequisito: Escritura y lenguaje 2
Créditos 2

Análisis del paradigma de guion aristotélico. Análisis de métodos de corrección de guion. Metodología de los tres actos y confrontación con el viaje del héroe. El salto de fe de espectador. Tiempos de reacción y curva dramática del espectador. Conmover a las audiencias. La cámara negra (sala de cine) en contraposición con la cámara de luz (tv). Ventanas alternativas y su relación con la audiencia. El crossover a través del doblaje o la subtitulación. Impacto emocional y transculturización. El cine imita a la vida como la vida imita al cine. Alienamiento de las audiencias. Impacto social del cine.

Narrativa y semiótica 2 (camarografía) /02.1.3

Prerrequisito: Fundamentos narrativos, Narrativa y semiótica 1
Créditos 3

Descomposición del guion a la imagen. Los planos y su posición en la línea de tiempo (*timeline*). La semiótica y la poética del montaje.

Guion técnico en locación. Bloqueos de actores. La puesta en escena. Iluminación básica y movimientos de cámara en el set. La selección del ángulo y su relación con el entorno.

Cámaras y sus características. Tipos de lente. Tipos de accesorios. Grip, Gaffer y auxiliares de fotografía. La claqueta.

Sistemas digitales 2 /02.2.2

Prerrequisito: Sistemas digitales 1
Créditos 2

Aplicación de programas de edición y sonido. La compatibilidad y el flujo de trabajo (*workflow*). Administración de archivos. Ordenamiento de archivos de la cadena de trabajo. Protección de archivos. Copiados digitales y formatos internacionales. Formatos industriales, formatos comerciales, formatos de TV, formatos domésticos. Masterización de archivos digitales. La cadena de procesos de la cinematografía digital. Necesidades PAL y NTSC. Requerimientos de pantalla, requerimientos de industria. Requerimientos comerciales y de masificación. La web y sus formatos. Innovación y estudio de las tendencias experimentales a futuro.

Ética profesional /03.1.3

Prerrequisito: Producción de campo
Créditos 3

Formación profesional. Carácter profesional. Presentación profesional. Orientación profesional. Vocación profesional. Responsabilidad empresarial. Valores aplicados. Manejo de personal. Manejo artístico de obras y profesionales del arte. Derechos de autor. Ley de cine.

Taller de producción 2 (documental) /05.1.3

Prerrequisito: Taller de producción 1
Créditos 3

Técnicas de investigación, sociología y antropología aplicada. Métodos de entrevista y narrativa aplicadas. Preproducción, planificación y rodaje. Manejo de audio, banda sonora, musicalizaciones y masterización. Manejo de locaciones varias y movilizaciones de compañía. Manejo de permisos, bloqueos y seguridad. Manejo

de catering. Manejo de luces básicas. Microfonía completa. Postproducción y colorización. Masterización, reproducción y mercadeo. Plan de negocios. Levantamiento de fondos e inversión. Presentación de proyectos. Manejo de efectivo. Manejo de proveedores. Exhibición y distribución. Marketing y negociaciones. Contratos de servicios y contratos legales de derechos de autor. Releases. Packing y delivery.

NIVEL MEDIO II

Semestre 4

Técnicas documentales /01.1.3

Prerrequisito: Técnicas de investigación 2

Créditos 3

Investigación y planteamiento del plot central. El drama y el objetivo del proyecto. El guion documentalista. Dirección de un documental. Producción de un documental. Entrevistas y levantado de información de campo. Tomas paralelas o segunda unidad. Establecimientos. Tomas dramáticas y tomas de apoyo (b roll). El narrador y su incidencia en el espectador. Tipos de documental. El documental como denuncia. El documental como registro. El documental y el reportaje. El documental como panfleto. El documental empresarial o industrial. El documento cinematográfico trascendental. El factor humano y los límites de la ética documentalista. Equipo mínimo y tiempo máximo. El mercadeo documental. Nichos y festivales.

Historia de la cinematografía 2 (cine latinoamericano) /01.3.2

Prerrequisito: Historia de la cinematografía 1, Comunicación Universal.

Créditos 3

Visualización, discusión, crítica y foros acerca de los largometrajes latinoamericanos que han marcado hitos en la cinematografía mundial.

El cine chusco. El cine amateur. El cortometraje básico. El cine de ficheras. El cine-TV. La época de Oro del cine latino. Los comediantes y el cine de cantantes. El melodrama. El cine de internet. El cine de festivales. El star system latino. El cine de autor. El cine político.

El cine que ha revolucionado la industria latinoamericana por razones positivas o negativas. El cine como espejo de nuestra realidad.

Filosofía del arte /01.4.2

Prerrequisito: Expresión

Créditos 2

Conceptos teóricos: análisis, síntesis, teoría, método, técnica. La crítica, concepción y evolución. El proceso del pensamiento.

Revisión y análisis de diferentes tendencias del arte.

El concepto de Identidad. Concepto de función y de forma. La función simbólica del cine.

La semiótica en el cine. Concepto de estilo. Los estilos del arte en la historia. Estudio analítico de los períodos del arte y la cinematografía. La región mesoamericana. Períodos del arte maya y su percepción del mundo. Concepto del Patrimonio Cultural.

Fotografía 1 (matemática, física, química) /02.1.4

Prerrequisito: Narrativa y semiótica 2

Créditos 3

Matemática de la fotografía. Lentes, aperturas, diafragmas, ASA, ISO. Cálculo de foco. Profundidad de campo. Bases matemáticas de la óptica. El obturador y el diafragma. Física aplicada a la óptica. La deformación de la imagen. El clima y sus efectos en la luz. La luz y su incidencia en el objeto. Física del sensor digital. El color digital. Parámetros de la imagen en computación. Clases de archivos.

La química del film. Haluros de plata y su reacción. Las capas del film.

Composición del acetato. Baños de revelado. Technicolor, el color y sus capas. Copiados, internegativos, copia cero y procesos industriales de la reproducción de la imagen. Colorimetría y temperatura de color. Tipos de luz. Formatos cinematográficos. Formatos digitales. Aspect ratio. Reporte de cámara. El tomavistas y su construcción interna. Lógica de controles. Construcción física de la cinta del film y sus partes de imagen y de audio. El talón y la curva de latitud. Exposición y exposímetro. La curva de exposición digital. El contraste. Manejo de la cámara y mantenimiento de los equipos. Reportes de continuidad.

Edición y sonido 1 /02.2.3

Prerrequisito: Sistemas digitales 2

Créditos 2

Física del sonido. Longitud de onda, frecuencia y tono. Resonancia. Ruido y ambiente. Microfonía básica. Grabación de material. Niveles y volumen. Sonido directo. Inalámbricos. Reporte de audio.

El editor y sus marcas. Línea visual. Eje dramático. Cortes, fundidos, acciones paralelas, secuencia, acción y tempo. Cambio de impresiones con el director. Sincronización de diálogos. Segmentación de la película. Primer corte. Cortes sucesivos.

Producción ejecutiva 1 /03.1.4

Prerrequisito: Ética profesional

Créditos 3

Proyectos ejecutivos. Plan de negocios. Proyecciones financieras. Festivales internacionales de cine. Propiedad intelectual y registro. Derecho contractual aplicado. Manejo de imagen y proyectos cinematográficos. Catálogos de cine. Ventas y comisiones. Reproducción de materiales. Selección de actores. Sindicatos de actores internacionales. SAG. Selección de guion, director y gerente de producción. Selección de audiencias. Selección de género. Supervisión de preproducción. Supervisión de rodaje. Supervisión de postproducción. Supervisión y contratos de exhibición. Contratos de distribución. Regalías. Fondos regionales. Concursos y eventos. Programación de contenidos. Doblajes y subtitulaje de materiales. Derchos de productos comerciales y su comercialización en cine (*product placement*).

Taller cinematográfico 1 (mediometraje o experimental 1) /05.1.4

Prerrequisito: Taller de producción 2

Créditos 3

Fase de producción ejecutiva, levantamiento de fondos, preproducción y rodaje.

Guion cinematográfico aplicado. Na-

rrativa y dirección efectiva. Casting y procesos de selección de personal externo y contratación a terceros.

Producción ejecutiva aplicada. Producción de campo aplicada. Técnicas de sonido y edición aplicadas. Técnicas de postproducción. Dirección de actores primarios y secundarios. Manejo de fotografía dramática. Movimientos de compañía y llamados sucesivos. Calendarización de rodaje. Manejo de medios, exhibición y mercadeo. Diseño de imagen y promoción.

Semestre 5

Sociología e historia nacional /01.1.4

Prerrequisito: Técnicas documentales, Escritura y lenguaje 2

Créditos 2

La sociología como ciencia. Principales corrientes. Su relación con el cine y su aplicación. Principales características del hombre guatemalteco. La personalidad como un concepto. Concepto de la conducta del ser humano. La conducta moral y ética de un profesional universitario. La sociedad guatemalteca. Situación socioeconómica actual. Situación sociopolítica. Diferencias sociales. Relaciones de producción, relaciones humanas. El trabajo. Los medios de producción. División social del trabajo. La producción. El ser humano en la realidad de la producción. Desarrollo y subdesarrollo social.

Conceptos principales de desarrollo social. Factores que fomentan la condición de subdesarrollo. El desarrollo sostenible (un enfoque).

Democracia y paz social. Derechos humanos.

Concepto de democracia. Principios, evolución, vigencia y aplicación.

Introducción al guion /01.2.4

Prerrequisito: Escritura y lenguaje 2

Créditos 2

Los tres actos, plot y subplots. El viaje del héroe. Puntos de giro. Tratamiento de personajes. El argumento. La sinopsis inicial y su diatriba con el final. El guion literario o continuidad dialogada. El cuento y su adaptación al cine. La novela adaptada. El final inesperado. Formato de guion internacional. Dialogación y revisiones.

Dirección de arte 1 /01.4.3

Prerrequisito: Filosofía del arte, Historia de la cinematografía 2.

Créditos 2

La luz y los objetos/sujetos en el cine. La dirección de arte como especialidad cinematográfica. Teoría del color. El concepto visual y el concepto narrativo. Colores, formas y textura a favor del drama y la narrativa. El encuadre y sus 4 esquinas. Formatos de trabajo. Cadena de procedimientos y procesos del departamento de arte en rodaje. Decorar no es contar con el ambiente. Una historia a través de los objetos. El vestuario adecuado. La locación correcta. El maquillaje propicio. El clima visual. Aportes y límites del director de arte.

Arte moderno /01.4.4

Prerrequisito: Filosofía del arte

Créditos 2

Pintura y escultura del Renacimiento al S. XVII en Europa: Renacimiento, Manierismo, Barroco, Ultra Barroco. Pintura y escultura del S. XVIII al XXI en Europa y América: Neoclasicismo,

Romanticismo, Naturalismo, Realismo, Impresionismo, Neo-Impresionismo, Post-Impresionismo, Art Nouveau, Simbolismo, Nabis, Fauvismo, Arte Naif, Cubismo, Futurismo, Expresionismo, Suprematismo, Neoplasticismo, Dadá, Surrealismo, Expresionismo Abstracto, Op Art, Pop Art y últimas tendencias. Arquitectura del S. XVIII al XXI en Europa y América, Neoclasicismo, Romanticismo, Eclecticismo, Racionalismo, Escuela de Chicago, Art Nouveau, Escuela Bauhaus, el Funcionalismo, Organicismo, Expresionismo, Art Deco.

Fotografía 2 /02.1.5

Prerrequisito: Fotografía 1, Edición y sonido 1

Créditos 3

Mantenimiento de una cámara de cine y una cámara de cine digital. Las partes de una cámara. El motor y las partes análogas. Las partes digitales y su reacción a la luz. Velocidades de obturación. Posiciones de una cámara y sus diferentes soportes físicos. Equipos desechables (*expendables*). Baterías y energía para la luz. Captura de sonido directo y su relación con la luz.

Edición y sonido 2 /02.2.4

Prerrequisito: Edición y sonido 1

Créditos 3

Banda sonora. Musicalización cinematográfica. *Fooleys*. Ambientes y efectos sonoros. *Wild takes*. Técnicas de grabación alternativas. Doblaje y locución en cabinas. Masterizaciones y mezclas. Ecuilización y reducción de ruido. Derechos en audio. Corte fino de imagen. Mezclado de pistas en edición. Primera copia de prueba sonora. Rollos y administración de audio

e imagen. Visualizaciones de edición. Copiado y masterización de corte final.

Producción ejecutiva 2 /03.1.5

Prerrequisito: Producción ejecutiva 1
Créditos 3

Producción de campo internacional. Comisiones fílmicas internacionales. MPAA. SGAE. Legislaciones conexas. Ministerio de Cultura y Deportes. Ministerio de Relaciones Exteriores. Ministerio de Finanzas Públicas. Ministerio de Educación. INGUAT. Fondos mundiales de financiamiento. Foros, festivales y mercados de cine y televisión. Derecho internacional aplicado. Conservación de copias y trailers. Laboratorios internacionales y sus procesos. Manejo de cintas digitales y copiado internacional. Entrega de material a distribuidoras.

Bloqueos y manejo de actores (asistencia de dirección) /04.1.2

Prerrequisito: Producción ejecutiva 1, Fotografía 1, Edición y sonido 1

Créditos 2

El continuista. El asistente de dirección. Segundo asistente de dirección. KPA. *Holding areas*. Acomodación, alimentación, transporte y llamado de actores. Reglas SAG. Los círculos del set, ingreso y egreso de talento artístico. Ensayos y lecturas en preproducción. Ensayos en set. Retoques finales. La acción y el corte. Sides de guion para actores. Jerarquías de actuación. Bloqueo de extras. Actores secundarios, apariciones, segundas partes, figuraciones. Área de maquillaje y vestuario. La propuesta de los especialistas. Preproducción y gerencia del departamento de dirección.

Releases de actuación. Doblajes, *wild takes* de audio y llamados extraordinarios. El guion técnico y la actuación.

Taller cinematográfico 2 (mediometraje o experimental 2) /05.1.5

Prerrequisito: Taller cinematográfico 1
Créditos 3

Fase de postproducción, masterización, exhibición, distribución. Entrega de regalías o utilidades.

Guion cinematográfico aplicado. Narrativa y dirección efectiva. Casting y procesos de selección de personal externo y contratación a terceros.

Producción ejecutiva aplicada. Producción de campo aplicada. Técnicas de sonido y edición aplicadas. Técnicas de postproducción. Dirección de actores primarios y secundarios. Manejo de fotografía dramática. Movimientos de compañía y llamados sucesivos. Calendarización de rodaje. Manejo de medios, exhibición y mercadeo. Diseño de imagen y promoción.

Semestre 6

Antropología /01.1.5

Prerrequisito: Sociología, Historia de la cinematografía 2

Créditos 2

Los recursos naturales del planeta, la especie humana, la organización social y la cultura. Investigación antropológica: la observación directa y la descripción de contextos sociales. Evolución humana y desarrollo social: la hominización, la humanización, diversidad humana. La sociedad: la asociatividad, la asociatividad en los pri-

mates, la asociatividad humana. La sociedad actual: la modernidad, la globalización, el futuro de la humanidad. La mente humana: el funcionamiento del cuerpo humano, el conocimiento humano. El conocimiento científico: desarrollo del conocimiento científico en occidente, el conocimiento científico, las ciencias sociales.

Investigación antropológica. Función de la antropología en la sociedad actual. La cultura como categoría de análisis.

Guion cinematográfico 1 /01.2.5

Prerrequisito: Psicología del espectador

Créditos 3

Escritura creativa. Evaluación de argumentos. Selección de género y audiencia. Escritura dramática. Diálogos y predirección de personajes. Curvas de tensión. La reescritura como método. Dialogación aplicada. Lectura de personajes. Reedición de escenas y secuencias.

Historia de la cinematografía 3 (cine guatemalteco) /01.3.3

Prerrequisito: Historia de la cinematografía 2

Créditos 3

Visualización, discusión, crítica y foros acerca de los largometrajes nacionales.

El cine antiguo. El cine de autor. El cine comercial. El cine semi-industrial. El cine mexicano-guatemalteco. El narco-cine. El cine intelectual. El cine pobre. El cine mínimo. El cine no visto. El cine del interior.

El cine que ha marcado la tendencia nacional por razones positivas o ne-

gativas. El cine como espejo de la sociedad nacional.

Arte contemporáneo /01.4.5

Prerrequisito: Arte moderno, Historia de la cinematografía 2

Créditos 2

Movimientos artísticos contemporáneos: Deconstructivismo, Minimalismo, Teoría de Fractales, Bioarte. Grandes artistas y cineastas contemporáneos y sus obras. Características principales del movimiento moderno en Guatemala. La función simbólica del arte y la semiótica en el cine contemporáneo. Características principales del arte contemporáneo en Guatemala. Teoría y corrientes del pensamiento en el arte y de sus obras representativas. Revisión crítica de las corrientes artísticas y de sus aplicaciones históricas en los períodos renacentista, moderno y contemporáneo. Crítica de las obras de arte guatemalteco. De los períodos colonial, republicano, moderno y contemporáneo.

Fotografía cinematográfica /02.1.6

Prerrequisito: Fotografía 2

Créditos 3

Utilización de filtros. Estética de la imagen. Pintar con luz. El DP y el director de arte. Fotografía a favor de la narrativa. Encuadre dramático y movimiento de cámara profesional. La relación con el arte. Conceptualización de un film. Presentación de conceptos y estrategia de rodaje. El *transfer* y sus versiones digitales. La colorización final. Entrega de materiales. Jerarquía y créditos cinematográficos de fotografía.

Montaje, sonorización y música /02.2.5

Prerrequisito: Edición y sonido 2, Fotografía 1

Créditos 3

Manejo de consolas digitales. Tipos de sonido. Formatos digitales de audio. Administración de pistas y mezcla de sonido musical y narrativo. Decibeles y sonido de reproducción. Copias industriales y copias domésticas. Ritmo y sustancia sonora. La imagen y el sonido mundial. Tipos de obras musicales. El compositor. Instrumentos musicales y su narrativa. Notas y drama. La emocionalidad en la música de un film. El arreglista y el intérprete. Coros y orquestas. Lectura musical. El audio como complemento de la historia. Drama sonoro. Apuntes sonoros. El montaje como música. El acto musical y el acto visual. Intermedios musicales. Estudios especializados de edición cinematográfica.

Presentación de proyectos cinematográficos /03.1.6

Prerrequisito: Producción ejecutiva 1

Créditos 2

Generación de documentos. Requerimientos técnicos, artísticos y literarios de los fondos de apoyo al cine. Requerimientos de festivales y aplicaciones a fondos blandos. Presentación de proyectos cinematográficos en la industria y el comercio internacional. Delivery y empaque de proyectos terminados. Documentos escritos y sus variantes. Documentos fotográficos y sus presentaciones. Documentos audiovisuales (trailers, teasers, videos en web, etc.) Y su publicación en medios nacionales e internacionales. Presentación de proyectos ejecutivos y empresariales.

Introducción a la dirección de actores y casting /04.1.3

Prerrequisito: Bloqueo y manejo de actores, Fotografía 2

Créditos 2

El casting, presentación y despliegue. Segunda llamada. Escenas para pruebas de actuación y química entre grupos de actores. Lectura de guion. Selección y fichaje de elenco, secundarios, figuraciones y extras. El ensayo y el espacio universal. Revelaciones al actuar. Bloqueo de escenas. Creación de personajes. El prop o utilería específica del actor. Explorando el set. Salto a escena. Preparación de personajes. La semiótica del movimiento humano. Gestos y diálogos. Tratamiento de personajes y profundidad de interpretación. La máscara y el préstamo de emociones. Métodos de actuación modernos y contemporáneos. Dramaturgia y personificación.

Proyecto de graduación A: Largometraje (producción ejecutiva, plan de sostenibilidad y preproducción) /05.1.6

Prerrequisito: Taller cinematográfico 2

Créditos 3

Fase de producción ejecutiva y levantamiento de fondos.

Plan de negocios. Presentación de un proyecto. Teasers. Guion cinematográfico aplicado. Proyección de producción. Trailer previo a rodaje. Mercadeo y *deals* anticipados. Acuerdos de distribución. Aplicación a fondos internacionales. Contratos y fianzas. Casting y promoción de proyecto. Fotografía publicitaria. Promoción en medios. Compromisos y gestión de derechos.

Semestre 7

Guion cinematográfico 2 /01.2.6

Prerrequisito: Guion cinematográfico 1, Sociología e historia nacional

Créditos 3

Construcción de una pieza cinematográfica. Previsualización y evaluación de sus partes. Revisión de puntos de giro, plots y subplots. Evaluación de personajes secundarios y apariciones tardías. Doctoring y sistemas de revisión técnica. Revisión artística y consultores de guion. Masterización de material escrito, presentación y textos adicionales para levantado de fondos. Registro en la propiedad intelectual y registro internacional.

Dirección de arte 2 /01.4.6

Prerrequisito: Dirección de arte 1

Créditos 3

Gerencia del departamento de arte. Compras, alquileres, contrataciones y préstamos. Utilería y ambientación en bodega. Formatos de administración y transporte de objetos o props. La locación al servicio de la luz y el cuento. Vestuarios especiales y decorados de época. El asesor histórico. El vestuarista y su departamento. El maquillista y su departamento. El peinador y su departamento. El jefe de efectos visuales y su departamento. El locacionista. Relación del arte y casting. Relación de arte y extras. Pruebas de vestuario y maquillaje. Insumos del departamento durante la preproducción. Insumos durante el rodaje.

Fotografía dramática y artística /02.1.7

Prerrequisito: Fotografía cinematográfica

Créditos 2

La comprensión del guion como imagen. Traslado de recursos artísticos a favor del drama. El conflicto de la luz. La realidad versus la ficción. Percepción del espectador a la luz. La luz como factor emocional. La oscuridad como campo dramático. La luz en movimiento. Factores psicológicos del obturador y la frecuencia en la imagen audiovisual. El fotógrafo del futuro. Otras lecturas de la iluminación cinematográfica y el espectador.

Corrección de color y postproducción 1 /02.2.6

Prerrequisito: Montaje, sonorización y música

Créditos 2

Teoría del color. Color análogo y color digital. Física de la luz reflejada. Principios del color en el cine y a tv. Tipos de color en pantallas. Luz digital. Colorimetría. Termocolorímetro. Estilo y color. Narrativa del color. Psicología del color. Variaciones de blanco y negro. Textura visual del color. Formatos audiovisuales y sus colores representativos. La historia y el color. Semiótica aplicada al color. Administración de cortes de un film. Administración de archivos digitales de imagen y audio.

Exhibición, festivales y distribución comercial /03.1.7

Prerrequisito: Producción ejecutiva 2

Créditos 2

Clasificación de festivales de cine y

audiovisual en el mundo. Reglamentos, requerimientos, aspectos legales y compromisos adquiridos. Ventanas de distribución. Promesas de contratos, cartas de intención y *deals* a terceros. *Memo deals*, contrato de intermediarios, distribución doméstica e internacional. Compañías de exhibición, cadenas, independientes y mercado digital de exhibición. Canales de TV y cable. Venta de copias caseras. Piratería y comercio mundial. Concursos eventuales. Presentaciones privadas. Antologías o retrospectivas. Otras ventanas. Marca país.

Sistemas administrativos y emprendedurismo /03.2.1

Prerrequisito: Presentación de Proyectos cinematográficos

Créditos 3

La administración en proyectos cinematográficos. Administración y sus funciones básicas. Plan de creación de una empresa de producción. Plan de marketing. Plan operativo. Plan de recursos humanos. Plan económico financiero.

Los derechos de propiedad intelectual y los derechos de autor. Paradigmas y debates en torno a la ley de cine. Funciones de la administración. Dirección y organización de gerencia en proyectos de cinematografía. Diseño de la administración gerencial. Funciones de la administración. Supervisión gerencial en proyectos de cine. Control de la administración. Estrategias de gerencia de proyectos. Diagramas de Gantt. Diagramas de CPM-PERT. Formación de empresas, planteamiento de proyectos. Fondos internacionales, fideicomisos, la banca, el fisco. Aseguradoras y corredor-

res de bolsa. Análisis de costos. Costos indirectos. Costos directos. Integración de costos. Presupuestos. Tipos de presupuestos. Herramientas digitales. Control de proyectos.

Métodos de control de los proyectos de cine.

Dirección de actores /04.1.4

Prerrequisito: Introducción a la dirección de actores, Fotografía cinematográfica, Montaje, sonorización y música, Dirección de arte 1.

Créditos 3

El arte de actuar. Sujeto y personaje. Identidad. Sustitución. Memoria emocional. Quinética y manejo del espacio. Caminar y hablar. Improvisación y técnicas de repetición. La cuarta pared y la cámara. Diálogo interior del personaje. Estar en escena. Acción del personaje. Contacto visual. Circunstancias físicas y psicológicas del personaje. Relaciones emocionales del personaje. Problemas prácticos del actor y el personaje. Estilos de dirección de actores. Directores trascendentales. Actores trascendentales. Escenas memorables.

Proyecto de graduación B (rodaje y postproducción) /05.1.7

Prerrequisito: Proyecto de graduación A

Créditos 3

Fase de rodaje y postproducción. Permisos y seguridad. Seguros y fianzas. Contratación de equipos. Contratación de transportes. Gerencia de arte. Ensayos y dirección de actores. Rodaje. Manejo de archivos de imagen. Montaje y edición aplicadas. Efectos digitales y corrección de color. Banda sonora. Musicalización. Subtitulación. Créditos iniciales y finales. Masteriza-

ción y copiado. Registro de obra audiovisual. Empaquetado y entrega final (*delivery*). Plan de exhibición y distribución. Plan de ventas y compromisos adquiridos.

NIVEL SUPERIOR III

Semestre 8

Conservación de materiales cinematográficos /01.1.6

Prerrequisito: Historia de la cinematografía 3

Créditos 1

La cinemateca y su función social. Restauración de acetatos. Película de poliéster. Conservación y duración de materiales de video. Conservación de materiales digitales. Cintas magnéticas y cintas binarias. El legado de la imagen y el sonido. Clasificación y archivo de materiales cinematográficos. Fondos internacionales para la conservación. Retrospectivas cinematográficas. Cine documental e histórico. Cine de ficción. Cine tv. Cine arte. Cine experimental. Cine corto. Cine casero. Cine de culto. Programación de material histórico. Antropología de la imagen.

Guion cinematográfico 3 (revisiones y dialogaciones) /01.2.7

Prerrequisito: Guion cinematográfico 2

Créditos 2

La curva de tensión y los problemas del lenguaje aplicado. La universalidad de la historia. Estudio y análisis de obras. Psicología del personaje. Psicología del actor. Preparación del guion para rodaje. Sides y revisiones

en set. Colas de página, improvisaciones y continuidad del drama. Sorpresas de la escritura. Lectura dramática con actores profesionales. Anotaciones.

Escenografía, efectos y atrezzo /01.4.7

Prerrequisito: Dirección de arte 2

Créditos 2

Maquillaje de calles. Maquillaje de interiores. Escenografías y decorados. Efectos de maquillaje. Efectos de vestuario. Utilería delicada. *Releases* artísticos de decorados y objetos de arte. Derechos de autor en la puesta en escena. Proceso del set: toma del lugar, decorado y ambientación, retiro del departamento. Administración y devolución de propiedades y *releases* finiquito. Permisos municipales de intervención. Departamentos de construcción. Semiótica del objeto. La metáfora del ambiente. Semiótica del color, la textura y la posición en la puesta en escena.

Fotografía especial /02.1.8

Prerrequisito: Fotografía cinematográfica

Créditos 2

Fotografía en cámara lenta. Formatos experimentales y especiales de cámara. Escultura de animados. *Time laps* reales y en set. La cámara como instrumento animador. Ópticas macro y ópticas especiales. Fotografía submarina. Fotografía aérea. Accesorios especiales y nuevas tendencias. Canmarografía y fotografía en tercera dimensión.

Mezclas, sistemas de audio y postproducción (workflow) /02.2.7

Prerrequisito: Montaje, sonorización y música, Producción ejecutiva 2

Créditos 2

Mesas de mezcla final. El audio en las copias análogas. Historia del audio en la imagen. El audio digital y su relación con el mercado. Tipos de masterización y entrega de materiales profesional. Clasificación de materiales según su formato. Formatos industriales, comerciales y domésticos del audiovisual. Dub y compatibilidad de copias. Archivos digitales, peso digital o espacio que ocupan, render y tiempos de copiado. Copiado y degeneración del material. El *streaming*. Pérdidas de definición. Tipos de proyección y exhibición. Sistemas de audio e imagen para presentación al público. Compresión de la imagen. *Workflow* de la postproducción en el cine.

Mercadeo, publicidad y marketing /03.1.8

Prerrequisito: Producción ejecutiva 2

Créditos 2

El afiche cinematográfico. Diseño gráfico de materiales de publicidad y divulgación. La fotografía fija y el documental "*making of*". Formato DVD. Fotografía de actores. Diseño de carátulas y portadas de disco. Sinopsis comerciales. Trailers y teasers cinematográficos. *Tagons*, spots de tv, radio y anuncios escritos. Relaciones públicas de una película. Entrevistas y promoción periodística. Reportajes en set y en estrenos. Premieres y lanzamientos. *Freestands*, mercadería asociada y presencia de marca. "*Memorabilia*" y productos audiovisuales y comerciales derivados.

Gerencia empresarial /03.2.2

Prerrequisito: Sistemas administrativos y emprendedurismo

Créditos 3

Introducción a la economía. Teoría económica en su contexto histórico. Teoría Microeconómica: sistemas de mercado, elasticidad y curva de la demanda. Teoría de la empresa: competencia, monopolio, oligopolio, interés, renta y utilidad.

Requerimientos del mercado. El espectador consumidor. El producto. Canales de distribución. Promoción. Importancia de la planificación. La mercadotecnia y la empresa.

Dirección cinematográfica /04.1.5

Prerrequisito: Fotografía cinematográfica, Producción ejecutiva 2, Montaje, sonorización y música, Dirección de arte 2, Taller cinematográfico 2

Créditos 3

La psicología del equipo. Psicología del actor. Gerencia general de talentos. La narrativa al servicio del guion. Guion técnico y plan de rodaje. La decisión del POV. Manejo de especialistas: el DP, el DA, el sonidista, el productor de campo, el montajista, el compositor, el postproductor. Manejo de personal: el asistente de dirección, el continuista, claqueta, *video assist* o referencias de imagen, el director de casting. La historia y su motivo. El estilo y la técnica. Desarrollo de ideas idóneas. El guion como guía mental. Proceso de creación de personajes y situaciones. Un director para la producción. El cine de autor. El director industrial. El director independiente. Ópera prima. Lenguaje gestual de dirección.

Proyecto de graduación C (delivery y mercadeo) /05.1.8

Prerrequisito: Proyecto de graduación B

Créditos 3

Fase de diseño, empaque, formatos de entrega y mercadeo.

Registro y clasificación legal de material para exhibición. Plan de medios y publicidad. Plan de divulgación. Mercadeo. Administración de proyectos, regalías y utilidades. Gerencia de proyectos. Conservación de materiales y copias. Generación de copias caseras DVD o equivalente. Distribución y venta de copias. Empaquetamiento para distribución internacional. Mercadeo internacional.

Semestre 9

Exhibición de proyecto cinematográfico

Ejercicio profesional supervisado

Prerrequisito: Proyecto de graduación fase C en progreso.

El Ejercicio Profesional Supervisado constituye el programa académico a través del cual se realizan tareas y actividades orientadas a la satisfacción de necesidades comunitarias enmarcadas dentro de los ámbitos del audiovisual y la comunicación social.

El mismo puede ser realizado en el área urbana o en el área rural de Guatemala.

Normativo General

- El total de créditos de la red curricular es de 186
- El Ejercicio Profesional Supervisado es de 30 créditos.

- El total de créditos sin EPS es de 156
- El total de créditos fundamentales es de 135
- El total de créditos electivos es de 21

Para que el estudiante pueda cerrar pensum debe haber completado: 150 créditos sumando los 135 créditos fundamentales más un mínimo de 15 créditos electivos. 180 al sumar los 30 créditos de EPS darán derecho a graduación del alumno.

Deberá presentar un **certificado de manejo de programas de computación aplicados al cine**, extendido por una academia avalada por la escuela, así como **comprobar que domina, a nivel técnico, un idioma extranjero y/o lengua maya adicional a la lengua materna, certificado por el Centro de aprendizaje de lenguas de la USAC.**

Sistemas avanzados /01.1.7

Prerrequisito: Fotografía 2, Montaje, sonorización y música, Producción ejecutiva 2

Créditos 1

La cinematografía actual y su contexto. Nuevas tendencias. Nuevos formatos. Formatos límite y experimentales. Cámaras de excepción. El formato futuro. Conectividad con el pasado. Formatos compatibles y formatos independientes. Luz y sonido del futuro. Nuevos avances tecnológicos de la imagen audiovisual. Descubrimientos recientes. Nuevos formatos de exhibición y distribución cinematográfica. El satélite y sus alcances globales. Formatos web y formatos *cloud*. Registro y derechos de autor de inventos y patentes tecnológicas. La era de las pantallas.

Efectos especiales y visuales /01.4.8

Prerrequisito: Dirección de arte 2

Créditos 2

Especialistas en efectos especiales. Especialistas en peleas. Especialistas de armas. Especialistas en explosivos. Dobles de riesgo. Efectos visuales. El *chroma key*. Entrenadores de animales. El constructor asociado. Asesores históricos o vivenciales.

Animación /02.2.8

Prerrequisito: Montaje, sonorización y música

Créditos 2

El *cartoon* y su influencia en el subconciencia colectivo. Animación infantil. Animaciones especiales. El *stop motion* y la escultura. Softwares especiales. Dibujo animado. Dibujos animados y escenas en vivo. El personaje animado. Escenarios animados. Arquitectura de la animación y su *workflow* con la imagen de la realidad. Parámetros digitales de la animación sobre imagen viva. El *rénder*.

Efectos digitales 3D /02.2.9

Prerrequisito: Montaje, sonorización y música

Créditos 2

Programas digitales de generación de imagen. Forma color y textura digital. Los cuerpos de alambre. Luz y sombra digital. El movimiento digital. *Greenscreen* y su relación con los cuerpos animados. Detección de movimientos. Expresividad del mundo 3D. Mezcla de realidad y efectos. Materia y partículas digitales. Atmósferas creadas digitalmente. La física de la animación. Fluidos y formas. Texturas hiperrealistas. La frontera digital.

Doblaje, subtitulación y créditos /02.2.10

Prerrequisito: Montaje, sonorización y música

Créditos 2

Programas de subtitulación. *Dialog list*. Traducciones y reinterpretación escrita del idioma. Inflexiones y drama.

Doblaje y reinterpretación artística. El actor en cabina. Dirección de doblajes. Mezcla de doblajes. Pistas independientes y manejos digitales en la copia doméstica. Copia profesional doblada. Derechos de autor y registros del doblaje.

Semestre 10

Proyecto de graduación D (plan de sostenibilidad: evaluación de resultados e informe final) /Tesis

Fase de informe final escrito (Tesis). Informe financiero. Informe de negocios. Informe de audiencias. Evaluación de resultados y confrontamiento con plan de negocios. Informe artístico y referencial de impacto ante la audiencia. Entrevistas y reportajes. Materiales consignados y fichas técnicas. Material recopilado de marketing, exhibición, mercadeo y distribución. Copiado de actas, derechos de autor. Inscripciones y legalizaciones de material. Conclusiones y recomendaciones.

	C#	CURSO	ÁREA	CONTENIDOS	PRERREQUISITOS	HD/s		CR	CATEGORÍA
						30	30		
NIVEL BÁSICO PRIMER SEMESTRE	121	ESCRITURA Y LENGUAJE 1	HUMANÍSTICA	Leer y escribir. Fundamentos del lenguaje castellano y sus reglas ortográficas. Lectura de clásicos latinoamericanos. Obras universales. El cuento. El ensayo. El reportaje. El argumento cinematográfico.	NINGUNO	3	3	2	Fundamental
	131	HISTORIA DE LA CINEMATOGRAFÍA 1 (CINE MUNDIAL)	HUMANÍSTICA	Visualización, discusión, crítica y foros acerca de los largometrajes mundiales que han marcado hitos en la cinematografía mundial. El cine de culto. El cine de bajo presupuesto. El cine B. El cine independiente. El cine industrial. El cine prosaico. El cine pornográfico. El cine que ha revolucionado las industrias por razones positivas o negativas. El cine como espejo de la sociedad.	NINGUNO	3	3	2	Fundamental
	141	EXPRESIÓN	HUMANÍSTICA	Observación y psicomotricidad. La línea como elemento de Composición. Percepción del espacio: formas básicas, espacio negativo, composición, proporción. Estimulación del pensamiento abstracto: imaginación, de lo abstracto a lo real, su presentación gráfica. Estimulación de la creatividad: la fluidez, la flexibilidad, la originalidad, la viabilidad de las ideas. Volumetría: volúmenes básicos, luz, sombra y entorno. Proporción y encuadre. Proporción de figura humana. Teoría del color. Texturas, luz/sombras.	NINGUNO	4.5	5	1	Fundamental
	211	FUNDAMENTOS NARRATIVOS	TÉCNICA	El encuadre y su lenguaje. Contar con una cámara. Los planos, su valor, su composición y su utilización en la narración de una historia. Movimientos de cámara. Plano, escena, secuencia, acto, racconto, desplazamiento en el tiempo y el espacio de una historia. Del papel a la imagen. Guion técnico y desgloses de producción. El plan de piso. La estrategia de producción. Reportes de guion técnico. La comprensión del lenguaje cinematográfico, su puntuación y su poesía narrativa. La metáfora como recurso.	NINGUNO	3	3	3	Fundamental
	311	PRODUCCIÓN BÁSICA	ADMINISTRATIVA	Tipos de producción. Tipos de cine. Géneros cinematográficos. Jerarquías de trabajo. La división del trabajo. Organigrama de la cinematografía industrial y sus variantes independientes. Asistencia en preproducción. Asistencia en rodaje. Asistente de postproducción. Preproducción, plantas de locación, scouting, vestuario, utilería, permisos. El locacionista. Romper el hielo. Conectividad y energía. Seguros y fianzas. El casting y los llamados. Releases de extras y de derechos de autor. Registro fotográfico. Continuidad y producción. Formatos y reportes. Manejo de efectivo.	NINGUNO	3	5	2	Fundamental
	411	COMUNICACIÓN UNIVERSAL	DRAMÁTICA	Semiótica. Teoría general de la comunicación: Elementos de la comunicación, funciones del lenguaje, lenguaje y sistemas signícos. Lenguaje, lectura y cinematografía. Enfoques de la comunicación: lingüística, pragmática, semántica. Educación visual.	NINGUNO	4.5	5	1	Fundamental
	511	SEMINARIO AUDIOVISUAL	SÍNTESIS	Percepción práctica del espacio: Formas básicas, espacio negativo, composición, proporción. Estimulación práctica del pensamiento abstracto: imaginación, de lo abstracto a lo real, su presentación en imagen. Estimulación de la creatividad en el set: La fluidez, la flexibilidad, la originalidad, la viabilidad de las ideas. Volumetría práctica: volúmenes básicos, luz, sombra y entorno. Espacio tiempo y abstracción del imaginario. Trabajo en equipo. La pantalla como lenguaje.	NINGUNO	8	8	3	Fundamental
Total de horas por semana y CR por semestre						28	28	14	

	C#	CURSO	ÁREA	CONTENIDOS	PRERREQUISITOS	HD/s	HP/s	CR	CATEGORÍA
						30	30		
NIVEL BÁSICO SEGUNDO SEMESTRE	111	TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN 1	HUMANÍSTICA	El Método Científico. El pensamiento científico. Características del Método Científico. Diferentes clases de métodos. Teoría, método y técnica. El proceso de Investigación. Tipos de Investigación. Diseño de la Investigación. El tema de estudio. Delimitación del tema. Justificación de la investigación.	Escritura y Lenguaje 1 y Seminario Audiovisual	3	3	1	Fundamental
	221	SISTEMAS DIGITALES 1	TÉCNICA	Computación básica. Software de cine. Programas de edición. Programas de guion. Programas de producción. Programas de audio. Programas de colorización. Interconectividad y formatos.	Seminario Audiovisual	3	3	1	Fundamental
	212	NARRATIVA Y SEMIÓTICA 1 (STORYBOARD)	TÉCNICA	El encuadre y su valor dramático. Estudio del cómic. La fotonovela. Tendencias de edición y narrativas experimentales. Óptica y su previsualización en el papel. Sistemas de la estrategia del rodaje. El valor de la luz. El valor de la utilería. El valor del actor.	Escritura y lenguaje 1	4.5	5	3	Fundamental
	312	PRODUCCIÓN DE CAMPO	ADMINISTRATIVA	Planificación, estrategia y administración financiera y de recursos. Facturación y ejercicios fiscales. Manejo de bancos. Pago de planillas. Manejo de efectivo y caja. Manejo de construcciones semipermanentes. Manejo de camerinos, casas rodantes y holding areas. Manejo de áreas de sonido directo. Bloqueos de calles. Intercomunicadores. Manejo de la seguridad pública. Manejo de niños, animales, efectos especiales y detonaciones o escenas de riesgo. Manejo de raciones de comida y comidas en escena. Catering y craft. Rigor en el set. Company move. Cascada dramática en preproducción. Barras de Sistemas de transporte y seguridad. Sanitarios y acomodación de dormitorios. Círculos de trabajo en el set. Permisos especiales. Estudio de la comunidad. Integración del proyecto al entorno. El retiro de compañía (wrap). Fiestas y permisos. Barras de Gantt. Permisos especiales, días festivos y tránsito. GPS.	Producción básica.	4.5	5	3	Fundamental
	122	ESCRITURA Y LENGUAJE 2	HUMANÍSTICA	Lectura de clásicos nacionales y narrativa contemporánea guatemalteca. Los autores de la posguerra. La novela. El tratado. La antología. Prosa literaria. Cómo se escribe un cuento.	Seminario Audiovisual, Escritura y lenguaje 1.	3	3	2	Fundamental
	512	TALLER DE PRODUCCIÓN 1 (Testimonial, videoclip, cortometraje, spot o reportaje)	SÍNTESIS	El set de cine. El rodaje y su rigor. Las reglas básicas de comportamiento en set. Generación de material y reportes. Limpieza y orden del lugar de trabajo. Jerarquías aplicadas. Producción aplicada. Sonido directo. Edición de sonido y musicalización. Producto terminado y masterización. Desglose de escenas. Sonido y doblaje. Voz en off. Dirección básica de actores. Sonorización o diseño de banda sonora. Producción aplicada. Manejo de locación. Manejo de óptica y encuadre. Manejo de utilería y vestuario.	Seminario Audiovisual	8	8	3	Fundamental
Total de horas por semana y CR por semestre						26	27	13	

	C#	CURSO	ÁREA	CONTENIDOS	PRERREQUISITOS	HD/s	HP/s	CR	CATEGORÍA
						30	30		
NIVEL BÁSICO TERCER SEMESTRE	213	NARRATIVA Y SEMIÓTICA 2 (camarografía)	TÉCNICA	Descomposición del guion a la imagen. Los planos y su posición en la línea de tiempo (timeline). La semiótica y la poética del montaje. Guion técnico en locación. Bloqueos de actores. La puesta en escena. Iluminación básica y movimientos de cámara en el set. La selección del ángulo y su relación con el entorno. Cámaras y sus características. Tipos de lente. Tipos de accesorios. Grip, Gaffer y auxiliares de fotografía. La claqueta.	Fundamentos Narrativos, Narrativa y Semiótica 1	4.5	5	3	Fundamental
	112	TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN 2	HUMANÍSTICA	Formulación de objetivos. Planteamiento del problema. Marco Teórico y conceptual de Referencia. Planteamiento de la hipótesis. Técnicas, instrumentos y metodologías de investigación. Elaboración y manejo de fichas. La redacción y presentación de la escaleta documental.	Técnicas de investigación 1, Escritura y lenguaje 1	3	3	2	Fundamental
	222	SISTEMAS DIGITALES 2	TÉCNICA	Aplicación de programas de edición y sonido. La compatibilidad y el flujo de trabajo (workflow). Administración de archivos. Ordenamiento de archivos de la cadena de trabajo. Protección de archivos. Copiados digitales y formatos internacionales. Formatos industriales, formatos comerciales, formatos de TV, formatos domésticos. Masterización de archivos digitales. La cadena de procesos de la cinematografía digital. Necesidades PAL y NTSC. Requerimientos de pantalla, requerimientos de industria. Requerimientos comerciales y de masificación. La web y sus formatos. Innovación y estudio de las tendencias experimentales a futuro.	Sistemas digitales 1	4.5	5	2	Fundamental
	313	ÉTICA PROFESIONAL	ADMINISTRATIVA	Formación profesional. Carácter profesional. Presentación profesional. Orientación profesional. Vocación profesional. Responsabilidad empresarial. Valores aplicados. Manejo de personal. Manejo artístico de obras y profesionales del arte. Derechos de autor. Ley de cine.	Producción de campo	1.5	2	3	Fundamental
	123	PSICOLOGÍA DEL ESPECTADOR	HUMANÍSTICA	Análisis del paradigma de guion aristotélico. Análisis de métodos de corrección de guion. Metodología de los tres actos y confrontación con el viaje del héroe. El salto de fe de espectador. Tiempos de reacción y curva dramática del espectador. Conmover a las audiencias. La cámara negra (sala de cine) en contraposición con la cámara de luz (tv). Ventanas alternativas y su relación con la audiencia. El crossover a través del doblaje o la subtitulación. Impacto emocional y transculturización. El cine imita a la vida como la vida imita al cine. Alienamiento de las audiencias. Impacto social del cine.	Escritura y lenguaje 2	3	3	2	Fundamental
	513	TALLER DE PRODUCCIÓN 2 (documental)	SÍNTESIS	Técnicas de investigación, sociología y antropología aplicada. Métodos de entrevista y narrativa aplicadas. Preproducción, planificación y rodaje. Manejo de audio, banda sonora, musicalizaciones y masterización. Manejo de locaciones varias y movilizaciones de compañía. Manejo de permisos, bloqueos y seguridad. Manejo de catering. Manejo de luces básicas. Microfonía completa. Postproducción y colorización. Masterización, reproducción y mercadeo. Plan de negocios. Levantamiento de fondos e inversión. Presentación de proyectos. Manejo de efectivo. Manejo de proveedores. Exhibición y distribución. Marketing y negociaciones. Contratos de servicios y contratos legales de derechos de autor. Releases. Packing y delivery.	Taller de producción 1	8	8	3	Fundamental
Total de horas por semana y CR por semestre						24.5	26	15	

C#	CURSO	ÁREA	CONTENIDOS	PRERREQUISITOS	HD/s	HP/s	CR	CATEGORÍA
					30	30		
132	HISTORIA DE LA CINEMATOGRAFÍA 2 (CINE LATINOAMERICANO)	HUMANÍSTICA	Visualización, discusión, crítica y foros acerca de los largometrajes latinoamericanos que han marcado hitos en la cinematografía mundial. El cine chusco. El cine amateur. El cortometraje básico. El cine de ficheras. El cine-TV. La época de Oro del cine latino. Los comediantes y el cine de cantantes. El melodrama. El cine de internet. El cine de festivales. El star system latino. El cine de autor. El cine político. El cine que ha revolucionado la industria latinoamericana por razones positivas o negativas. El cine como espejo de nuestra realidad.	Historia de la cinematografía 1, Comunicación Universal.	3	3	3	Fundamental
223	EDICIÓN Y SONIDO 1	TÉCNICA	Física del sonido. Longitud de onda, frecuencia y tono. Resonancia. Ruido y ambiente. Microfonía básica. Grabación de material. Niveles y volumen. Sonido directo. Inalámbricos. Reporte de audio. El editor y sus marcas. Línea visual. Eje dramático. Cortes, fundidos, acciones paralelas, secuencia, acción y tempo. Cambio de impresiones con el director. Sincronización de diálogos. Segmentación de la película. Primer corte. Cortes sucesivos.	Sistemas digitales 2	4.5	5	2	Fundamental
214	FOTOGRAFÍA 1 (matemática, física, química)	TÉCNICA	Matemática de la fotografía. Lentes, aperturas, diafragmas, ASA, ISO. Cálculo de foco. Profundidad de campo. Bases matemáticas de la óptica. El obturador y el diafragma. Física aplicada a la óptica. La deformación de la imagen. El clima y sus efectos en la luz. La luz y su incidencia en el objeto. Física del sensor digital. El color digital. Parámetros de la imagen en computación. Clases de archivos. La química del film. Haluros de plata y su reacción. Las capas del film. Composición del acetato. Baños de revelado. Technicolor, el color y sus capas. Copiados, internegativos, copia cero y procesos industriales de la reproducción de la imagen. Colorimetría y temperatura de color. Tipos de luz. Formatos cinematográficos. Formatos digitales. Aspect ratio. Reporte de cámara. El tomavistas y su construcción interna. Lógica de controles. Construcción física de la cinta del film y sus partes de imagen y de audio. El talón y la curva de latitud. Exposición y exposímetro. La curva de exposición digital. El contraste. Manejo de la cámara y mantenimiento de los equipos. Reportes de continuidad.	Narrativa y semiótica 2	3	3	3	Fundamental
142	FILOSOFÍA DEL ARTE	HUMANÍSTICA	Conceptos teóricos: análisis, síntesis, teoría, método, técnica. La crítica, concepción y evolución. El proceso del pensamiento. Revisión y análisis de diferentes tendencias del arte. El concepto de Identidad. Concepto de función y de forma. La función simbólica del cine. La semiótica en el cine. Concepto de estilo. Los estilos del arte en la historia. Estudio analítico de los periodos del arte y la cinematografía. La región mesoamericana. Periodos del arte maya y su percepción del mundo. Concepto del Patrimonio Cultural.	Expresión	1.5	2	2	Fundamental
314	PRODUCCIÓN EJECUTIVA 1	ADMINISTRATIVA	Proyectos ejecutivos. Plan de negocios. Proyecciones financieras. Festivales internacionales de cine. Propiedad intelectual y registro. Derecho contractual aplicado. Manejo de imagen y proyectos cinematográficos. Catálogos de cine. Ventas y comisiones. Reproducción de materiales. Selección de actores. Sindicatos de actores internacionales. SAG. Selección de guion, director y gerente de producción. Selección de audiencias. Selección de género. Supervisión de preproducción. Supervisión de rodaje. Supervisión de postproducción. Supervisión y contratos de exhibición. Contratos de distribución. Regalías. Fondos regionales. Concursos y eventos. Programación de contenidos. Doblajes y subtítulaje de materiales. Derechos de productos comerciales y su comercialización en cine (product placement).	Ética profesional	3	3	3	Fundamental
113	TÉCNICAS DOCUMENTALES	DRAMÁTICA	Investigación y planteamiento del plot central. El drama y el objetivo del proyecto. El guion documentalista. Dirección de un documental. Producción de un documental. Entrevistas y levantado de información de campo. Tomas paralelas o segunda unidad. Establecimientos. Tomas dramáticas y tomas de apoyo (b roll). El narrador y su incidencia en el espectador. Tipos de documental. El documental como denuncia. El documental como registro. El documental y el reportaje. El documental como panfleto. El documental empresarial o industrial. El documento cinematográfico trascendental. El factor humano y los límites de la ética documentalista. Equipo mínimo y tiempo máximo. El mercadeo documental. Nichos y festivales.	Técnicas de investigación 2	3	3	3	Fundamental
514	TALLER CINEMATOGRAFICO 1 (mediometraje o experimental 1)	SÍNTESIS	Fase de producción ejecutiva, levantamiento de fondos, preproducción y rodaje. Guion cinematográfico aplicado. Narrativa y dirección efectiva. Casting y procesos de selección de personal externo y contratación a terceros. Producción ejecutiva aplicada. Producción de campo aplicada. Técnicas de sonido y edición aplicadas. Técnicas de postproducción. Dirección de actores primarios y secundarios. Manejo de fotografía dramática. Movimientos de compañía y llamados sucesivos. Calendarización de rodaje. Manejo de medios, exhibición y mercadeo. Diseño de imagen y promoción.	Taller de producción 2	8	8	3	Fundamental
Total de horas por semana y CR por semestre					21.5	27	19	

C#	CURSO	ÁREA	CONTENIDOS	PRERREQUISITOS	HD/s	HP/s	CR	CATEGORÍA
					30	30		
124	INTRODUCCIÓN AL GUIÓN	HUMANÍSTICA	Los tres actos, plot y subplots. El viaje del héroe. Puntos de giro. Tratamiento de personajes. El argumento. La sinopsis inicial y su diatriba con el final. El guion literario o continuidad dialogada. El cuento y su adaptación al cine. La novela adaptada. El final inesperado. Formato de guion internacional. Dialogación y revisiones.	Escritura y lenguaje 2	1.5	2	2	Fundamental
114	SOCIOLOGÍA E HISTORIA NACIONAL	HUMANÍSTICA	La sociología como ciencia. Principales corrientes. Su relación con el cine y su aplicación. Principales características del hombre guatemalteco. La personalidad como un concepto. Concepto de la conducta del ser humano. La conducta moral y ética de un profesional universitario. La sociedad guatemalteca. Situación socioeconómica actual. Situación sociopolítica. Diferencias sociales. Relaciones de producción, relaciones humanas. El trabajo. Los medios de producción. División social del trabajo. La producción. El ser humano en la realidad de la producción. Desarrollo y subdesarrollo social. Conceptos principales de desarrollo social. Factores que fomentan la condición de subdesarrollo. El desarrollo sostenible (un enfoque). Democracia y paz social. Derechos humanos. Concepto de democracia. Principios, evolución, vigencia y aplicación.	Técnicas documentales, Escritura y lenguaje 2	1.5	2	2	Fundamental
144	ARTE MODERNO	HUMANÍSTICA	Pintura y escultura del Renacimiento al S. XVII en Europa: Renacimiento, Manierismo, Barroco, Ultra Barroco. Pintura y escultura del S. XVIII al XXI en Europa y América: Neoclasicismo, Romanticismo, Naturalismo, Realismo, Impresionismo, Neo-Impresionismo, Post-Impresionismo, Art Nouveau, Simbolismo, Nabis, Fauvismo, Arte Naíf, Cubismo, Futurismo, Expresionismo, Suprematismo, Neoplasticismo, Dadá, Surrealismo, Expresionismo Abstracto, Op Art, Pop Art y últimas tendencias. Arquitectura del S. XVIII al XXI en Europa y América, Neoclasicismo, Romanticismo, Ecléctico, Racionalismo, Escuela de Chicago, Art Nouveau, Escuela Bauhaus, el Funcionalismo, Organicismo, Expresionismo, Art Deco.	Filosofía del arte	1.5	2	2	Electiva
224	EDICIÓN Y SONIDO 2	TÉCNICA	Banda sonora. Musicalización cinematográfica. Fooleys. Ambientes y efectos sonoros. Wild takes. Técnicas de grabación alternativas. Doblaje y locución en cabinas. Masterizaciones y mezclas. Ecuilización y reducción de ruido. Derechos en audio. Corte fino de imagen. Mezclado de pistas en edición. Primera copia de prueba sonora. Rollos y administración de audio e imagen. Visualizaciones de edición. Copiado y masterización de corte final.	Edición y sonido 1	4.5	5	3	Electiva
315	PRODUCCIÓN EJECUTIVA 2	ADMINISTRATIVA	Producción de campo internacional. Comisiones filmicas internacionales. MPAA. SGAE. Legislaciones conexas. Ministerio de Cultura y Deportes. Ministerio de Relaciones Exteriores. Ministerio de Finanzas Públicas. Ministerio de Educación. INGUAT. Fondos mundiales de financiamiento. Foros, festivales y mercados de cine y televisión. Derecho internacional aplicado. Conservación de copias y trailers. Laboratorios internacionales y sus procesos. Manejo de cintas digitales y copiado internacional. Entrega de material a distribuidoras.	Producción ejecutiva 1	3	3	3	Fundamental
215	FOTOGRAFÍA 2	TÉCNICA	Mantenimiento de una cámara de cine y una cámara de cine digital. Las partes de una cámara. El motor y las partes análogas. Las partes digitales y su reacción a la luz. Velocidades de obturación. Posiciones de una cámara y sus diferentes soportes físicos. Equipos desechables (expendables). Baterías y energía para la luz. Captura de sonido directo y su relación con la luz.	Fotografía 1 y Edición y sonido 1	3	3	3	Fundamental
412	BLOQUEOS Y MANEJO DE ACTORES (Asistencia de dirección)	DRAMÁTICA	El continuista. El asistente de dirección. Segundo asistente de dirección. KPA. Holding areas. Acomodación, alimentación, transporte y llamado de actores. Reglas SAG. Los círculos del set, ingreso y egreso de talento artístico. Ensayos y lecturas en preproducción. Ensayos en set. Retoques finales. La acción y el corte. Sides de guión para actores. Jerarquías de actuación. Bloqueo de extras. Actores secundarios, apariciones, segundas partes, figuraciones. Área de maquillaje y vestuario. La propuesta de los especialistas. Preproducción y gerencia del departamento de dirección. Releases de actuación. Doblajes, wild takes de audio y llamados extraordinarios. El guion técnico y la actuación.	Producción ejecutiva 1, Edición y sonido 1 y Fotografía 1	3	3	2	Fundamental
143	DIRECCIÓN DE ARTE 1	HUMANÍSTICA	La luz y los objetos/sujetos en el cine. La dirección de arte como especialidad cinematográfica. Teoría del color. El concepto visual y el concepto narrativo. Colores, formas y textura a favor del drama y la narrativa. El encuadre y sus 4 esquinas. Formatos de trabajo. Cadena de procedimientos y procesos del departamento de arte en rodaje. Decorar no es contar con el ambiente. Una historia a través de los objetos. El vestuario adecuado. La locación correcta. El maquillaje propicio. El clima visual. Aportes y límites del director de arte.	Filosofía del arte, Historia de la cinematografía 2.	3	3	2	Fundamental
515	TALLER CINEMATográfico 2 (MEDIOMETRAJE O EXPERIMENTAL 2)	SÍNTESIS	Fase de postproducción, masterización, exhibición, distribución. Entrega de regalías o utilidades. Guion cinematográfico aplicado. Narrativa y dirección efectiva. Casting y procesos de selección de personal externo y contratación a terceros. Producción ejecutiva aplicada. Producción de campo aplicada. Técnicas de sonido y edición aplicadas. Técnicas de postproducción. Dirección de actores primarios y secundarios. Manejo de fotografía dramática. Movimientos de compañía y llamados sucesivos. Calendarización de rodaje. Manejo de medios, exhibición y mercadeo. Diseño de imagen y promoción.	Taller cinematográfico 1	8	8	3	Fundamental
Total de horas por semana y CR por semestre					29	31	23	

C#	CURSO	ÁREA	CONTENIDOS	PRERREQUISITOS	HD/s	HP/s	CR	CATEGORÍA	
					30	30			
NIVEL INTERMEDIO SEXTO SEMESTRE	133	HISTORIA DE LA CINEMATOGRAFÍA 3 (CINE GUATEMALTECO)	HUMANÍSTICA	Visualización, discusión, crítica y foros acerca de los largometrajes nacionales. El cine antiguo. El cine de autor. El cine comercial. El cine semi-industrial. El cine mexicano-guatemalteco. El narco-cine. El cine intelectual. El cine pobre. El cine mínimo. El cine no visto. El cine del interior. El cine que ha marcado la tendencia nacional por razones positivas o negativas. El cine como espejo de la sociedad nacional.	Historia de la cinematografía 2	3	3	3	Fundamental
	125	GUIÓN CINEMATOGRÁFICO 1	HUMANÍSTICA	Escritura creativa. Evaluación de argumentos. Selección de género y audiencia. Escritura dramática. Diálogos y predirección de personajes. Curvas de tensión. La reescritura como método. Dialogación aplicada. Lectura de personajes. Reedición de escenas y secuencias.	Psicología del espectador	3	3	3	Fundamental
	115	ANTROPOLOGÍA	HUMANÍSTICA	Los recursos naturales del planeta, la especie humana, la organización social y la cultura. Investigación antropológica: la observación directa y la descripción de contextos sociales. Evolución humana y desarrollo social: la hominización, la humanización, diversidad humana. La sociedad: la asociatividad, la asociatividad en los primates, la asociatividad humana. La sociedad actual: la modernidad, la globalización, el futuro de la humanidad. La mente humana: el funcionamiento del cuerpo humano, el conocimiento humano. El conocimiento científico: desarrollo del conocimiento científico en occidente, el conocimiento científico, las ciencias sociales. Investigación antropológica. Función de la antropología en la sociedad actual. La cultura como categoría de análisis.	Sociología, Historia de la cinematografía 2	1.5	2	2	Fundamental
	145	ARTE CONTEMPORÁNEO	HUMANÍSTICA	Movimientos artísticos contemporáneos: Deconstructivismo, Minimalismo, Teoría de Fractales, Bioarte. Grandes artistas y cineastas contemporáneos y sus obras. Características principales del movimiento moderno en Guatemala. La función simbólica del arte y la semiótica en el cine contemporáneo. Características principales del arte contemporáneo en Guatemala. Teoría y corrientes del pensamiento en el arte y de sus obras representativas. Revisión crítica de las corrientes artísticas y de sus aplicaciones históricas en los períodos renacentista, moderno y contemporáneo. Crítica de las obras de arte guatemalteco. De los períodos colonial, republicano, moderno y contemporáneo.	Arte moderno, Historia de la cinematografía 2	1.5	2	2	Electiva
	225	MONTAJE, SONORIZACIÓN Y MÚSICA	TÉCNICA	Manejo de consolas digitales. Tipos de sonido. Formatos digitales de audio. Administración de pistas y mezcla de sonido musical y narrativo. Decibeles y sonido de reproducción. Copias industriales y copias domésticas. Ritmo y sustancia sonora. La imagen y el sonido mundial. Tipos de obras musicales. El compositor. Instrumentos musicales y su narrativa. Notas y drama. La emocionalidad en la música de un film. El arreglista y el intérprete. Coros y orquestas. Lectura musical. El audio como complemento de la historia. Drama sonoro. Apuntes sonoros. El montaje como música. El acto musical y el acto visual. Intermedios musicales. Estudios especializados de edición cinematográfica.	Edición y sonido 2, Fotografía 1	3	3	3	Fundamental
	316	PRESENTACIÓN DE PROYECTOS CINEMATOGRÁFICOS	ADMINISTRATIVA	Generación de documentos. Requerimientos técnicos, artísticos y literarios de los fondos de apoyo al cine. Requerimientos de festivales y aplicaciones a fondos blandos. Presentación de proyectos cinematográficos en la industria y el comercio internacional. Delivery y empaque de proyectos terminados. Documentos escritos y sus variantes. Documentos fotográficos y sus presentaciones. Documentos audiovisuales (trailers, teasers, videos en web, etc.) Y su publicación en medios nacionales e internacionales. Presentación de proyectos ejecutivos y empresariales.	Producción ejecutiva 1	3	3	2	Fundamental
	413	INTRODUCCIÓN A LA DIRECCIÓN DE ACTORES Y CASTING	DRAMÁTICA	El casting, presentación y despliegue. Segunda llamada. Escenas para pruebas de actuación y química entre grupos de actores. Lectura de guion. Selección y fichaje de elenco, secundarios, figuraciones y extras. El ensayo y el espacio universal. Revelaciones al actuar. Bloqueo de escenas. Creación de personajes. El prop o utilería específica del actor. Explorando el set. Salto a escena. Preparación de personajes. La semiótica del movimiento humano. Gestos y diálogos. Tratamiento de personajes y profundidad de interpretación. La máscara y el préstamo de emociones. Métodos de actuación modernos y contemporáneos. Dramaturgia y personificación.	Bloqueo y manejo de actores, Fotografía 2	4.5	5	2	Fundamental
516	PROYECTO DE GRADUACIÓN A (LARGOMETRAJE: PROD. EJECUTIVA, PLAN DE SOSTENIBILIDAD Y PREPRODUCCIÓN)	SÍNTESIS	Fase de producción ejecutiva y levantamiento de fondos. Plan de negocios. Presentación de un proyecto. Teasers. Guion cinematográfico aplicado. Proyección de producción. Trailer previo a rodaje. Mercadeo y deals anticipados. Acuerdos de distribución. Aplicación a fondos internacionales. Contratos y fianzas. Casting y promoción de proyecto. Fotografía publicitaria. Promoción en medios. Compromisos y gestión de derechos.	Taller cinematográfico 2	8	8	3	Fundamental	
216	FOTOGRAFÍA CINEMATOGRÁFICA	TÉCNICA	Utilización de filtros. Estética de la imagen. Pintar con luz. El DP y el director de arte. Fotografía a favor de la narrativa. Encuadre dramático y movimiento de cámara profesional. La relación con el arte. Conceptualización de un film. Presentación de conceptos y estrategia de rodaje. El transfer y sus versiones digitales. La colorización final. Entrega de materiales. Jerarquía y créditos cinematográficos de fotografía.	Fotografía 2	3	3	3	Fundamental	
Total de horas por semana y CR por semestre					30.5	32	22		

	C#	CURSO	ÁREA	CONTENIDOS	PRERREQUISITOS	HD/s	HP/s	CR	CATEGORÍA
						30	30		
NIVEL INTERMEDIO SÉPTIMO SEMESTRE	126	GUION CINEMATográfico 2	HUMANÍSTICA	Construcción de una pieza cinematográfica. Previsualización y evaluación de sus partes. Revisión de puntos de giro, plots y subplots. Evaluación de personajes secundarios y apariciones tardías. Doctoring y sistemas de revisión técnica. Revisión artística y consultores de guion. Masterización de material escrito, presentación y textos adicionales para levantado de fondos. Registro en la propiedad intelectual y registro internacional. Registro en la propiedad intelectual y registro internacional.	Guion cinematográfico 1, Sociología e historia nacional	3	3	3	Fundamental
	146	DIRECCIÓN DE ARTE 2	HUMANÍSTICA	Gerencia del departamento de arte. Compras, alquileres, contrataciones y préstamos. Utilería y ambientación en bodega. Formatos de administración y transporte de objetos o props. La locación al servicio de la luz y el cuento. Vestuarios especiales y decorados de época. El asesor histórico. El vestuarista y su departamento. El maquillista y su departamento. El peñador y su departamento. El jefe de efectos visuales y su departamento. El locacionista. Relación del arte y casting. Relación de arte y extras. Pruebas de vestuario y maquillaje. Insumos del departamento durante la preproducción. Insumos durante el rodaje.	Dirección de arte 1	3	3	3	Electiva
	321	SISTEMAS ADMINISTRATIVOS Y EMPRENDEDURISMO	ADMINISTRATIVA	La administración en proyectos cinematográficos. Administración y sus funciones básicas. Plan de creación de una empresa de producción. Plan de marketing. Plan operativo. Plan de recursos humanos. Plan económico financiero. Los derechos de propiedad intelectual y los derechos de autor. Paradigmas y debates en torno a la ley de cine. Funciones de la administración. Dirección y organización de gerencia en proyectos de cinematografía. Diseño de la administración gerencial. Funciones de la administración. Supervisión gerencial en proyectos de cine. Control de la administración. Estrategias de gerencia de proyectos. Diagramas de Gantt. Diagramas de CPM-PERT. Formación de empresas, planteamiento de proyectos. Fondos internacionales, fideicomisos, la banca, el fisco. Aseguradoras y corredores de bolsa. Análisis de costos. Costos indirectos. Costos directos. Integración de costos. Presupuestos. Tipos de presupuestos. Herramientas digitales. Control de proyectos. Métodos de control de los proyectos de cine.	Presentación de Proyectos cinematográficos	2	2	3	Fundamental
	414	DIRECCIÓN DE ACTORES	DRAMÁTICA	El arte de actuar. Sujeto y personaje. Identidad. Sustitución. Memoria emocional. Quinética y manejo del espacio. Caminar y hablar. Improvisación y técnicas de repetición. La cuarta pared y la cámara. Diálogo interior del personaje. Estar en escena. Acción del personaje. Contacto visual. Circunstancias físicas y psicológicas del personaje. Relaciones emocionales del personaje. Problemas prácticos del actor y el personaje. Estilos de dirección de actores. Directores trascendentales. Actores trascendentales. Escenas memorables.	Introducción a la dirección de actores, Fotografía cinematográfica, Montaje, sonorización y música, Dirección de arte 1.	4.5	5	3	Fundamental
	317	EXHIBICIÓN, FESTIVALES Y DISTRIBUCIÓN COMERCIAL	ADMINISTRATIVA	Clasificación de festivales de cine y audiovisual en el mundo. Reglamentos, requerimientos, aspectos legales y compromisos adquiridos. Ventanas de distribución. Promesas de contratos, cartas de intención y deals a terceros. Memo deals, contrato de intermediarios, distribución doméstica e internacional. Compañías de exhibición, cadenas, independientes y mercado digital de exhibición. Canales de TV y cable. Venta de copias caseras. Piratería y comercio mundial. Concursos eventuales. Presentaciones privadas. Antologías o retrospectivas. Otras ventanas. Marca país.	Producción ejecutiva 2	3	3	2	Fundamental
	226	CORRECCIÓN DE COLOR Y POSTPRODUCCIÓN 1	TÉCNICA	Teoría del color. Color analógico y color digital. Física de la luz reflejada. Principios del color en el cine y a tv. Tipos de color en pantallas. Luz digital. Colorimetría. Termocolorímetro. Estilo y color. Narrativa del color. Psicología del color. Variaciones de blanco y negro. Textura visual del color. Formatos audiovisuales y sus colores representativos. La historia y el color. Semiótica aplicada al color. Administración de cortes de un film. Administración de archivos digitales de imagen y audio.	Montaje, sonorización y música	1.5	2	2	Electiva
	217	FOTOGRAFÍA DRAMÁTICA Y ARTÍSTICA	TÉCNICA	La comprensión del guion como imagen. Traslado de recursos artísticos a favor del drama. El conflicto de la luz. La realidad versus la ficción. Percepción del espectador a la luz. La luz como factor emocional. La oscuridad como campo dramático. La luz en movimiento. Factores psicológicos del obturador y la frecuencia en la imagen audiovisual. El fotógrafo del futuro. Otras lecturas de la iluminación cinematográfica y el espectador.	Fotografía cinematográfica	1.5	2	2	Fundamental
	517	PROYECTO DE GRADUACIÓN B (RODAJE Y POSTPRODUCCIÓN)	SÍNTESIS	Fase de rodaje y postproducción. Permisos y seguridad. Seguros y fianzas. Contratación de equipos. Contratación de transportes. Gerencia de arte. Ensayos y dirección de actores. Rodaje. Manejo de archivos de imagen. Montaje y edición aplicadas. Efectos digitales y corrección de color. Banda sonora. Musicalización. Subtitulación. Créditos iniciales y finales. Masterización y copiado. Registro de obra audiovisual. Empaquetado y entrega final (delivery). Plan de exhibición y distribución. Plan de ventas y compromisos adquiridos.	Proyecto de graduación A	8	8	3	Fundamental
Total de horas por semana y CR por semestre						26.5	28	21	

C#	CURSO	ÁREA	CONTENIDOS	PRERREQUISITOS	HD/s	HP/s	CR	CATEGORÍA	
					30	30			
NIVEL INTERMEDIO OCTAVO SEMESTRE	415	DIRECCIÓN CINEMATOGRÁFICA	DRAMÁTICA	La psicología del equipo. Psicología del actor. Gerencia general de talentos. La narrativa al servicio del guion. Guion técnico y plan de rodaje. La decisión del POV. Manejo de especialistas: el DP, el DA, el sonidista, el productor de campo, el montajista, el compositor, el postproductor. Manejo de personal: el asistente de dirección, el continuista, claqueta, video assist o referencias de imagen, el director de casting. La historia y su motivo. El estilo y la técnica. Desarrollo de ideas idóneas. El guion como guía mental. Proceso de creación de personajes y situaciones. Un director para la producción. El cine de autor. El director industrial. El director independiente. Ópera prima. Lenguaje gestual de dirección	Fotografía cinematográfica, Producción ejecutiva 2, Montaje, Sonorización y música, Dirección de arte 2, Taller cinematográfico 2	4.5	5	3	Fundamental
	127	GUIÓN CINEMATOGRÁFICO 3 (revisiones y dialogaciones)	HUMANÍSTICA	La curva de tensión y los problemas del lenguaje aplicado. La universalidad de la historia. Estudio y análisis de obras. Psicología del personaje. Psicología del actor. Preparación del guion para rodaje. Sides y revisiones en set. Colas de página, improvisaciones y continuidad del drama. Sorpresas de la escritura. Lectura dramática con actores profesionales. Anotaciones.	Guion Cinematográfico 2	3	3	2	Electiva
	116	CONSERVACIÓN DE MATERIALES CINEMATOGRÁFICOS	HUMANÍSTICA	La cinemateca y su función social. Restauración de acetatos. Película de poliéster. Conservación y duración de materiales de video. Conservación de materiales digitales. Cintas magnéticas y cintas binarias. El legado de la imagen y el sonido. Clasificación y archivo de materiales cinematográficos. Fondos internacionales para la conservación. Retrospectivas cinematográficas. Cine documental e histórico. Cine de ficción. Cine tv. Cine arte. Cine experimental. Cine corto. Cine casero. Cine de culto. Programación de material histórico. Antropología de la imagen.	Historia de la cinematografía 3	1.5	2	1	Electiva
	147	ESCENOGRAFÍA, EFECTOS Y ATREZZO.	HUMANÍSTICA	Maquillaje de calles. Maquillaje de interiores. Escenografías y decorados. Efectos de maquillaje. Efectos de vestuario. Utería delicada. Releases artísticos de decorados y objetos de arte. Derechos de autor en la puesta en escena. Proceso del set: toma del lugar, decorado y ambientación, retiro del departamento. Administración y devolución de propiedades y releases finiquito. Permisos municipales de intervención. Departamentos de construcción. Semiótica del objeto. La metáfora del ambiente. Semiótica del color, la textura y la posición en la puesta en escena.	Dirección de arte 2	1.5	1.5	2	Fundamental
	318	MERCADEO, PUBLICIDAD Y MARKETING	ADMINISTRATIVA	El afiche cinematográfico. Diseño gráfico de materiales de publicidad y divulgación. La fotografía fija y el documental "making of". Formato DVD. Fotografía de actores. Diseño de carátulas y portadas de disco. Sinopsis comerciales. Trailers y teasers cinematográficos. Tagons, spots de tv, radio y anuncios escritos. Relaciones públicas de una película. Entrevistas y promoción periodística. Reportajes en set y en estrenos. Premieres y lanzamientos. Freestands, mercadería asociada y presencia de marca. "Memorabilia" y productos audiovisuales y comerciales derivados.	Producción ejecutiva 2	3	3	2	Fundamental
	227	MEZCLAS, SISTEMAS DE AUDIO Y POSTPRODUCCIÓN (WORKFLOW)	TÉCNICA	Mesas de mezcla final. El audio en las copias análogas. Historia del audio en la imagen. El audio digital y su relación con el mercado. Tipos de masterización y entrega de materiales profesional. Clasificación de materiales según su formato. Formatos industriales, comerciales y domésticos del audiovisual. Dub y compatibilidad de copias. Archivos digitales, peso digital o espacio que ocupan, render y tiempos de copiado. Copiado y degeneración del material. El streaming. Pérdidas de definición. Tipos de proyección y exhibición. Sistemas de audio e imagen para presentación al público. Compresión de la imagen. Workflow de la postproducción en el cine.	Montaje, sonorización y música, Producción ejecutiva 2	3	3	2	Fundamental
	322	GERENCIA EMPRESARIAL	ADMINISTRATIVA	Introducción a la economía. Teoría económica en su contexto histórico. Teoría Microeconómica: sistemas de mercado, elasticidad y curva de la demanda. Teoría de la empresa: competencia, monopolio, oligopolio, interés, renta y utilidad. Requerimientos del mercado. El espectador consumidor. El producto. Canales de distribución. Promoción. Importancia de la planificación. La mercadotecnia y la empresa.	Sistemas administrativos y emprendedurismo	3	3	3	Fundamental
	218	FOTOGRAFÍA ESPECIAL	TÉCNICA	Fotografía en cámara lenta. Formatos experimentales y especiales de cámara. Escultura de animados. Time laps reales y en set. La cámara como instrumento animador. Ópticas macro y ópticas especiales. Fotografía submarina. Fotografía aérea. Accesorios especiales y nuevas tendencias. Canmarografía y fotografía en tercera dimensión.	Fotografía cinematográfica	1.5	2	2	Fundamental
	518	PROYECTO DE GRADUACIÓN C (DELIVERY Y MERCADEO)	SÍNTESIS	Fase de diseño, empaque, formatos de entrega y mercadeo. Registro y clasificación legal de material para exhibición. Plan de medios y publicidad. Plan de divulgación. Mercadeo. Administración de proyectos, regalías y utilidades. Gerencia de proyectos. Conservación de materiales y copias. Generación de copias caseras DVD o equivalente. Distribución y venta de copias. Empaquetamiento para distribución internacional. Mercadeo internacional.	Proyecto de graduación B	8	8	3	Fundamental
Total de horas por semana y CR por semestre					29	31	20		

		C#	CURSO	ÁREA	CONTENIDOS	PRERREQUISITOS	HD/s	HP/s	CR	CATEGORÍA
NIVEL AVANZADO	NOVENO SEMESTRE	229	EFFECTOS DIGITALES 3D	TÉCNICA	Programas digitales de generación de imagen. Forma color y textura digital. Los cuerpos de alambre. Luz y sombra digital. El movimiento digital. Greenscreen y su relación con los cuerpos animados. Detección de movimientos. Expresividad del mundo 3D. Mezcla de realidad y efectos. Materia y partículas digitales. Atmosferas creadas digitalmente. La física de la animación. Fluidos y formas. Texturas hiperrealistas. La frontera digital.	Montaje, sonorización y música	1.5	2	2	Electiva
		148	EFFECTOS ESPECIALES Y VISUALES	HUMANÍSTICA	Especialistas en efectos especiales. Especialistas en peleas. Especialistas de armas. Especialistas en explosivos. Dobles de riesgo. Efectos visuales. El chroma key. Entrenadores de animales. El constructor asociado. Asesores históricos o vivenciales.	Dirección de arte 2	1.5	1.5	2	Fundamental
		228	ANIMACIÓN	TÉCNICA	El cartoon y su influencia en el subconciente colectivo. Animación infantil. Animaciones especiales. El stop motion y la escultura. Softwares especiales. Dibujo animado. Dibujos animados y escenas en vivo. El personaje animado. Escenarios animados. Arquitectura de la animación y su workflow con la imagen de la realidad. Parámetros digitales de la animación sobre imagen viva. El rénder.	Montaje, sonorización y música	3	3	2	Electiva
		117	SISTEMAS AVANZADOS	HUMANÍSTICA	La cinematografía actual y su contexto. Nuevas tendencias. Nuevos formatos. Formatos límite y experimentales. Cámaras de excepción. El formato futuro. Conectividad con el pasado. Formatos compatibles y formatos independientes. Luz y sonido del futuro. Nuevos avances tecnológicos de la imagen audiovisual. Descubrimientos recientes. Nuevos formatos de exhibición y distribución cinematográfica. El satélite y sus alcances globales. Formatos web y formatos cloud. Registro y derechos de autor de inventos y patentes tecnológicas. La era de las pantallas.	Fotografía 2, Montaje, sonorización y música, Producción ejecutiva 2	1.5	2	1	Fundamental
		2210	DOBLAJE, SUBTITULACIÓN Y CRÉDITOS	TÉCNICA	Programas de subtítulos. Dialog list. Traducciones e reinterpretación escrita del idioma. Inflexiones y drama. Doblaje e interpretación artística. El actor en cabina. Dirección de doblajes. Mezcla de doblajes. Pistas independientes y manejos digitales en la copia doméstica. Copia profesional doblada. Derechos de autor y registros del doblaje.	Montaje, sonorización y música	3	3	2	Electiva
	EPS	EPS	EPS	El Ejercicio Profesional Supervisado constituye el programa académico a través del cual se realizan tareas y actividades orientadas a la satisfacción de necesidades comunitarias enmarcadas dentro de los ámbitos del audiovisual y la comunicación social. El mismo puede ser realizado en el área urbana o en el área rural de Guatemala.	PENSUM CERRADO	0	40	30	Fundamental	
Total de horas por semana y CR por semestre							10.5	52	39	

		C#	CURSO	ÁREA	CONTENIDOS	PRERREQUISITOS	HD/s	HP/s	CR	CATEGORÍA
NIVEL AVANZADO	DÉCIMO SEMESTRE	TESIS	PROYECTO DE GRADUACIÓN D (PLAN DE SOSTENIBILIDAD: EVALUACIÓN DE RESULTADOS E INFORME FINAL)	TESIS	Fase de informe final escrito (Tesis). Informe financiero. Informe de negocios. Informe de audiencias. Evaluación de resultados y confrontamiento con plan de negocios. Informe artístico y referencial de impacto ante la audiencia. Entrevistas y reportajes. Materiales consignados y fichas técnicas. Material recopilado de marketing, exhibición, mercadeo y distribución. Copiado de actas, derechos de autor. Inscripciones y legalizaciones de material. Conclusiones y recomendaciones.	EPS	30	30		Requisito de graduación

3.11 Recursos complementarios

La Licenciatura en Cinematografía no hubiese sido posible presentarla ante el estudiantado guatemalteco anterior a la era del cine digital en virtud de que no existen laboratorios cinematográficos ni venta de negativo en ningún país del área centroamericana. Sin embargo, a partir de la revolución de la electrónica de imagen 4K⁽³⁾ y la edición no lineal⁽⁴⁾ digital de imagen y sonido, esto se ha podido comenzar a hacer en los países sin recursos de proceso de celuloide y su impacto llega hasta la capacidad de exhibición, pues no es necesario contar con una copia en 35mm del proyecto final, ya que es posible proyectar en aparatos de alta definición HD⁽⁵⁾ en salas profesionales con sonido profesional.

Esto permite que la ESA pueda adquirir, por menos del 20% de un presupuesto anterior al cine digital, equipos con los que se puede lograr una enseñanza académica de primera calidad a un bajo costo de inversión en insumos tecnológicos, ya que tanto las cámaras como el software son inmensamente más accesibles. En cuanto a algunos equipos de luces y microfónica, el desembolso es mayor, ya que siguen siendo análogos por su naturaleza y profesionalismo.

(3) 4K es un estándar emergente para resolución en cine digital y en infografía. El nombre deriva de la resolución horizontal, la cual es aproximadamente de 4 kilo píxeles. 4K UHDV (2160p) usada en la industria de la televisión digital, las cuales son representadas por el conteo de píxeles verticales.

(4) En la tecnología de procesamiento de video, se denomina sistema de edición no-lineal o también sistema de montaje no-lineal (por sus siglas en inglés: NLE) a un sistema de estación de trabajo de audio digital (DAW) para edición de video (NLVE) o edición de sonido (NLAE) que puede llevar a cabo edición no destructiva mediante acceso directo del material fuente. Su nombre permite diferenciarlo de los métodos de edición que prevalecieron durante el siglo XX de edición lineal de video y edición de películas.

(5) La alta definición (abreviada en las siglas AD), HD o HQ (del inglés High Definition o High Quality) es un sistema de video con una mayor resolución que la definición estándar, alcanzando resoluciones de 1280 x 720 y 1920 x 1080 píxeles. 3D, sería 3DHD y en el caso de un televisor sería HDTV.

Los recursos humanos son un tema delicado, ya que como bien se sabe, existen muy pocos profesionales en cinematografía en el país y el mayor número de éstos con grados académicos técnicos. Esto obliga a pensar en intercambios internacionales en los primeros años de la licenciatura y en contratación de técnicos nacionales sin grado para construir las primeras promociones con grado nacional.

Los recursos económicos están ligados a la pirámide financiera que dicte un marco legal y de fondos disponibles en el proyecto interno de la Universidad.

Recursos Humanos

Personal administrativo y personal de apoyo tecnológico.

- Jefe de licenciatura
- Subjefe de recursos tecnológicos
- Secretaria
- Tesorero o administrador
- Limpieza
- Compras, mantenimiento y contabilidad

Catedráticos de Primer año

- Lenguaje y escritura 1 y 2 (Facultad de Humanidades)
- Historia cinematográfica (Profesional cinéfilo)
- Técnicas de investigación (Facultad de Humanidades)
- Expresión (Facultad de Humanidades o Escuela de Diseño Gráfico)
- Matemática y física aplicada (Fotógrafo)
- Fundamentos Narrativos (Guionista o Literato)
- Sistemas digitales 1 (Editor de imagen y sonido)
- Producción básica (Productor de campo)
- Comunicación (Facultad de Humanidades o Escuela de Comunicación)
- Seminario AV (Director o productor de cine)
- Taller 1 (Director o productor de cine)

Recursos Económicos

Inversión inicial de recursos para cubrir el PRIMER AÑO.

Recursos físicos y tecnológicos de primer Año

Área Humanística

- Aulas de cátedra magistral.
- Retroproyector
- Proyector digital HD 1080
- Reproductor de formatos digitales (DVD, Bluray)
- Sonido digital (consola y bocinas)
- Salón de proyecciones

Área Técnica

- Cámara Cannon 5D o Nikon superior

- Accesorios de cámara para cine
- Cámara P2 Panasonic o similar
- Accesorios para P2 cine
- Optica *prime lenses*
- 2 juegos de luces tungsteno Fresnell
- 1 juego de luces HMI par
- 2 juegos de luces *kinowall*
- 3 juegos de luces LED
- 12 Fitolámparas de 250 y 500
- Filtros y gelatinas de compensación y difusión
- Salón de usos múltiples para set
- Micrófonos direccionales (*boom*) y micrófonos de solapa
- Grabadora digital de audio directo
- 1 *dolly car*
- Computadoras Machintosh última generación
- Cpu de 8 procesadores
- 2 islas de edición
- 1 cabina de audio
- Claqueta, tablas de producción, gripería, cableados, recursos básicos de producción (masking tape, cartulinas, caja de herramientas, escaleras, practicables, etc.)

Software

- Licencia para programas de edición (ej. Final Cut)
- Licencia para programas de corrección de color (ej. Color)
- Licencias para programas de sonido (ej. Pro Tools)
- Licencias para programas de guion (ej. Final Draft)
- Licencias para programas de producción (ej. Movie Magic)

PRODUCCIÓN

*Formulación de la Licenciatura
en Cinematografía Digital*

ESCENA

4

TOMA

Conclusiones

4. Conclusiones

Algunas conclusiones de esta formulación:

- El cine, la cinematografía digital y/o el audiovisual en su acepción más amplia, juegan un papel muy importante dentro de la vida actual de Guatemala y del globo. Sus implicaciones son inmensas, variadas y poderosas, por lo que se requiere de una Escuela que eduque, entrene y prepare a los profesionales nacionales en las materias necesarias para crear, preocuparse y desarrollar contenidos innovadores, creativos, eficientes, sostenibles, concientes y consecuentes con nuestro país y con su cultura, economía y educación.
- La Universidad de San Carlos de Guatemala es el nicho idóneo, natural y correcto para propiciar la educación en estas materias dados los alcances de la materia audiovisual, tanto al interior del país como de su proyección al mundo entero, por lo que debe preocuparse por implementar una Licenciatura que a todas luces es urgente y coherente con el entorno y estado actual de las comunicaciones y las pantallas.
- Los alumnos que cursen la Licenciatura deberán estar preparados profesionalmente para enfrentar una imagen local, un entorno mundial y un mercado cada vez más competitivo dada la aparición del cine digital como democratizador de la imagen, por lo que sus conocimientos deben ser cada vez más rigurosos y certeros siendo encaminados a la búsqueda de contenidos cada vez más particulares con una conciencia universal que les haga reconocer y reconocerse como guatemaltecos en cada imagen y sonido.

PRODUCCIÓN

*Formulación de la Licenciatura
en Cinematografía Digital*

ESCENA

5

TOMA

Recomendaciones

5. Recomendaciones

- Los primeros años de la carrera deberán ser cuidadosamente tratados para que, a pesar de la escasez de licenciados en cinematografía en el país y la región, puedan -apoyados por profesionales centroamericanos y del mundo- solventar hasta su graduación a la primera promoción nacional de Licenciatura en cine digital y así provocar la retroalimentación por medio de los egresados que decidan entregar parte de sus conocimientos a las futuras generaciones.
- Hoy en día, una Escuela de cine ya no depende al cien por ciento del instrumental que se le facilite al alumno medio, pues la mayoría de aparatos y sistemas digitales son de acceso común. Es más importante y de mayor delicadeza el conocimiento acerca de la utilización conciente, artística, técnica y consecuente que se le entrega en cada etapa de su formación, pues al momento que vivimos actualmente, Guatemala no es ajena a la comunicación mundial y sí víctima, como la mayoría de países sin formación formal de cine, de una gran cantidad de materiales amateur e informales que calan en la actual sociedad, acostumbrando al guatemalteco al consumo de contenidos nacionales de calidad y rigor bastante cuestionables.
- Es de destacar la fuerza e impacto mundial que puede llegar a tener una buena cantidad de productos de calidad cinematográfica nacional en la imagen país a nivel global, por lo que se considera de importancia nacional el buen hacer y bien hacer de la cinematografía digital en Guatemala.

PRODUCCIÓN

*Formulación de la Licenciatura
en Cinematografía Digital*

ESCENA

6

TOMA

Bibliografía

6. Bibliografía

- Almendros, Nestor. (1982) ***Días de una cámara***, Barcelona, Seix Barral.
- Aumont Jacques, (2001) ***Diccionario teórico y crítico del cine***, Buenos Aires, Argentina. La Marca editora.
- Araujo, Max. (2006) ***Breviario de Legislación Cultural***, Guatemala, UNESCO
- Araujo, Max. ***Del estímulo a las artes en Guatemala***, Guatemala, Serviprensa, s.a.
- Bernstein Steven. ***Técnicas de producción cinematográfica***, Mexico DF, Focal Press. Limusa.
- Caine, Michael, (1990) ***Actuando para el Cine, San Rogelio***, Madrid. Plot ediciones, s.a.
- Chávez Zepeda Juan José, (2010) ***Elaboración de Proyectos de Investigación***, Guatemala, Guatemala. Cualitativa y Cuantitativa. Impresión Mundicolor.
- Escuela Internacional de Cine de San Antonio de los Baños. (1995) ***Así de simple 1 y 2***, Santafé de Bogotá, Editorial Voluntad,s.a.
- F.Gutierrez-D.Prieto- (1994) ***La Mediación Pedagógica para la Educación Popular***, San Jose Costa Rica.Cooedición: RNTC-USAC-urled. RNTC
- García Espinosa, Julio. (1995) ***La doble moral del cine***, Santafé de Bogotá, Editorial Voluntad,s.a.
- García Márquez, Gabriel. (1995) ***Como se cuenta un cuento***, Santafé de Bogotá, Editorial Voluntad,s.a.
- García Márquez, Gabriel. (1995) ***Me alquilo para soñar***, Santafé de Bogotá, Editorial Voluntad,s.a.
- Gazzara, Ben. (2004) ***In the moment***, New York, NY. Carrol and Graf.
- Hagen Uta, (1973) ***El arte de actuar***, New York, NY. Macmillan Publishing Company.
- Hart, John. (1992) ***Lighting for action***, New York, Ampfoto BPI Communications.
- Huneeus, Pablo. (1981) ***La cultura huachaca o el aporte de la TV***. Santiago Chile. Editora Nueva generación Ltda.

- Kadner, Noah. (2010) RED, **the ultimate guide to using the revolutionary camera**. EUA Peach-Pit press.
- Kurten David-Klauss Rudy. (1984) **People Centered Development** (Desarrollo Centrado en la Gente) U.S.A. Ed. Kumarian Press.
- Labrada, Jerónimo. (1995) **El registro sonoro**, Santafé de Bogotá, Editorial Voluntad,s.a.
- Ley de derechos de autor y derechos conexos y su reforma**, decreto 33-98 Nueva, Guatemala, C.A. (2002)
- LoBrutto Vincent. **Stanley Kubrik a Biography**. (1997), New York NY. Donald Fine Books.
- Miller, Pat P. ((1999) **Script Supervising and Film Continuity**, Woburn MA. Focal Press, Elsevier.
- Pedroni, Ana María. (2004) **Semiología. Guatemala**, C.A. Editorial Universitaria.
- Pedroni Ana María. (2007) **El mundo como imagen**. Guatemala, C.A. Didáctica Guatemala.
- Rodley Chris, (1997) **Lynch on Lynch, Queen square London**, Faber and Faber Ltd.
- Saunders, Jean. (1992) **Como crear personajes para el cine**, Barcelona, Alba editorial.
- Seeger, Linda. (1994) **Making a good script great**, Hollywood CA. Samuel French Publication.
- Trakovski, Andrei. **Esculpir en el Tiempo**, Madrid (1996), Ediciones Rialph.
- Universidad de San Carlos de Guatemala. (1993) **Recopilación de leyes y reglamentos universitarios**. Guatemala C.A.. Editorial Universitaria.
- Universidad Nacional Autónoma de México, (2005) **Cómo escribir diálogos**, Cuadernos de estudios cinematográficos. México DF.
- Universidad Nacional Autónoma de México, (2005) **Cinefotografía**, Cuadernos de estudios cinematográficos. México DF.
- Universidad Nacional Autónoma de México, (2005) **Música para cine**, Cuadernos de estudios cinematográficos. México DF.
- Universidad nacional Autónoma de México, (2005) **Dirección de actores**, Cuadernos de estudios cinematográficos. México DF.
- Villanueva, Nery Rolando. (2001) **Grandes novelas españolas contemporáneas y su versión cinematográfica**. Madrid, España. Editorial Pliegos.
- Wolf, Steve. (2007) **Movie Stunts and Special Effects**, Austin TX, Wells Fargo.
- Zurita Pedro, (1999) **Cómo distribuir su filme y no morir en el intento**, Nex York, NY. Videoteca del Sur.
- Recuperación de definiciones y pies de páginas <http://es.wikipedia.org/>
- Investigación en video-entrevista a diferentes profesionales guatemaltecos acerca del perfil del cineasta nacional y lo que se espera de un licenciado en cinematografía digital de la Universidad San Carlos de Guatemala.



EL DISEÑO ACADÉMICO DE LA FORMULACIÓN DE LA LICENCIATURA EN CINEMATOGRAFÍA
DIGITAL PARA LA ESCUELA SUPERIOR DE ARTE DE LA USAC

IMPRÍMASE

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
DECANO

Arquitecto Romeo Flores
ASESOR

Mendel Guillermo Samayoa Rubio
SUSTENTANTE