

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

Material gráfico y audiovisual que ayude a promover e informar sobre la Cinemateca “Enrique Torres”

Proyecto de Graduación
presentado por:

Carlos Alberto Herrera López

Para optar al título de

Licenciado en Diseño Gráfico
Énfasis Informático Visual
egresado de la Facultad de Arquitectura
de la Universidad de San Carlos de Guatemala

Guatemala, Octubre 2014

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

**Material gráfico y audiovisual
que ayude a promover
e informar sobre la Cinemateca
“Enrique Torres”**

Proyecto de Graduación
presentado por:

Carlos Alberto Herrera López

Para optar al título de

Licenciado en Diseño Gráfico
Énfasis Informático Visual
egresado de la Facultad de Arquitectura
de la Universidad de San Carlos de Guatemala

Guatemala, Octubre 2014



MIEMBROS JUNTA DIRECTIVA 2014

Decano	Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Vocal I	Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea
Vocal II	Arq. Edgar Armando López Pazos
Vocal III	Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras
Vocal IV	Tec. D.G. Wilian Josué Pérez Sazo
Vocal V	Br. Carlos Alfredo Guzmán Lechuga
Secretario	Arq. Alejandro Muñoz Calderón

TRIBUNAL EXAMINADOR

Decano	Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Primer Asesor	Lic. Gustavo Jurado
Segundo Asesor	Lic. Fernando Fuentes
Tercer Asesor	Licda. Yadira Aguilar
Secretario	Arq. Alejandro Muñoz Calderón

AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIA

- A DIOS:** Nuestro señor, por permitirme cumplir mi objetivo, por darme fuerzas, paciencia y sabiduría a lo largo del camino, gracias una vez más mi Dios.
- A MIS PADRES:** Juana López Hernández y Valentín Herrera Hércules, por el amor, sacrificio y apoyo a lo largo de mi carrera, sea este un pequeño regalo por todo lo que me han dado a lo largo de mi vida. Los amo, gracias papitos.
- A MIS HERMANITOS:** Hilda, Jessica y Danilo, por ser todos mi gran ejemplo, por su apoyo incondicional y por todo el amor que me han dado, los quiero y siempre los llevo en mi corazón, gracias hermanitos.
- A MI ESPOSA E HIJA:** Evelin Maribel Cruz Coz y Emilia Valentina Herrera Cruz, por ser parte fundamental en mi vida, por darme su amor y apoyo incondicional. Las amo mis lindas mujercitas.
- A MIS SOBRINOS:** Por formar parte de mi vida, y como un ejemplo de lo mucho que pueden realizar en sus vidas.
- A MIS TIOS:** Por su gran apoyo y sus buenos consejos, gracias.
- A MI FAMILIA EN GENERAL:** Abuelo, primos, cuñados, con mucho cariño.
- A MIS COMPAÑEROS DE LA UNIVERSIDAD:** Por los momentos compartidos en cada uno de los semestres, por los desvelos y carreras, mil gracias.
- A LA GLORIOSA Y TRICENTENARIA USAC:** Por darme la oportunidad de formarme en sus aulas, gracias a la Facultad de Arquitectura y en especial a la Escuela de Diseño Gráfico.
- A LA CINEMATECA "ENRIQUE TORRES":** Por ser parte fundamental en la culminación de mi carrera, gracias.
- A MI PATRIA:** Mi linda Guatemala, por darme el carisma, coraje y buen humor que solo los chapines tenemos. "Soy chapín de sangre..."
- A USTED:** En forma especial.

ÍNDICE

Capítulo I Introducción

Introducción	01
1.1 Antecedentes.....	02
1.2 Problema	02
1.3 Justificación.....	03
1.3.1 Magnitud.....	03
1.3.2 Trascendencia.....	04
1.3.3 Vulnerabilidad.....	04
1.3.4 Factibilidad.....	04
1.4 Objetivos.....	05

Capítulo II Perfil de la organización

2.1 Descripción de la institución	06
2.1.1 Antecedentes.....	06
2.1.2 Misión.....	07
2.1.3 Visión.....	07
2.1.4 Proyectos y Actividades.....	07
2.2 Perfil de la Institución.....	08
2.3 Perfil del Usuario.....	09

Capítulo III Concepto de Diseño y Bocetos

3.1 Diseño	11
3.2 Diseño Multimedia	13
3.3 ¿Cómo? ¿De qué forma?	15
3.4 Concepto Creativo	18
3.5 Previsualización	21





3.6 Proceso de bocetaje.....22

Capítulo IV Comprobación de eficacia y propuesta final

4.1 Primera validación25

4.2 Segunda validación.....28

4.3 Tercera validación.....34

4.4 Propuesta gráfica final37

4.5 Justificación técnica.....44

Capítulo V Conclusiones, lineamientos, bibliografía, glosario y anexos

5.1 Lineamientos.....49

5.2 Conclusiones.....50

5.3 Lecciones aprendidas.....51

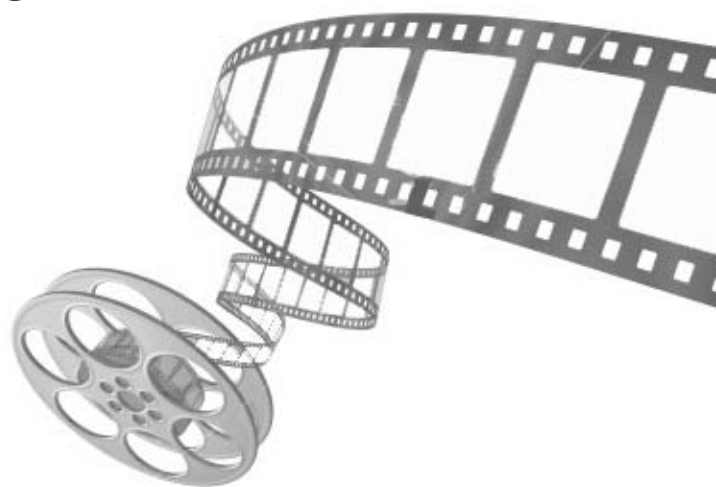
Anexos.....52

Glosario54

Bibliografía56

Capítulo I

Introducción



INTRODUCCIÓN

En Guatemala el séptimo arte nacional es algo que pasa desapercibido para muchos; la gran mayoría ignora que existen varias películas que han sido realizadas en el país. Desde el año 1912, con el cine mudo, hasta el día de hoy existen cientos de películas.

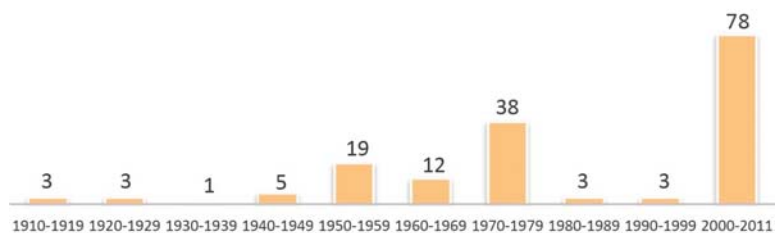
Según gráfica de Fernando Fuentes, en la última década se han realizado más de 70 producciones cinematográficas, este crecimiento permite a los realizadores explotar historias para la población.

Departamentos como Chimaltenango y Quetzaltenango están realizando nuevas producciones a nivel nacional, esto da como resultado que en los últimos dos años se hayan producido más de quince películas.

Las producciones cinematográficas, con el paso del tiempo, se convierten en patrimonio cultural, debido a que en ellas quedan reflejadas las tradiciones además de la idiosincrasia de un pueblo.

Por lo tanto, es de todo buen guatemalteco apoyar el cine nacional y valorarlo como tal.

Películas realizadas en Guatemala



Gráfica 2. Elaborada por Fernando Fuentes. Fuente: entrevista con Walter Figueroa (2012) y <http://www.hacercineenguatemala.net/p/peliculas-guatemaltecas.html>



1.1 ANTECEDENTES

La Universidad de San Carlos de Guatemala cuenta con la Cinemateca Universitaria “**Enrique Torres**” que es la unidad que se dedica a la restauración, conservación y difusión del cine guatemalteco desde hace 42 años. Tiempo en el cual ha realizado y participado en varios eventos en los cuales se promueve el cine guatemalteco.

Sin embargo, la Cinemateca no cuenta con material gráfico que de a conocer sus objetivos y su patrimonio, y les permita transmitir su misión y visión hacia la comunidad estudiantil.

Entonces, nos encontramos con la situación de que la Cinemateca necesita fortalecer su identidad e informar a la comunidad universitaria el trabajo que realiza.

1.2 PROBLEMA

En la actualidad, la Cinemateca Universitaria “Enrique Torres” no cuenta con material gráfico informativo que dé a conocer ¿Qué es? y ¿Qué hace?

Por lo tanto, su problema es “*La falta de material promocional e informativo sobre el trabajo que realiza*”, pues la gran mayoría de la comunidad universitaria ignora cuál es la verdadera labor que realiza esta unidad, y sólo tienen una vaga idea o simplemente un falso concepto de que es y que realiza.



1.3 JUSTIFICACIÓN

Para justificar mi proyecto, utilizaré las siguientes variables, siendo estas:

Magnitud

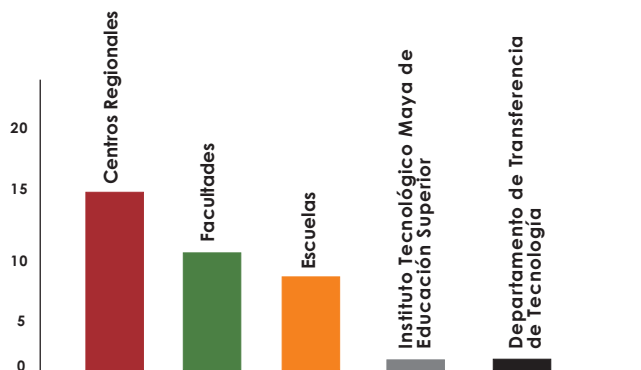
Trascendencia

Vulnerabilidad

Factibilidad

1.3.1 MAGNITUD

La comunidad universitaria de la USAC está integrada por 155 mil estudiantes, de los cuales un alto porcentaje ignora la función que realiza la Cinemateca. En la actualidad la universidad cuenta con 33 unidades académicas las cuales están distribuidas de la siguiente manera:



10 Facultades, 08 Escuelas, 15 Centros Regionales, 01 Instituto Tecnológico Maya de Educación Superior 01 Departamento de Transferencia de Tecnología.

La Cinemateca es una unidad que está conformada por cinco personas, las cuales se dedican a apoyar a profesionales del medio, nacionales y extranjeros, investigadores, estudiantes y público en general, con información acerca del cine de Guatemala. Dichas personas se verían afectadas si las respectivas autoridades decidieran optar por el cierre de la unidad. Por lo tanto, la Cinemateca es la principal afectada, con el problema antes planteado.

1.3.2 TRASCENDENCIA

La Cinemateca posee una riqueza histórica que sirve para apoyar la investigación que se realiza dentro de la Usac, por lo cual es de mucha utilidad para los estudiantes universitarios. En ella se preservan materiales fílmicos significativos en la historia del cine nacional, además de objetos y documentos los cuales sirven de apoyo para investigaciones que aporten para el desarrollo y la historia cinematográfica del país.

Por lo tanto, al no proponer soluciones al problema, las autoridades podrían optar en cualquier momento por cerrar la unidad.

1.3.3 VULNERABILIDAD

Realizar videos y una serie de piezas gráficas, con esto se logrará que los estudiantes salgan de ese desconocimiento que tienen en cuanto a la labor que realiza la Cinemateca. Sin embargo, al no contar con estos materiales y el apoyo necesario de las autoridades correspondientes, limitarían el desarrollo del presente proyecto.

1.3.4 FACTIBILIDAD

La Cinemateca Universitaria está de acuerdo en apoyar el presente proyecto, además de contar con los recursos necesarios, lo cual hace factible su realización.

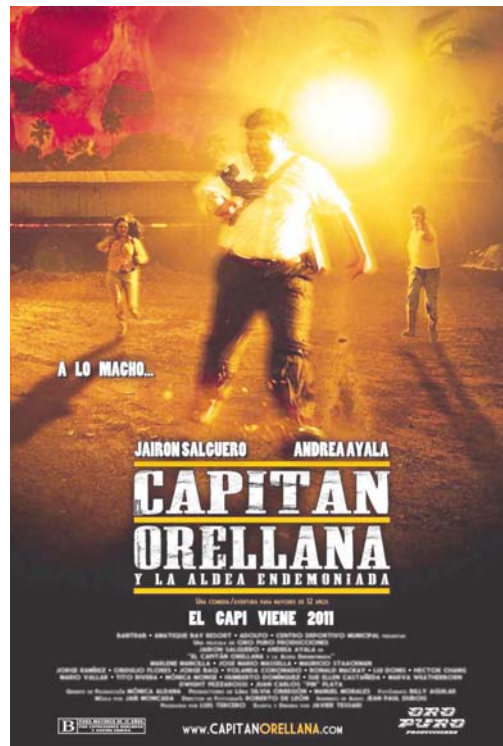


1.4 OBJETIVOS

1.4.1 GENERAL: Diseñar material gráfico y audiovisual que promueva e informe a toda la comunidad universitaria acerca de la labor que realiza la Cinemateca en favor del fortalecimiento de la cultura audiovisual de los estudiantes.

1.4.2 ESPECÍFICOS: Elaborar videos, unifolios, bifolios y despleables, con la información acerca de la labor que realiza la Cinemateca.

- ◆ Diseñar folletos que permitan trasladar la verdadera misión y visión de la Cinemateca a los estudiantes universitarios.
- ◆ Desarrollar las piezas gráficas bajo las técnicas de diseño audiovisual y de esta manera cumplir con su función.



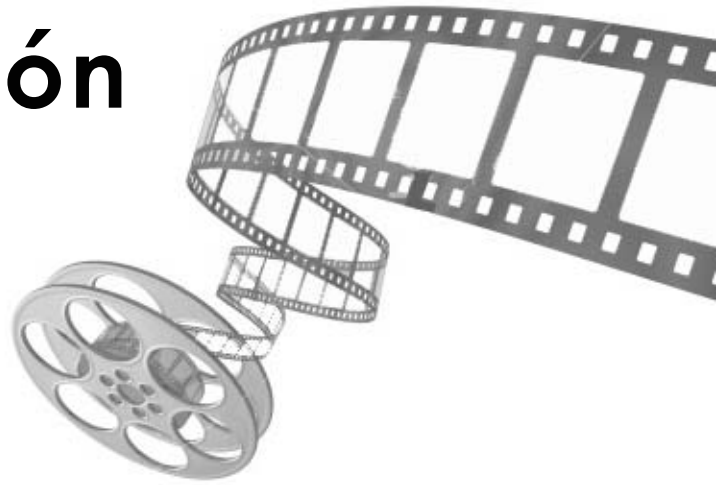
La trama de la película gira alrededor del Capitán Orellana, quien es un investigador privado guatemalteco que indaga casos aparentemente sobrenaturales, que siempre encuentran una explicación lógica. En esta ocasión es contratado por una trabajadora del Ministerio de Salud llamada Magali de la Rosa, para que investigue una extraña epidemia en la aldea Creek Negro, en el departamento de Izabal. Los aldeanos de esa localidad parecen ser víctimas de fenómenos sobrenaturales y el capitán deberá enfrentar situaciones de mucho riesgo para dilucidar el misterio.

Capitán Orellana
Comedia/Aventura
Guatemala 2012
Dirección por Javier Tessari
Productora Estudio Oro Puro Producciones



Capítulo II

Perfil de la organización



2.1 DESCRIPCIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Según material impreso de esta unidad:

La Cinemateca Universitaria "Enrique Torres" es una entidad no lucrativa que recolecta, preserva y divulga el cine, actúa como museo con el interés de adquirir, identificar, clasificar, restaurar, ordenar, conservar y valorizar todos los objetos y documentos significativos para la historia y desarrollo de la cinematografía.

2.1.1 ANTECEDENTES

Esta unidad constituye el único archivo fílmico legalmente establecido en Guatemala. Fue creada el 9 de marzo de 1970, cuando el periodista José Enrique Torres, quien salió exiliado del país tras la caída del régimen de Jacobo Arbenz, conoció en Argentina a Guillermo Jurado, presidente de la cinemateca de Buenos Aires. Al regresar al país, Torres fundó un cineclub en la Facultad de Derecho, de la Usac. Antes de fallecer logró que el Consejo Superior creara la Cinemateca. Con el tiempo llegaron hasta ella los registros de las giras del ex presidente Jorge Ubico y donaciones de las embajadas de Francia y Argentina.

Al principio funcionaba como un archivo, pero con el apoyo de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) se empezó a recuperar rollos de películas clásicas realizadas en Guatemala, como "El sombrero", primer largometraje sonoro del país, creado en 1950 y restaurado en 1997.

Extraído Septiembre 07, 2012, desde el link:
<http://digital.nuestrodiario.com/Olive/ODE/NuestroDiario/LandingPage/LandingPage.aspx?href=R05ELzlwMTAvMDQvMTQ.&pageno=MzY.&entity=QXlwMzYwMA..&view=ZW50aXR5>



2.1.2 MISIÓN

Según material impreso ubicado dentro de la Cinemateca "Enrique Torres". Su misión es promover el desarrollo de la Cultura Cinematográfica en nuestro medio. Como Unidad de Cine única en su género, tiene como propósito apoyar con información a profesionales del medio -nacionales y extranjeros- investigadores estudiantes y público en general, sobre la disciplina de las imágenes en movimiento y ramas afines de acuerdo con los principios académicos de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

2.1.3 VISIÓN

Según material impreso ubicado dentro de la Cinemateca su visión es: conformar el Archivo Nacional de la Imagen en Movimiento a fin de proteger el Patrimonio Fílmico Guatemalteco, salvaguardar toda clase de películas como obras históricas del Séptimo Arte, rescatar, clasificar, restaurar y preservar por todos los medios su existencia y difundir sus contenidos en sesiones cinematográficas, así mismo, relacionarse con el resto de archivos cinematográficos del mundo.

2.1.4 PROYECTOS Y ACTIVIDADES

Dentro de sus principales Proyectos y Actividades está el de realizar su mayor esfuerzo para que los cerca de 6 mil rollos de película que allí se resguardan no se pierdan irremediablemente por la acción del tiempo y la indiferencia. Hacer la preservación de este patrimonio cultural. Así mismo, proyectar dichas imágenes ya restauradas.



2.2 PERFIL DE LA INSTITUCIÓN

A continuación el perfil de la unidad, mediante un FODA:

2.2.1 FORTALEZAS

- ◆ Es la única entidad a nivel nacional que posee y resguarda el patrimonio fílmico del país.
- ◆ Conserva más de 5,000 rollos de películas en los cuales se encuentra la historia de Guatemala.

2.2.2 OPORTUNIDADES

- ◆ Mediante el desarrollo de proyectos puede darse a conocer y relacionarse con otras cinematecas del mundo.
- ◆ La cantidad de espectadores del cine nacional está en crecimiento.

2.2.3 DEBILIDADES

- ◆ No cuentan con suficiente presupuesto.
- ◆ No hacen suficiente publicidad acerca de su identidad.

2.2.4 AMENAZAS

- ◆ Al no recibir apoyo de parte de las autoridades correspondientes, podrían perder el material que guarda la historia del cine nacional.
- ◆ Esta unidad podría desaparecer si las autoridades universitarias así lo decidieran.



2.3 PERFIL DEL USUARIO

2.3.1 PERFIL DEMOGRÁFICO

El perfil demográfico del usuario está integrado por mujeres y hombres guatemaltecos de 18 a 50 años, solteros y casados. En su mayoría residen en la ciudad capital y en menor porcentaje en las afueras del municipio de Guatemala, por ejemplo: Palencia, San José del Golfo, Villa nueva, etc.

Así mismo, residen en departamentos como Escuintla, Sacatepéquez y Chimaltenango.

2.3.2 PERFIL SOCIO-ECONÓMICO

Según la tabla de niveles socioeconómicos en Guatemala, obtenida por Prodatos, S. A. (2007). Su perfil socio-económico, es de nivel medio-bajo, con ingresos promedio de Q2,500; además, cuentan con nivel de estudio universitario, y laboran tanto para el sector privado como para el estatal.

En su mayoría tienen la ocupación de oficinistas mientras que otro porcentaje realiza actividades por su cuenta y el resto solo se dedica a sus estudios.

2.3.3 PERFIL PSICOGRÁFICO

Este perfil nos muestra que tienen como gustos principales ir a centros de diversión como por ejemplo: cines, discotecas, centros comerciales, así mismo asistir a conciertos o bien ir a algún restaurante.



Dentro de sus intereses se encuentran la adquisición de tecnología, pertenecer a una red social y estar conectado en la internet, ya sea para hacer negocios, conseguir empleo contratar servicios o bien para ofrecerlos; además de distracción y adquirir aplicaciones o información de interés personal.

En cuanto al estilo de vida, son personas que, en su mayoría, no practican algún deporte, su diario vivir es muy agitado, mientras que su personalidad se caracteriza por ser personas con miedo, estrés, fatiga y desorden alimenticio.

2.3.4 PERFIL CONDUCTUAL

Respecto a sus conductas podemos decir que su cultura visual está saturada por la publicidad, pues a donde vayan encuentran gran cantidad de publicidad.



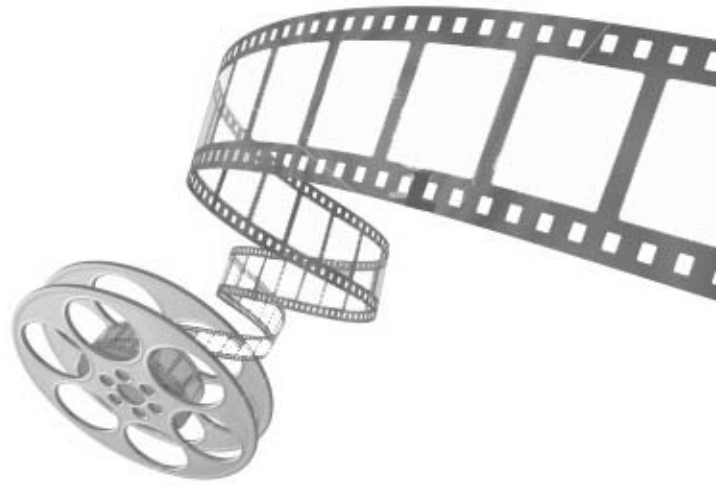
Exorcismo Documentado
Terror
Director Rodrigo Estrada
Guatemala, 2012
Productora Opru Films

En octubre del 2006, Ana Nicole Menéndez (Niki), una joven de 16 años, hija de madre soltera, fue diagnosticada por médicos y psiquiatras con depresión severa. Tres meses después, cosas extrañas y escalofriantes comenzaron a suceder en la casa donde vivía. Experiencias aterradoras y macabras están por marcar la vida de Niki y de su madre. Víctimas de fenómenos sobrenaturales, la joven comienza a tener visiones diabólicas durante sus rezos, se auto flagela y padece fuertes convulsiones. Su madre, aterrorizada, somete a su hija a múltiples análisis médicos que no ofrecen ningún resultado. Decidido a ayudar a la familia, el Dr. en Psiquiatría, Juan Pablo Saura documenta el caso en archivos de audios y videos. Con esta documentación, buscan ayuda en la iglesia católica, dirigiéndose a la Arquidiócesis Guatemalteca, quien rechaza el caso... La batalla entre el bien y el mal ha comenzado! Fuerzas poderosas luchan entre si.... no contra uno, sino 12 demonios que tratan de doblegar a la joven con toda la furia del averno. ¡La posesión se ha consumado, el exorcismo está por comenzar...



Capítulo III

Concepto de diseño y bocetos



3.1 DISEÑO

A fin de justificar los diseños para el presente proyecto, se da a conocer al lector conceptos básicos de diseño gráfico, para apoyarle en futuras incógnitas que presente dentro de su lectura.

En la historia del diseño gráfico, desde los orígenes de la humanidad hasta la aparición de la web y el Internet, el hombre ha tenido siempre la necesidad de comunicarse con sus semejantes; por lo mismo, ha tenido la facilidad para hacer partícipe a los demás, de sus ideas de una forma u otra. En un principio, la manera de comunicarse fue mediante elementos visuales, tales como ademanes, expresiones y signos, todo esto antes de que desarrollaran capacidades de expresión mediante el lenguaje hablado.

Posteriormente, con el invento de la imprenta, artefacto capaz de reproducir en grandes cantidades y de forma cómoda un original, fue posible que los documentos impresos y el mensaje que contenían fueran accesibles para un gran número de personas. Esto dio como resultado que se empezarán a usar nuevos materiales, nuevas tintas y nuevos tipos de letras, originando la aparición de los tipógrafos. Tal vez fueron los primeros diseñadores gráficos como tal, ya que se encargaban de componer y maquetar los diferentes elementos que iban a formar una obra de forma que resultara lógica, clara, armoniosa y bella.

La Revolución Industrial también logró impulsar el desarrollo del diseño gráfico, así mismo apareció y se desarrolló una nueva técnica comercial, denominada publicidad, y en su desarrollo trajo consigo un desarrollo paralelo del diseño gráfico. Ya para el siglo XX, hicieron su aparición las computadoras, máquinas que en un principio, fueron destinadas a un grupo reducido de técnicos y especialistas.



Pero que poco a poco fueron ganando popularidad y que con la aparición de la computadora personal se extendieron a todos los ambientes y grupos sociales.

Ya para terminar con la llegada al mundo del Internet y las páginas web se hizo aún más patente el desfase de los diseñadores gráficos con el nuevo medio. Por lo tanto, es evidente que era necesaria la aparición de un nuevo profesional: el diseñador web, híbrido entre el diseñador gráfico clásico y el programador de aplicaciones para Internet.

Ahora bien, el diseño, como término, no es más que un proceso mental, en la búsqueda de una solución. Es por ello que, debido a las necesidades del hombre se han desarrollado varios tipos de diseño, por ejemplo: El diseño industrial, arquitectónico, de modas y gráfico, entre otros.

Al mismo tiempo buscan emitir mensajes claros y directos, que comuniquen. Es por ello que se dice que el diseño ha existido desde la era del Paleolítico, donde el hombre, como antes se mencionó se comunicaba con sus semejantes mediante elementos visuales. El diseño se ha ido perfeccionando con el paso del tiempo y en la actualidad, se ha desarrollado el diseño editorial, publicitario y multimedia, todo esto con la ayuda de la tecnología.

En conclusión, el diseño gráfico es la conjunción de imágenes, palabras, y efectos visuales los cuales se trabajan de manera paralela, para crear un mensaje efectivo que llegue a su grupo objetivo.

Pablo Ramírez Moguel, en *¿Qué es el diseño gráfico?* extraído septiembre 07, 2012 desde link: http://www.graphia.com.mx/de_interes_diseno.htm

¿Qué es el diseño gráfico? extraído septiembre 07, 2012 desde link: <http://www.misrespuestas.com/que-es-el-diseno-grafico.html>



3.2 DISEÑO MULTIMEDIA

En la búsqueda de soluciones para resolver problemas visuales, el diseñador gráfico se ha apoyado en el diseño multimedia, pues es un recurso que ayuda a realizar presentaciones de una manera entretenida y, al mismo tiempo, interactivo.

Para comenzar, definamos la palabra Multimedia. Dicha palabra está compuesta por multi y media. Multi: se refiere a la gran extensión o muchos objetos que se utilizan en el diseño gráfico y Media: se refiere al objeto a usar como imágenes, figuras, audio, colores etc. El diseño multimedia es una rama del diseño gráfico, que se ha convertido en una excelente herramienta a la hora de expresar dinamismo e interactividad, permitiendo crear una sensación visual singular. Es una mezcla que combina textos, imágenes, sonidos, fotografías, videos y animaciones, que crean una experiencia inigualable.

Con el desarrollo de nuevas tecnologías se ha mejorado el diseño multimedia, pues la capacidad que poseen las computadoras para mostrar, mediante un monitor o medio visual, textos, gráficos así como producir sonido es precisamente lo que se conoce hoy en día como Multimedia.

Este tipo de diseño permite al usuario interactuar de una manera fácil, rápida y, en ocasiones, divertida con los usuarios, mediante el software que se utiliza. Hoy en día muchas personas e instituciones utilizan este recurso, pues les permite transferir mensajes e información de una manera agradable visualmente y menos tediosa a la hora de leer.

Multimedia también se le denomina a los medios electrónicos (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia.



Existe la multimedia interactiva, donde el usuario tiene libre control sobre la presentación de los contenidos, acerca de qué es lo que desea ver y cuando; a diferencia de una presentación lineal, en la que es forzado a visualizar contenido en un orden predeterminado.

Hoy en día el diseño multimedia ha crecido significativamente, dando como resultado ramas de la multimedia, como: hipermedia, la cual se podría considerar como una forma especial de multimedia interactiva, la cual emplea estructuras de navegación más complejas que aumentan el control del usuario sobre el flujo de la información. El término "híper" se refiere a "navegación", de allí los conceptos de "hipertexto" (navegación entre textos) e "hipermedia" (navegación entre medios).

Cuando hablamos o hacemos referencia al concepto de multimedia nos damos cuenta que es similar a la comunicación humana, ya que al expresarnos en una charla normal hablamos (sonido), escribimos (texto), observamos a nuestro interlocutor (video) y accionamos con gestos y movimientos de las manos (animación).

Con el auge de las aplicaciones multimedia para computador este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual. En el diseño multimedia hay ciertas características que lo hacen distinto, por ejemplo: las presentaciones multimedia pueden verse en un escenario, proyectarse, transmitirse, o reproducirse localmente en un dispositivo, por medio de un reproductor multimedia.

Una transmisión puede ser una presentación multimedia en vivo o grabada. Las transmisiones pueden usar tecnología tanto analógica como digital. Multimedia digital puede descargarse o transmitirse.



Por lo tanto, el diseño multimedia contiene un concepto clave que es el de "interactividad" lo cual hace que los diseñadores multimedia se encarguen, básicamente y principalmente, del diseño web y del diseño de interfaces para dispositivos.

Diseño Multimedia extraído septiembre 07, 2012 desde link: http://www.a2sistemas.com/es/servicios/diseño_multimedia/

3.3 ¿CÓMO? ¿DE QUÉ FORMA? EL DISEÑO MULTIMEDIA PUEDE AYUDAR A RESOLVER UN PROBLEMA

En la búsqueda de soluciones para problemas visuales, el diseño multimedia ofrece varias opciones de apoyo para resolver problemas de comunicación visual. Medios como el cine y el video, los cuales a través de imágenes en movimiento transmiten, ideas, información, mensajes y soluciones, al grupo objetivo. Por lo tanto, dentro de este proyecto el enfoque es una grabación de video en favor de una institución que se dedica al cuidado y protección de material fílmico del país, en este caso, la Cinemateca "Enrique Torres". Este material servirá de apoyo visual para dar solución al problema planteado.

Raúl Beceyro, en «Sobre cine documental» extraído Septiembre 07, 2012 desde el link:

<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/cinedocumental.htm>

El cine documental no es un género, ni una estructura deliberada que se apoya en un modelo preexistente. Lo que sí tienen en común son los materiales que esos films manejan. El film documental cuenta hechos que han sucedido o que están sucediendo, independientemente de que con ellos se haga o no una película. Sus personajes existen también fuera del film, antes y después del film.



Es esto lo que diferencia un film documental de un film de ficción. El film de ficción maneja materiales que solo existen en el film y para el film. Tanta o más diferencia que entre un film documental y un film de ficción, hay entre dos documentales, uno de los cuales cuenta hechos que han pasado. Existe tal diferencia entre los materiales que deben manejarse en uno y otro caso, que las estrategias, las técnicas y los métodos de trabajo son radicalmente diferentes.

Un documental que cuenta algo que ha pasado, trabaja con los restos de eso que ha sucedido hace (mucho o poco) tiempo. Trabaja, en consecuencia, con material de archivo: tomas, fotos o sonidos que pertenecen a esa época pasada. Puede trabajar, también, con imágenes filmadas, ahora, de los lugares en los que sucedieron esos hechos. Y trabaja con los restos de esos hechos en la memoria de la gente, es decir, con los testimonios de quienes saben algo de eso que pasó hace tiempo. Cuando un documental cuenta, por el contrario, hechos que están pasando, que se producen en el mismo instante en que el cineasta las está filmando, el trabajo se organiza de acuerdo con esta característica del material, estos hechos que todavía no se han producido, cuyas eventuales características deben preverse, para poder así decidir qué va a filmarse (de lo que se supone va a suceder) y de qué manera.

(Extraído Septiembre 07, 2012, desde el link: <http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>)

Para que el documental cumpla su objetivo debo seguir determinados pasos para su buena elaboración, siendo estos:

- ◆ **Definir el mensaje clave.** Saber qué es lo que quiero decir. Para eso es necesario conocer al cliente y pensar en su mensaje comunicacional. Es el propio cliente el primer agente de esta fase comunicacional.





◆ **Conocer al público.** Buscar qué le puede gustar al público para que interactúe con el mensaje. Aquí hay que formular una estrategia de ataque fuerte. Se trabaja con el cliente, pero es la agencia de comunicación la que tiene el protagonismo. En esta fase, se crea un documento que los profesionales del multimedia denominan "ficha técnica", "concepto" o "ficha de producto". Este documento se basa en 5 ítems: necesidad, objetivo de la comunicación, público, concepto y tratamiento.

◆ **Desarrollo o guión.** Es el momento de la definición de la Game-play: funcionalidades, herramientas para llegar a ese concepto. En esta etapa solo interviene la agencia que es la especialista.

◆ **Creación de un prototipo.** En multimedia es muy importante la creación de un prototipo que no es sino una pequeña parte o una selección para testear la aplicación. De esta manera el cliente ve, ojea, interactúa... Tiene que contener las principales opciones de navegación.

Ahora ya se está trabajando con digital, un desarrollo que permite la interactividad. Es en este momento cuando el cliente, si está conforme, da a la empresa el dinero para continuar con el proyecto. En relación con el funcionamiento de la propia empresa, esta puede presuponer el presupuesto que va a ser necesario y la gente que va a trabajar en el proyecto (lista de colaboradores). En definitiva, estructura la empresa. El prototipo es un elemento muy importante en la creación y siempre va a ser testeado (público objetivo y encargados de comprobar que todo funciona).

◆ **Creación del producto.** En función de los resultados del testeo del prototipo, se hace una redefinición y se crea el producto definitivo, es decir, el esquema del multimedia.

En conclusión, utilizando como herramienta el diseño multimedia y enfocado en el área del cine, se desarrollará un documental que ayude a solucionar la falta de material gráfico y audiovisual que tiene la cinemateca "Enrique Torres".

3.4 CONCEPTO CREATIVO

3.4.1 ¿Qué es el concepto creativo?

Concepto creativo: Es una formulación construida para sintetizar todos aquellos elementos que permiten transmitir la diversidad de información y la profundidad de comunicación que el anunciante desea establecer con su mercado.

3.4.2 Formas de llegar a un concepto creativo

Técnicas de Creatividad para la Innovación

Estas son algunas de las técnicas más utilizadas mundialmente para estimular la producción de ideas. Además, servirán para poner en práctica las habilidades creativas. Obtendrás mejores resultados si las trabajas en grupo aunque muchas de ellas también pueden ser utilizadas de forma individual.

- ◆ Guía Neuronilla para Generar Ideas
- ◆ (Video)
- ◆ Análisis morfológico
- ◆ Analogías
- ◆ Biónica
- ◆ Brainstorming o lluvia de ideas
- ◆ Brainwriting
- ◆ Conexiones morfológicas forzadas
- ◆ Crear en sueños
- ◆ CRE-IN
- ◆ DO IT
- ◆ El arte de preguntar
- ◆ El catálogo
- ◆ El por qué de las cosas (La brújula)
- ◆ Estratal



- ◆ Ideart
- ◆ Ideas animadas
- ◆ Identificación o empatía
- ◆ Imanchin
- ◆ Inspira vídeo
- ◆ La inversión
- ◆ Listado de atributos
- ◆ Mapas mentales
- ◆ Método 365
- ◆ Método Delfos (Delphi)

Síntesis teórica de la comunicación publicitaria, Extraído Agosto 31, 2012 desde el link: <http://www.emagister.com/curso-sintesis-teorica-comunicacion-publicitaria/concepto-creativo>

Formación y consultoría para organizaciones, extraído Agosto 31, 2012 desde el link: http://www.neuronilla.com/index.php?option=com_content&view=article&id=82/70

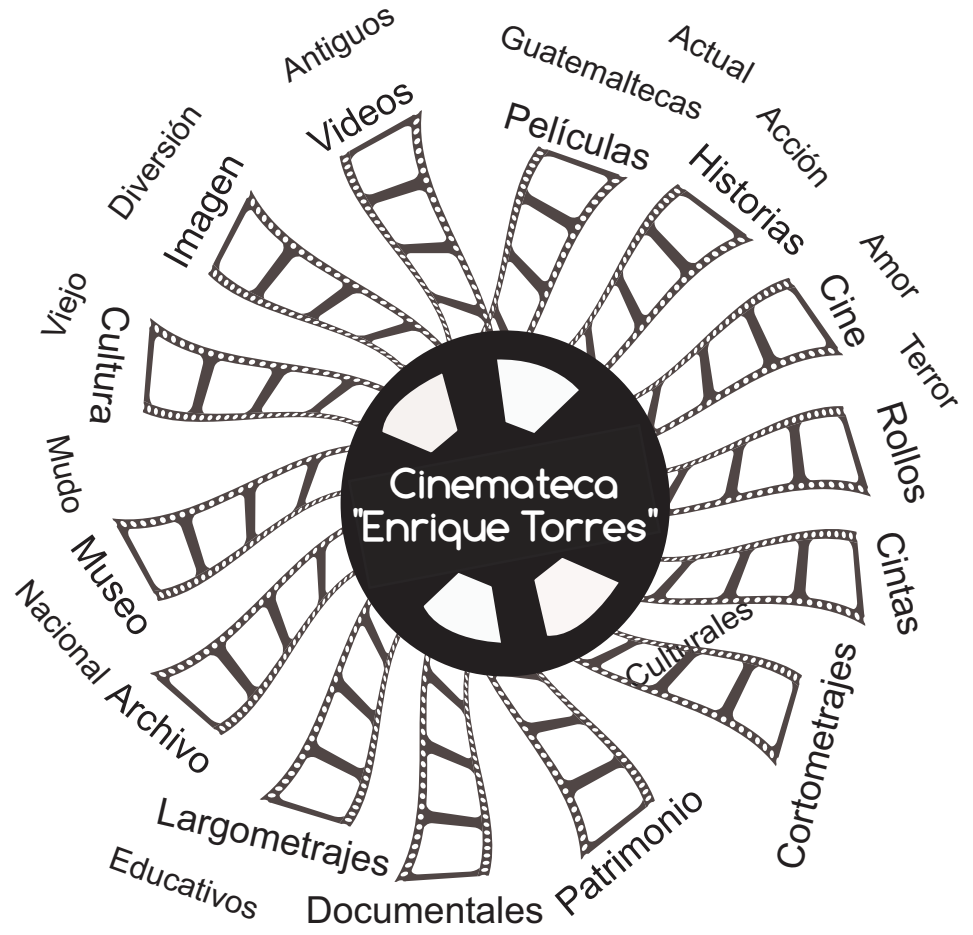
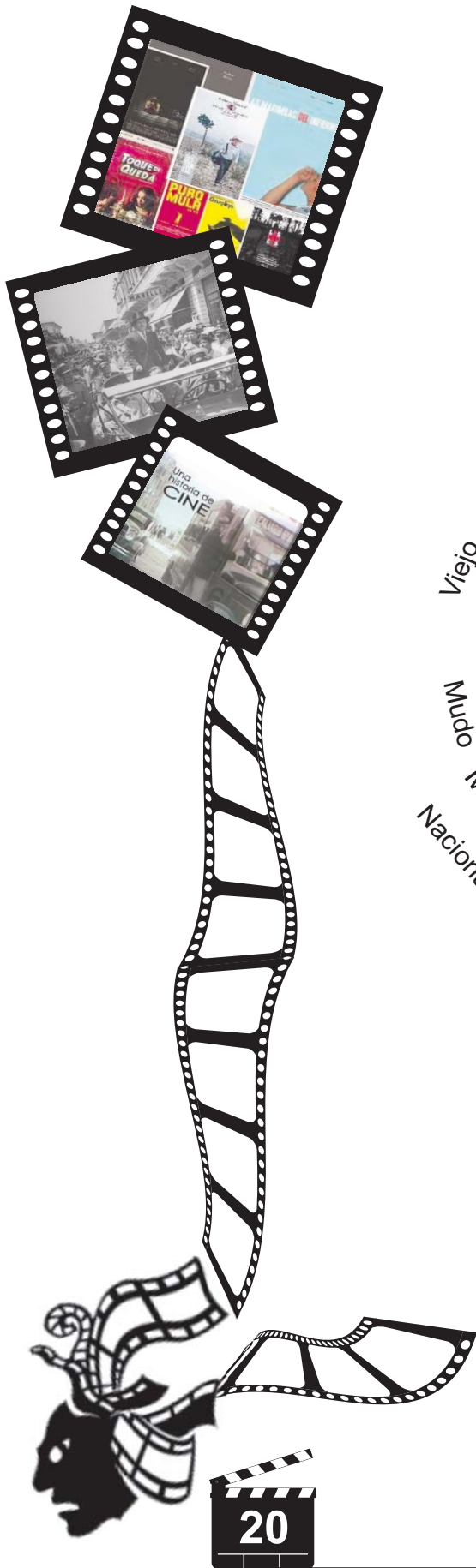
3.4.3 Brainstorming / Lluvia de ideas: para formular mi concepto creativo, se eligió la técnica creativa del Brainstorming / Lluvia de ideas, porque es una de las más fáciles de manejar y da un buen resultado, además, es la técnica más conocida para generar ideas.

Fue desarrollada por Alex Osborn (especialista en creatividad y publicidad) en los años 30 y publicada en 1963 en el libro "*Applied Imagination*". Es la base sobre la que se sostiene la mayoría del resto de las técnicas.

3.4.4 ¿En qué consiste?: el Brainstorming, también llamado torbellino de ideas, tormenta de ideas, remolí de cervells, lluvia de ideas, es una técnica eminentemente grupal para la generación de ideas. Consiste en realizar *Materiales de trabajo:* sala, sillas para el grupo, pizarra grande o cuaderno de notas para apuntar las ideas, grabadora (opcional), reloj. *Participantes:* facilitador o coordinador (dinamiza el proceso), secretario (apunta las ideas), miembros del grupo.



3.4.5 Proceso: el proceso para generar mi concepto creativo, es básicamente, tomar papel y lápiz y escribir palabras claves que se asocien al tema de mi proyecto, dichas palabras tienen sub-palabras o términos que siguen la línea o persiguen la idea básica de la palabra. Ejemplo: Historias-amor-acción-terror-diversión.



3.4.6 Concepto

Luego de elaborar varias palabras dentro de una hoja en blanco, siguiendo el lineamiento de la técnica del brainstorming, se llegó a varias conclusiones siendo estos el posible concepto creativo:

“Archivo de ayer y actual del cine nacional”

“Rollo que muestran el cine nacional”

“Archivo nacional del cine de ayer y actual”

“Nuestro rollo es valorar el cine nacional”

“El archivo actual del cine nacional”

3.4.7 Justificación

Luego de llevar a cabo el proceso para generar el concepto creativo, finalmente se eligió el concepto creativo: **“Nuestro rollo es valorar el cine nacional”** pensando en una analogía.

3.5 PREVISUALIZACIÓN

De acuerdo con el proyecto titulado: **Material gráfico y audiovisual que ayude a promover e informar sobre la Cinemateca “Enrique Torres”**, lo que pretendo realizar es: material gráfico y audiovisual que promueva e informe a toda la comunidad universitaria sobre la cinemateca.

Según los objetivos específicos del proyecto, y las necesidades de la institución, se elaborarán videos, unifolios, bifolios y despleables que contengan información acerca de la Cinemateca “Enrique Torres”.

Los videos estarán grabados en un disco, mientras que todas las piezas gráficas serán impresas en papel couché, a full color, en distintos tamaños, dependiendo de su función.

Desglose de Elementos:

- Video documental
- Diseño de unifoliar
- Diseño de bifoliar
- Diseño de despleable



Descripción de los elementos

- ◆ **Video documental:** tendrá una duración de 6 – 8 minutos de duración aproximadamente, contendrá la historia de la cinemateca así como su labor en la actualidad, principales proyectos e instalaciones, además de entrevistas. El video incluirá tomas dentro y fuera de la cinemateca, las tomas en interiores tendrán luz artificial y las exteriores luz natural, al inicio del documental la imagen se verá en tono sepia y luego cambiara a color esto para marcar la diferencia entre pasado y presente de la misma. El audio del video incluirá voz en off y tendrá musicalización de fondo, además estará apoyado por cintillos que citaran datos de importancia como por ejemplo nombres de personas que aparezcan dentro del documental.
- ◆ **Diseño bifoliar:** tendrá un tamaño de 8.5" x 11", en tiro y retiro a full color, fotografías de las instalaciones y reseña histórica de la unidad.
- ◆ **Diseño de desplegable:** tendrá un tamaño de 11" x 17", en tiro y retiro, incluirá fotografías de equipo cinematográfico además de imágenes de algunas películas significativas del cine guatemalteco.

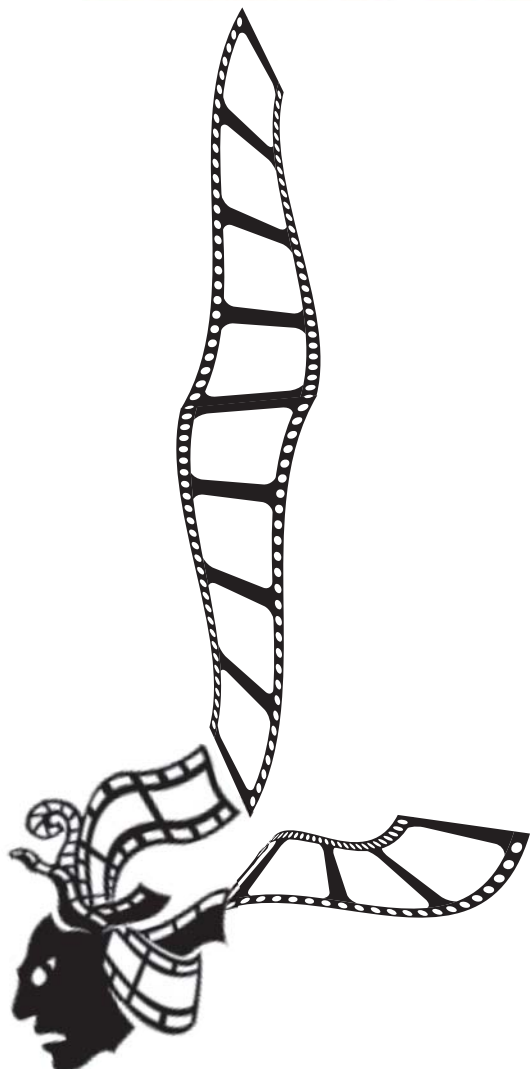
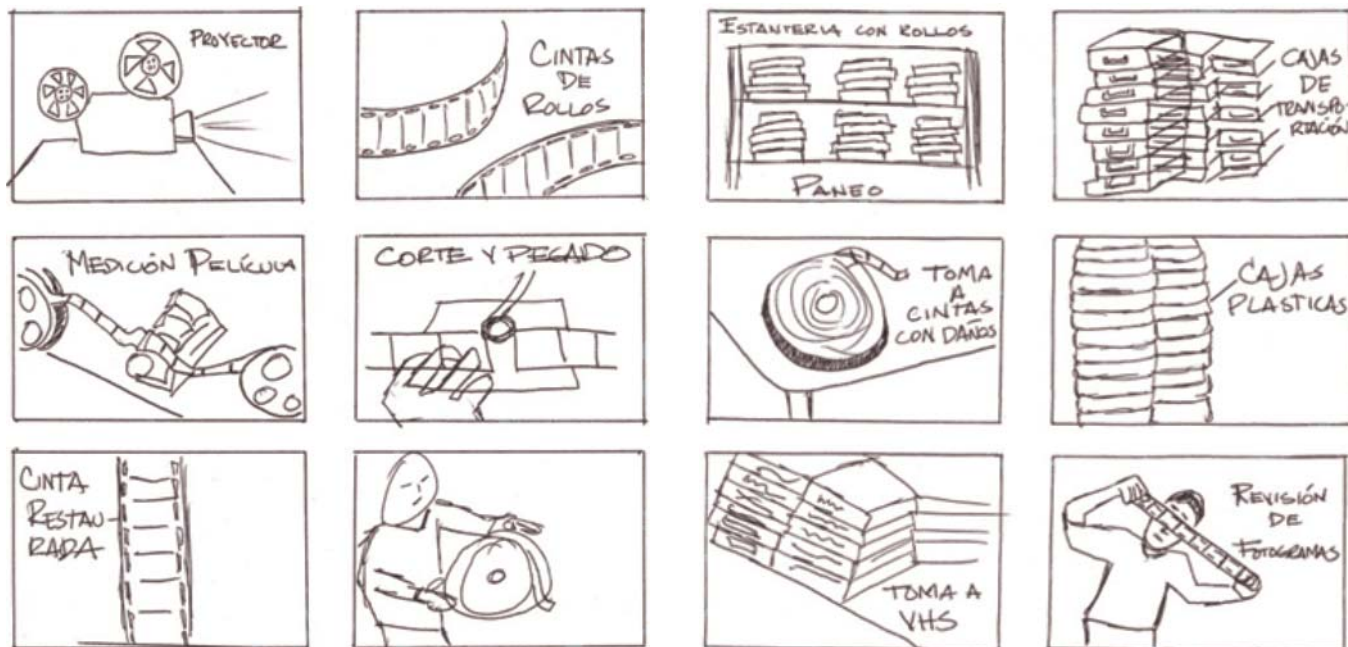
3.6 PROCESO DE BOCETAJE

En la etapa del proceso de bocetaje del video documental y las piezas gráficas, se trabajaron ideas a lápiz, dando la idea de cómo sería la secuencia de los fotogramas del video.

En cuanto a las propuestas gráficas, se muestra la descripción de cada uno de los elementos a diseñar. Siempre tomando en cuenta al grupo al cual va dirigido el proyecto, además del concepto creativo y las técnicas del diseño.



STORY BOARD



GUIÓN LITERARIO

Interior-Sótano-Día

Nos encontramos en el sótano del centro cultural universitario: Paraninfo; todo comenzará con tomas a las cajas de transportación, en las cuales se transportaban antiguamente los archivos fílmicos.

Luego, se realiza un recorrido a todo los archivos que alberga la cinemateca, rollos de 16 y 35 milímetros así como VHS entre otros.

Cortinas-Títulos-Entre escenas.

Después se harán unas cortinas para indicar ciertas etapas de la labor que realiza la cinemateca.

Interior-Bodega de archivos-Día

Se harán tomas a los distintos archivos que se muestran con cierta descomposición química, todo apoyado de cintillos con distinta información.

Interior-Cuarto de restauración-Día

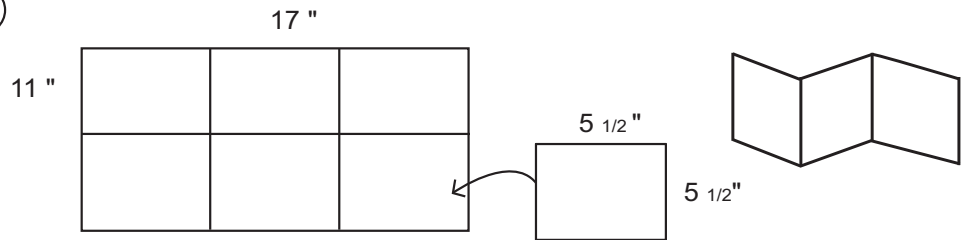
También se harán tomas al proceso de restauración de una cinta en mal estado, incluyendo desde la selección de la película así como el corte y pegado de los fotogramas dañados. Se mostrara el resultado final de la película restaurada y las condiciones en las cuales deben de mantenerse para su máxima duración.

PIEZAS GRÁFICAS

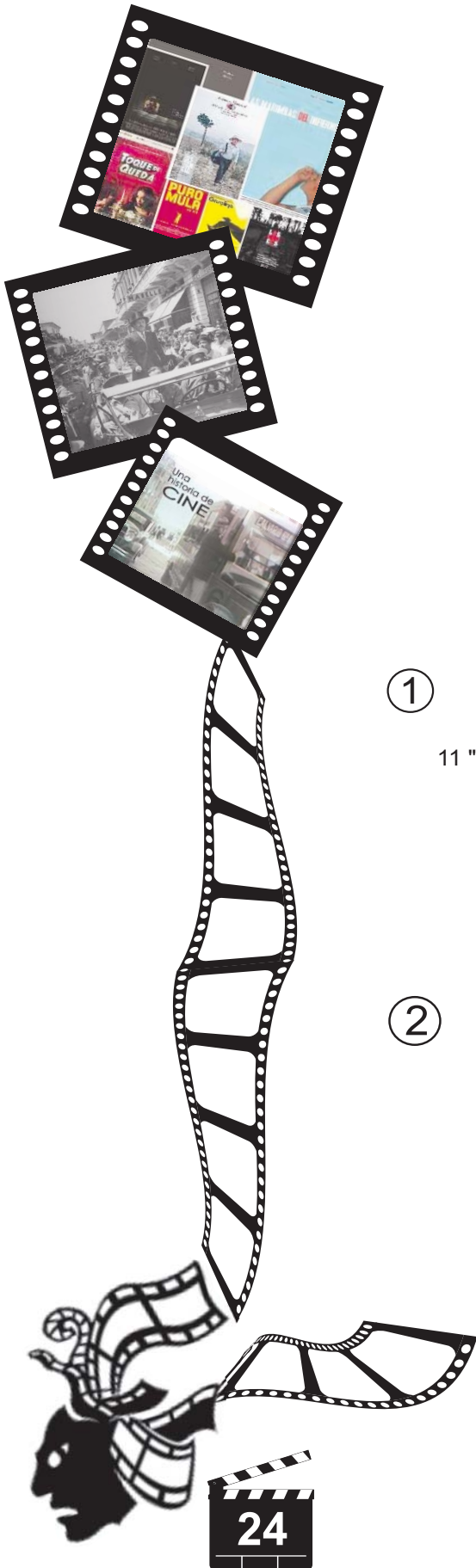
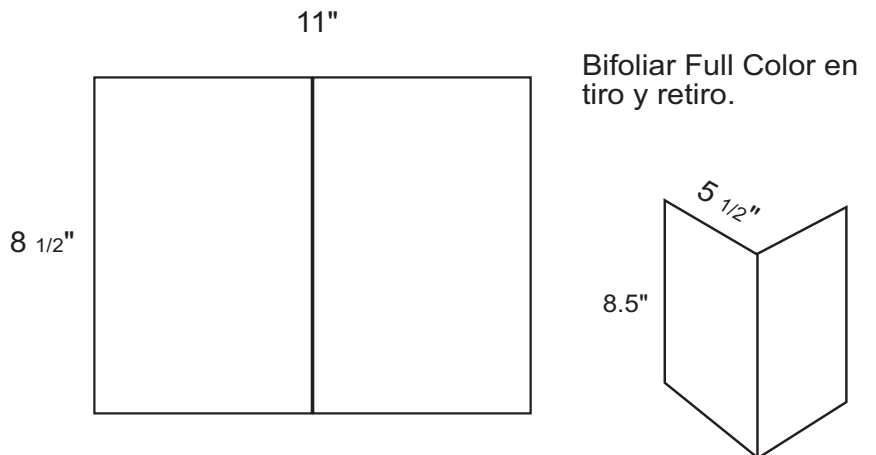
DESCRIPCIÓN DE ELEMENTOS GRÁFICOS

Desplegable Full Color en tiro y retiro, dividido en 6 secciones por lado.

①

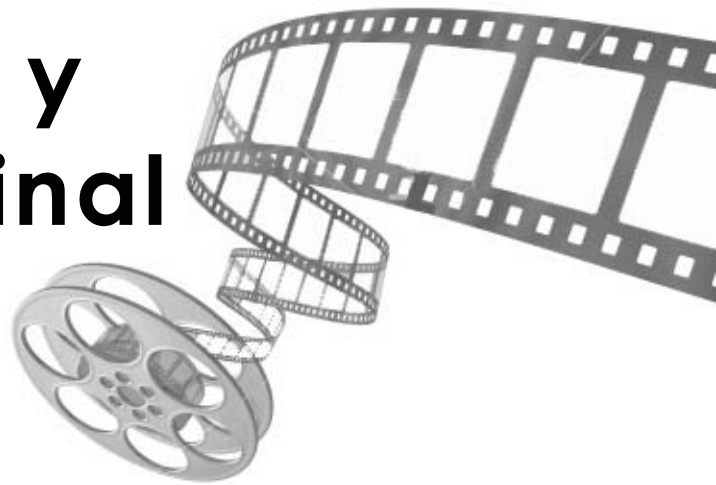


②



Capítulo IV

Comprobación de eficacia y propuesta final



4.1 PRIMERA VALIDACIÓN (Autoevaluación)

¿EN QUÉ CONSISTE?

En este primer nivel de validación se trabajaron dos propuestas de diseño, tanto para el storyboard del video como para el diseño de las piezas gráficas. Luego se procedió a elegir una propuesta visual dentro de las dos propuestas. En este nivel, la selección se realizó en base a una matriz de autoevaluación. La evaluación fue personal con el apoyo de dos compañeros, quienes dieron su opinión en base a los conocimientos y experiencia que han adquirido a lo largo de la carrera.

PROCESO

Luego de tener las ideas a lápiz, presenté dos propuestas de manera digital impresa, a las cuales los compañeros sugirieron, que el video debería tener una presentación que diera a conocer el concepto creativo, así como no tener entrevistas eso para evitar un mal audio en el video, además de diseñar las piezas gráficas de acuerdo al concepto.

EVIDENCIA

STORYBOARD



STORYBOARD

PROPUESTA 1

PROPUESTA 2

STORYBOARD

			
Escena # 1 Descripción: entrevista a coordinador cinematoteca	Escena # 2 Descripción: dolly a los archivos filmicos	Escena # 3 Descripción: toma abierta a estanteria de archivos	Escena # 4 Descripción: toma cerrada a los archivos VHS
			
Escena # 5 Descripción: toma abierta a cajas de transportación	Escena # 6 Descripción: toma contrapicada a cajas de almacenaje de rollos	Escena # 7 Descripción: toma cerrada a nuevas cajas de cintas	Escena # 8 Descripción: toma a cinta en perfecto estado
			
Escena # 9 Descripción: toma cerrada a cintas de películas	Escena # 10 Descripción: toma abierta a el proceso de restauración	Escena # 11 Descripción: toma a proyector previo a revisión de cinta	Escena # 12 Descripción: toma abierta a sala de proyección

PIEZAS GRAFICAS PROPUESTA 1

Unifoliar		Bifoliar	
Tiro	Retiro	Tiro	Retiro
			
Desplegable		Folleto	
Tiro	Retiro	Contraportada	Portada
			
		Interiores	
			

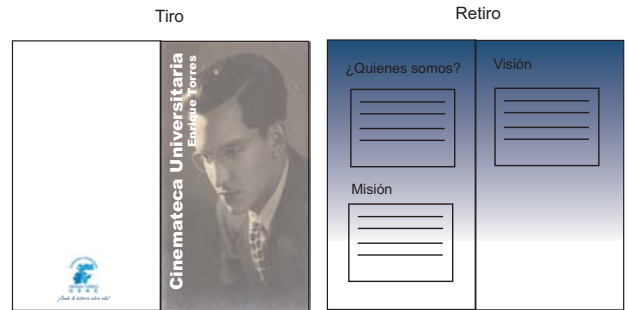
PROPUESTA 2



Unifoliar



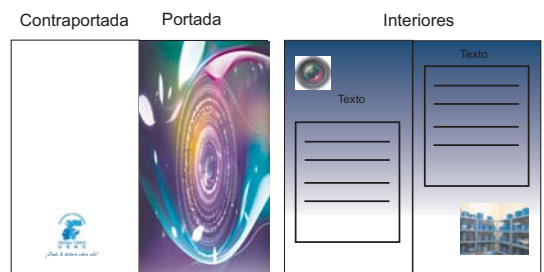
Bifoliar



Desplegable



Folleto



MATRIZ DE AUTOEVALUACIÓN

De acuerdo a la siguiente, matriz de evaluación, se eligió una propuesta sobre la cual trabajar.

Criterios para la Autoevaluación de las propuestas Gráficas Proyecto de Graduación Multimedia Sección C

Criterio de Evaluación	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Vincula los bocetos con los objetivos planteados.									X	
Vincula los bocetos con las características del público objetivo.						X				
Vincula los bocetos con conceptos de diseño, fundamentales para la estética de un multimedia funcional.								X		
Vincula los bocetos con el concepto creativo.						X				
Vincula los bocetos a la previsualización realizada.									X	
Vincula los bocetos con los niveles de interacción entre el usuario y el producto.							X			
La secuencia de las ideas tiene lógica y puede ayudar a solucionar el problema planteado.									X	
La secuencia de imágenes da una idea clara, sencilla y concreta de lo que se pretende producir.									X	
La propuesta armoniza de manera estética los elementos propios del diseño multimedia (texto, imagen, sonido, animaciones y efectos)							X			
Calidad técnica del bocetaje.								X		

Criterios para la Autoevaluación de las propuestas Gráficas Proyecto de Graduación Multimedia Sección C

Criterio de Evaluación	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Vincula los bocetos con los objetivos planteados.							X			
Vincula los bocetos con las características del público objetivo.							X			
Vincula los bocetos con conceptos de diseño, fundamentales para la estética de un multimedia funcional.							X			
Vincula los bocetos con el concepto creativo.								X		
Vincula los bocetos a la previsualización realizada.									X	
Vincula los bocetos con los niveles de interacción entre el usuario y el producto.							X			
La secuencia de las ideas tiene lógica y puede ayudar a solucionar el problema planteado.									X	
La secuencia de imágenes da una idea clara, sencilla y concreta de lo que se pretende producir.									X	
La propuesta armoniza de manera estética los elementos propios del diseño multimedia (texto, imagen, sonido, animaciones y efectos)							X			
Calidad técnica del bocetaje.							X			

4.2 SEGUNDA VALIDACIÓN (Especialistas)

¿EN QUÉ CONSISTE?

En este segundo nivel de validación y luego de elegir una de las dos propuestas anteriores, sometemos esa propuesta a los ojos de especialistas en el tema. Los especialistas son los estudiantes del 10o. semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico énfasis multimedia. Dicha actividad se realizó a través de un focus group, la cual consiste en buscar y registrar, datos, opiniones, reacciones, y emociones de un grupo conformado por un máximo de 12 personas. Las personas sugirieron lo siguiente: que el video debería llevar una locución en Off para una mejor comprensión, además de cambiar la musicalización, la cual no es apropiada; en cuanto a las piezas gráficas, observaron que el interlineado no está uniforme en las piezas.



PROCESO

Realicé los primeros cambios sugeridos, y añadí una presentación al documental que diera a conocer el concepto creativo "Nuestro rollo es valorar el cine nacional". Se proyectó el video así como las propuestas gráficas, y luego se procedió a escuchar los comentarios, de los integrantes del grupo focal. Los cuales consisten en que se debe mejorar la musicalización, quitar el texto y, en su lugar, agregar una locución en Off para darle mayor dinamismo al video y de esta forma visualizar bien el documental.

EVIDENCIA





De los 5,000 rollos de películas 1,300 son patrimonio nacional y el resto producciones extranjeras.



Las cintas al permanecer en lugares no apropiados, son vulnerables a padecer el síndrome del vinagre.



Luego se coloca la cinta en dos carretes de un extremo a otro.



Por último se cortan los fotogramas dañados y se unen los restantes, para crear continuidad en la cinta.



Al estar la película ya restaurada se coloca en un proyector, para su revisión final.



PIEZAS GRÁFICAS

QUIENES SOMOS

Esta unidad constituye el único archivo fílmico legítimamente establecido en Guatemala. Fue creada el 9 de marzo de 1970, cuando el periodista José Enrique Torres, quien salió exiliado del país tras la caída del régimen de Jacobo Arbenz, conoció en Argentina a Guillermo Jurado, presidente de la cinemateca de Buenos Aires. Al regresar al país, Torres fundó un cineclub en la Facultad de Derecho, de la USAC. Antes de fallecer logró que el Consejo Superior creara la Cinemateca. Con el tiempo llegaron hasta ella los registros de los giras del ex presidente Jorge Ubico y donaciones de las embajadas de Francia y Argentina.

Al principio funcionaba como un archivo, pero con el apoyo de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) se empezó a recuperar rollos de películas clásicas realizadas en Guatemala, como "El sombrero", primer largometraje sonoro del país, creado en 1950 y restaurado en 1997.

MISIÓN

Según material impreso ubicado dentro de la Cinemateca "Enrique Torres". Su misión es promover el desarrollo de la Cultura Cinematográfica en nuestro medio. Como Unidad de Cine en su género, tiene como propósito apoyar con información a profesionales del medio -nacionales y extranjeros- investigadores, estudiantes y público en general, sobre la disciplina de las imágenes en movimiento y ramas afines de acuerdo a los principios Académicos de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

VISIÓN

Según material impreso ubicado dentro de la Cinemateca su visión es: Conformar el Archivo Nacional de la Imagen en Movimiento a fin de proteger el Patrimonio Fílmico Guatemalteco, salvaguardar toda clase de películas como obras históricas del Séptimo Arte, rescatar, clasificar, restaurar y preservar por todos los medios su existencia y difundir sus contenidos en sesiones cinematográficas, así mismo, relacionarse con el resto de archivos cinematográficos del mundo.

PROYECTOS Y ACTIVIDADES

Dentro de sus principales Proyectos y Actividades está el realizar su mayor esfuerzo para que los cerca de 4 mil rollos de película que allí se resguardan no se pierdan irremediablemente por la acción del tiempo y la indiferencia. Así mismo proyectar dichas imágenes ya restauradas.

Bifoliar
Tamaño
8.5" X 11"

Tiro

Nuestro Rollo
es **Valorar el**
Cine Nacional



Retiro

Unifoliar
Tamaño
3.5" X 8.5"

Cinemateca
Universitaria

"Enrique Torres"



ENRIQUE TORRES
U S A C

Desde la historia cobra vida!

Tiro

La Cinemateca Universitaria de Guatemala fue fundada el 9 de marzo de 1970, mediante Acuerdo de Rectoría No. 7110, emitido por el Señor Rector Dr. Rafael Cuevas del Cid. El proyecto de creación de la Unidad Cinematográfica fue presentado por José Enrique Torres Pérez, con la aprobación de las autoridades del Alma Mater, reconocido fundador y director de la cinemateca, falleció en funciones de su cargo. La universidad reconoce sus méritos, como uno de los pioneros de las Cinematecas de América Latina y por Acuerdo Institucional de la Universidad de San Carlos de Guatemala, desde abril de 1971, se conoce como Cinemateca Universitaria "Enrique Torres".

Es la unidad cinematográfica de la Universidad de San Carlos de Guatemala, adscrita a la Dirección General de Extensión Universitaria, se localiza en el Centro Cultural Universitario en: 2a. Avenida 12-40 Zona 1 de la ciudad capital de Guatemala.

Al igual que todos los archivos, cinematecas, cineotecas o filmotecas en los diferentes países del mundo, fue creada con el propósito de obtener y conservar todos los filmes significativos en la historia del cine.

Retiro

31



HISTORIA DEL CINE NACIONAL



Desplegable

**Tamaño
11" X 17"**

Tiro

Retiro



HISTORIA DEL CINE NACIONAL

Las primeras proyecciones de cine que se disfrutaron en Guatemala se realizaron en 1896. La primera sala de exhibición fue en el Pasaje Aycinena, 6a. Ave. y 7a. Calle del ahora Centro Histórico, en la capital. El desarrollo de este nuevo medio en Guatemala se da en el gobierno del General José María Reyna Barrios. Aquí se desarrollaron unas de las primeras salas de cine de Latinoamérica, que pronto tomaría auge y aceptación. Muestra de ello es la leyenda tomada de un periódico de la época, donde se publicaban los espectáculos cinematográficos. Con el inicio del siglo XX, el fenómeno del cine fue tomando auge, como una de las avances tecnológicos del momento. En las primeras dos décadas se comenzaron a dar los primeros pasos, tanto de productores locales como internacionales. Los primeros rodajes se realizaron en forma de documental, captando las calles, costumbres y ambientes propios de la época, registros que hoy en día nos dan idea de como era el país en aquel entonces.

Los primeros cineastas guatemaltecos comienzan a surgir en la segunda década del siglo pasado. Los primeros nombres que se conocen son Román Fernández Xarachi y Mario Estrada, quienes filmaron proyecciones y fiestas de aquella época, y Alberto de la Riva, principal promotor de grupos artísticos que llegó a reunir a los actores destacados de la época. La primera película sonora realizada en Guatemala fue el cortometraje "Danza y ritmo", que data de 1942, a lo cual le siguió "Fonías del zapato" presentada por Román Aguirre. Algunos de los películas más sobresalientes a lo largo de la historia cinematográfica de nuestro país son: El blanco de miño, La casa de Enfrente, Las ruinas, Dedicativo por Error entre otros, así como referendos a los últimos dos décadas. Pues en décadas anteriores sobresalieron títulos como: Terremoto en Guatemala, Candelaria, Cristo de los milagros y Súperzan por mencionar algunos.



FOCUS GROUP

EVIDENCIA



4.3 TERCERA VALIDACIÓN (Grupo Objetivo)

¿EN QUÉ CONSISTE?

En este tercer nivel de validación sometemos nuestro producto a la opinión del grupo objetivo. Para lograr esta última fase, fueron realizados dos procesos de validación, siendo estos, cualitativo y cuantitativo, donde, en la parte cualitativa, nuevamente se hará uso de la técnica del Focus Group: recopilando todas las reacciones y comentarios del grupo objetivo.

Y en la segunda parte del proceso, que es la fase cuantitativa, desarrollamos una encuesta que arroje toda la información acerca del material, información básica como: texto, imagen, sonido, etc.

PROCESO

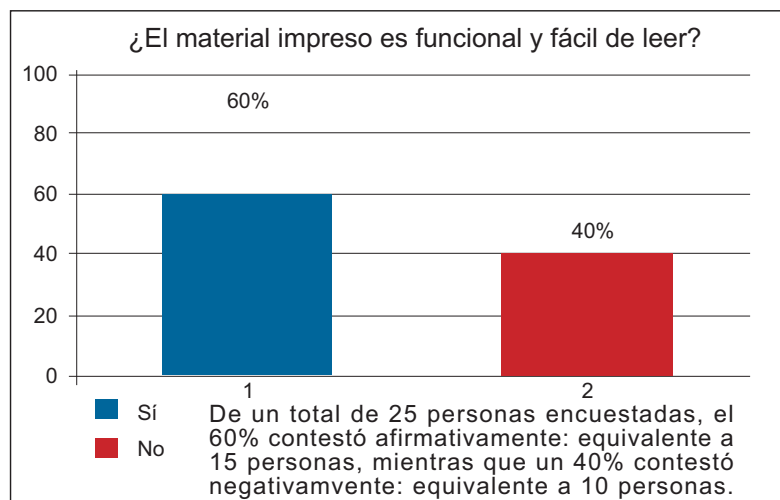
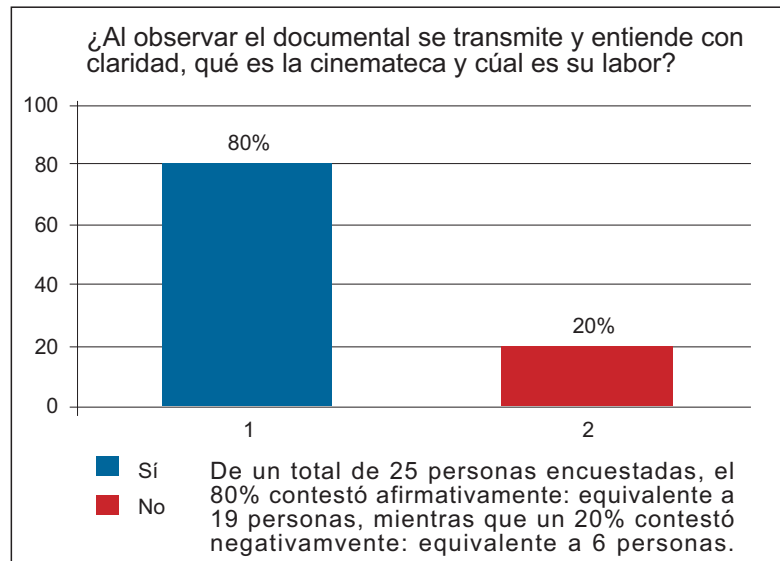
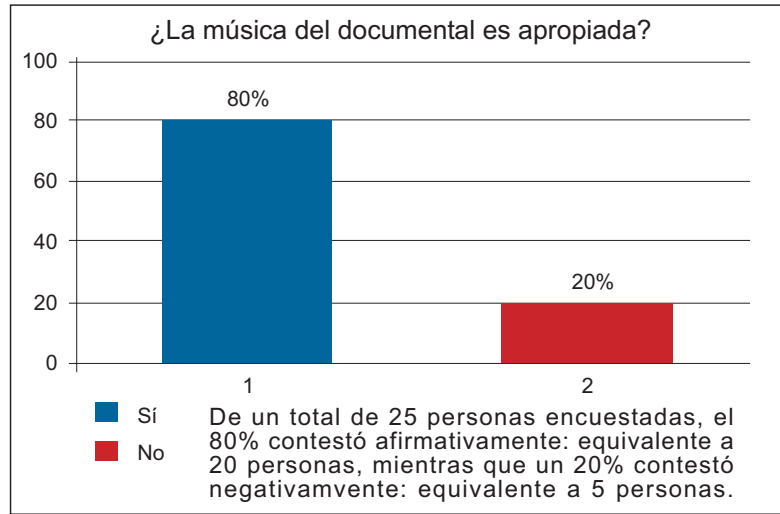
Luego de realizar los cambios sugeridos en la segunda validación, en la parte cualitativa, el grupo objetivo realizó comentarios acerca del documental, los cuales, en su mayoría, fueron de aceptación ya que les pareció muy ilustrativo y de interés, lo cual también se vio reflejado en la parte cuantitativa, a la hora de responder una encuesta con interrogantes acerca del documental.

EVIDENCIA

FOCUS GROUP

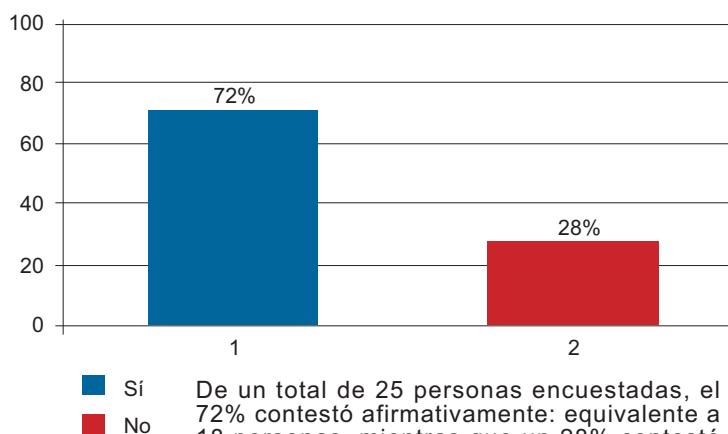


Después de realizar la encuesta a 25 personas del grupo objetivo, estos son los resultados, de manera gráfica.



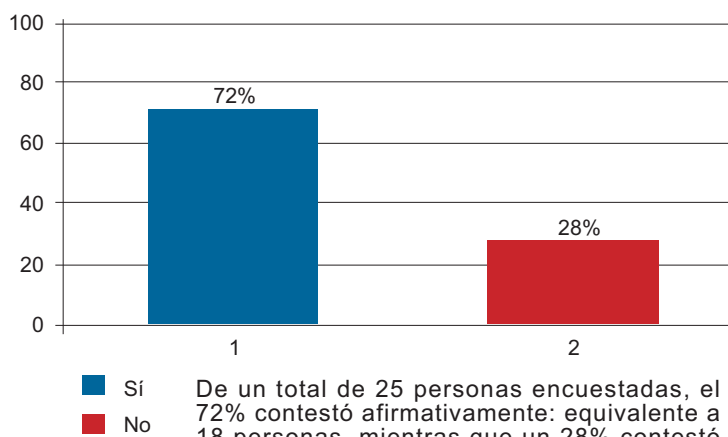


¿Los textos son apropiados, en cuanto a tamaño y color?



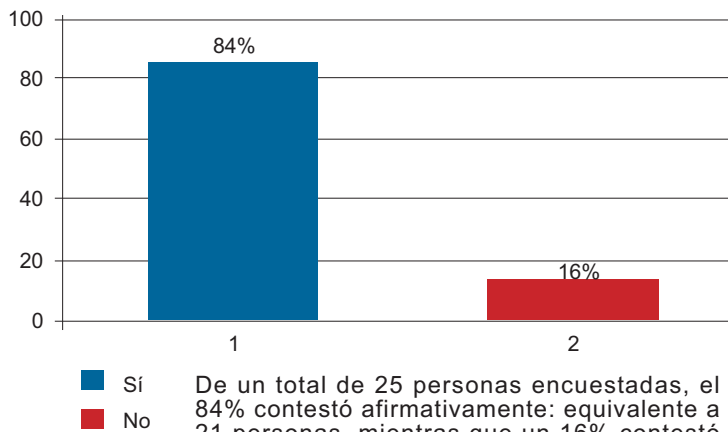
De un total de 25 personas encuestadas, el 72% contestó afirmativamente: equivalente a 18 personas, mientras que un 28% contestó negativamente: equivalente a 7 personas.

¿La locución en Off es de calidad y ayuda al documental?



De un total de 25 personas encuestadas, el 72% contestó afirmativamente: equivalente a 18 personas, mientras que un 28% contestó negativamente: equivalente a 7 personas.

¿Es de su agrado el documental?



De un total de 25 personas encuestadas, el 84% contestó afirmativamente: equivalente a 21 personas, mientras que un 16% contestó negativamente: equivalente a 4 personas.

4.4 PROPUESTA GRÁFICA FINAL



VIDEO	IMAGEN	AUDIO	T.
Animación del logo de la institución		Efecto de sonido	00:00;11;18
Animación de presentación		Efecto de sonido	00:00;11;22
Animación del concepto creativo		Musicalización	00:00;15;16
La pantalla cambia a color negro y aparece centrado el texto: "Audiovisual promociona e informativo sobre la cinemateca Enrique Torres" En letras blancas con tipografía Bell Gothic Std		Musica de fondo	00:00;04;13
Tómas a las instalaciones de la cinemateca así como a los archivos.		Música de fondo y locución en Off La cinemateca universitaria	00:00;03;07
		"Enrique Torres" es la unidad cinematográfica de la universidad de San Carlos de Guatemala.	00:00;01;14
		Creada el 9 de marzo de 1970, con el propósito de obtener, rescatar, conservar y difundir todos los filmes significativos en la historia del cine guatemalteco.	00:00;04;06
			00:00;02;18
			00:00;01;24
			00:00;01;07





VIDEO	IMAGEN	AUDIO	T.
<p>Tómas a los archivos filmicos de la cinemateca, además de las cajas de transportación, entre otros</p>		<p>Locución en Off la cinemateca alberga en su depósito más de 5,000 rollos de películas originales</p>	<p>00:00:04:26</p>
		<p>en formatos de 35, 16 y 8 milímetros,</p>	<p>00:00:06:12</p>
		<p>de los cuales 1,300 son considerados patrimonio nacional por su contenido historico</p>	<p>00:00:05:17</p>
		<p>antiguamente se utilizaban cajas de transportación,</p>	<p>00:00:06:28</p>
		<p>para trasladar películas de 16 milímetros de la ciudad capital a los departamentos específicamente a las salas de cine para su exhibición.</p>	<p>00:00:04:26</p>
		<p>Además se cuenta con numerosas donaciones de películas en formato VHS y ¾ recibidas a lo largo de su trayectoria.</p>	<p>00:00:03:02</p>
			<p>00:00:02:15</p>
			<p>00:00:03:20</p>





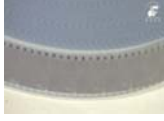


VIDEO	IMAGEN	AUDIO	T.
<p>La pantalla cambia a color negro y aparece centrado el texto: "Descomposición de materiales filmicos" en letras Bell Gothic Std</p>		<p>Musicalización</p>	00:00:03:00
<p>Tómas a los archivos filmicos que presentan algún tipo de descomposición química, y a las cintas con fotogramas con daños total o parcialmente</p>		<p>Locución en Off la película suele ser vulnerable al síndrome del vinagre, el cual consiste en una proceso químico</p>	00:00:03:20
		<p>que de no dársele el mantenimiento adecuado,</p>	00:00:05:11
		<p>provoca su destrucción parcial o total en algunos casos. El curador</p>	00:00:03:23
		<p>tiene como función la realización de</p>	00:00:06:00
		<p>tratamientos de limpieza en los filmes que resulta ser un</p>	00:00:02:00
		<p>procedimiento lento principalmente cuando son películas antiguas que presentan deterioro en sus pegaduras o en su perforación o daños en la emulsión</p>	00:00:08:00



VIDEO	IMAGEN	AUDIO	T.
<p>Tómas al proceso de restauración, que incluye medición de película, corte y pegado, así como unión de cintas para dar continuidad</p>		<p>Locución en Off durante esta etapa, se coloca la cinta en dos carretes</p>	00:00:02:12
		<p>rebobinando la película de un extremo a otro</p>	00:00:01:19
		<p>moderadamente, para localizar los fotogramas que presenten mayor daño además de medir el largo de la cinta y así saber el tiempo de duración de la película, una vez localizados los fotogramas con mayor daño se procede al corte y pegado de los mismos creando así continuidad en la cinta, en este caso observamos un rollo de 35 milímetros en otras palabras antiguamente este era parte del proceso de edición de una película cuando no existía la tecnología de hoy en día ya restaurada la cinta se procede a visualizar en un proyector.</p>	00:00:03:13
		<p>00:00:03:02</p>	00:00:03:00
		<p>00:00:05:11</p>	00:00:04:14
		<p>00:00:04:14</p>	00:00:01:10
		<p>00:00:01:10</p>	00:00:13:05
		<p>00:00:13:05</p>	00:00:01:22
		<p>00:00:01:22</p>	00:00:06:19
	<p>La pantalla cambia a color negro y aparece centrado el texto: "Revisión de película restaurada" en letras Bell Gothic Std</p>		<p>Musicalización</p>



VIDEO	IMAGEN	AUDIO	T.
<p>Tómas a el proceso de revisión de una cinta restaurada mediante un proyector.</p>		Cuando la película ya esta restaurada se coloca en un proyector para su revisión final, en esta escena se observa el proceso de revisión de una película en un proyector de 16 milímetros. Es entonces cuando la película está completamente restaurada, lista para ser transferida al área de digitalización en el cual se transfiere a un formato digital, como DVD, DV, CAM, etc.	00:00:02:02
			00:00:05:18
			00:00:02:11
			00:00:08:15
<p>La pantalla cambia a color negro y aparece centrado el texto: Recomendaciones para mantener en buen estado las películas en letras Bell Gothic Std</p>		Musicalización	00:00:03:25
<p>Tómas de como estan almacenados los filmes guatemaltecos y las condiciones climaticas en las cuales deben permanecer, para un mantener un buen estado a lo largo del tiempo.</p>		Locución en Off originalmente la película cinematográfica se almacenaba en recipientes metálicos, pero para su mejor conservación su almacenamiento se está realizando en cajas plásticas, las cuales deben contener un centro plástico, que ayude a mantener con uniformidad la cinta.	00:00:03:02
			00:00:04:16
			00:00:04:07
			00:00:05:09

VIDEO	IMAGEN	AUDIO	T.
<p>Tómas a aparatos que proporcionan la temperatura adecuada. Tomas a cintas en perfecto estado</p> <p>La pantalla cambia a color negro y aparecen los créditos de las personas que colaboraron en la producción así como las instituciones que hicieron esto posible en letras Bell Gothic Std</p>	   	<p>Las películas durante su almacenaje deben permanecer en temperaturas adecuadas que las mantengan alejadas de la humedad y calor excesivo, por lo tanto si las películas se conservan de esta manera siempre mantendrán un perfecto estado tal como lo muestra la imagen.</p>	<p>00:00:03:16</p> <p>00:00:04:12</p> <p>00:00:06:07</p> <p>00:00:09:26</p>
		<p>Musicalización</p>	<p>00:00:19:20</p>

PIEZAS GRÁFICAS Bifoliar



Tamaño
8.5" X 11"



Tiro



Retiro

Cinemateca Universitaria "Enrique Torres"

¿QUIÉNES SOMOS?

Una unidad que constituye el único archivo fílmico legalmente establecido en Guatemala. Fue creada el 9 de marzo de 1970, cuando el periodista José Enrique Torres, quien salió exiliado del país tras la caída del régimen de Jacobo Arbenz, conoció en Argentina a Guillermo Jurado, presidente de la cinemateca de Buenos Aires. Al regresar al país, Torres fundó un cineclub en la Facultad de Derecho, de la U.S.A.C. Antes de fallecer logró que el Consejo Superior creara la Cinemateca. Con el tiempo llegaron hasta ella los registros de las giras del ex presidente Jorge Ubico y donaciones de las embajadas de Francia y Argentina.

Al principio funcionaba como un archivo, pero con el apoyo de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) se empezó a recuperar rollos de películas clásicas realizadas en Guatemala, como "El sombrero", primer largometraje sonoro del país, creado en 1950 y restaurado en 1997.

MISIÓN

Promover el desarrollo de la Cultura Cinematográfica en nuestro medio. Como Unidad de Cine en su género, tiene como propósito apoyar con información a profesionales del medio nacionales y extranjeros- Investigadores, estudiantes y público en general, sobre la disciplina de las imágenes en movimiento y técnicas de acuerdo a los privilegios Académicos de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

VISIÓN

Conformar el Archivo Nacional de la Imagen en Movimiento a fin de proteger el Patrimonio Fílmico Guatemalteco y salvaguardar toda clase de películas como obras históricas del Séptimo Arte, Rescatar, clasificar, restaurar y preservar por todos los medios su existencia y difundir sus contenidos en sesiones cinematográficas, así mismo, relacionarse con el resto de archivos cinematográficos del mundo.

PROYECTOS Y ACTIVIDADES

Dentro de sus principales Proyectos y Actividades está el realizar su mayor esfuerzo para que los cerca de 8 mil rollos de película que allí se resguardan no se pierdan irremediablemente por la acción del tiempo y la indiferencia. Al mismo tiempo proyecta dichas imágenes ya restauradas.

La cinemateca ofrece visitas y charlas didácticas entorno a la historia del cine, además de asesoría técnica sobre equipo cinematográfico a grupos institucionales y público en general, previo una solicitud de parte del interesado.



Nuestro Rollo es VALORAR el cine NACIONAL

Desplegable

Tamaño
11" X 17"

Tiro

Cinemateca "Enrique Torres"

HISTORIA

Es la unidad cinematográfica de la Universidad de San Carlos de Guatemala adscrita a la Dirección General de Extensión Universitaria.

Fue fundada el 9 de marzo de 1970, mediante Acuerdo de Rectoría No. 7113, emitido por el señor rector Dr. Rafael Cuevas del Cid.

El proyecto de creación de la Unidad Cinematográfica fue presentado por José Enrique Torres, periodista quien salió exiliado del país tras la caída del régimen de Jacobo Arbenz. Conoció en Argentina a Guillermo Jurado, presidente de la cinemateca de Buenos Aires. Al regresar al país, Torres fundó un cineclub en la Facultad de Derecho, de la U.S.A.C. Antes de fallecer logró que el Consejo Superior creara la Cinemateca.

Con el tiempo llegaron hasta ella los registros de las giras del ex presidente Jorge Ubico y donaciones de las embajadas de Francia y Argentina. Al igual que todos los archivos cinematográficos, cineclubes o filmotecas en los diferentes países del mundo, fue creada con el propósito de coleccionar y conservar todos los filmes significativos en la historia del cine.

Reconocido fundador y director de la cinemateca, falleció en funciones de su cargo. La universidad reconoce sus méritos, como uno de los pioneros de la Cinemateca de América Central y por Acuerdo Institucional de la Universidad de San Carlos de Guatemala, desde abril de 1971, se conoce como Cinemateca Universitaria "Enrique Torres".



Dentro de sus principales Proyectos y Actividades está el realizar su mayor esfuerzo para que los cerca de 8 mil rollos de película que allí se resguardan no se pierdan irremediablemente por la acción del tiempo y la indiferencia. Al mismo tiempo proyecta dichas imágenes ya restauradas.

Antiguamente se hacían préstamos de películas al público que lo deseaba, pero debido al rollo que se le olvida por parte de las personas, en este caso la proletera, este servicio dejó de realizarse, actualmente si las personas desean ver algún filme deben acercarse a la unidad y solicitar una exhibición pública en lugares adecuados.

Además la cinemateca ofrece visitas y charlas didácticas entorno a la historia del cine, además de asesoría técnica sobre equipo cinematográfico, a grupos institucionales y público en general, previo una solicitud de parte del interesado.

PROYECTOS Y ACTIVIDADES

Dentro de sus principales Proyectos y Actividades está el realizar su mayor esfuerzo para que los cerca de 8 mil rollos de película que allí se resguardan no se pierdan irremediablemente por la acción del tiempo y la indiferencia. Al mismo tiempo proyecta dichas imágenes ya restauradas.

Antiguamente se hacían préstamos de películas al público que lo deseaba, pero debido al rollo que se le olvida por parte de las personas, en este caso la proletera, este servicio dejó de realizarse, actualmente si las personas desean ver algún filme deben acercarse a la unidad y solicitar una exhibición pública en lugares adecuados.

Además la cinemateca ofrece visitas y charlas didácticas entorno a la historia del cine, además de asesoría técnica sobre equipo cinematográfico, a grupos institucionales y público en general, previo una solicitud de parte del interesado.



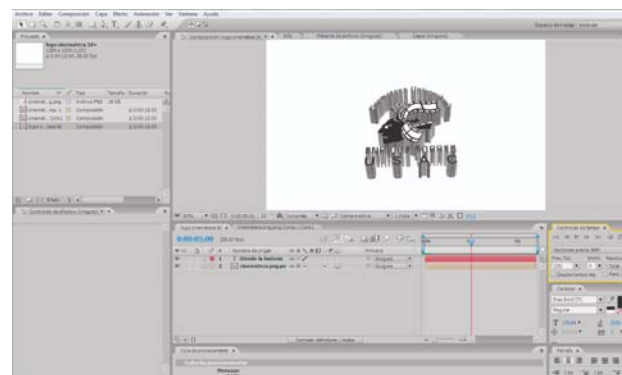
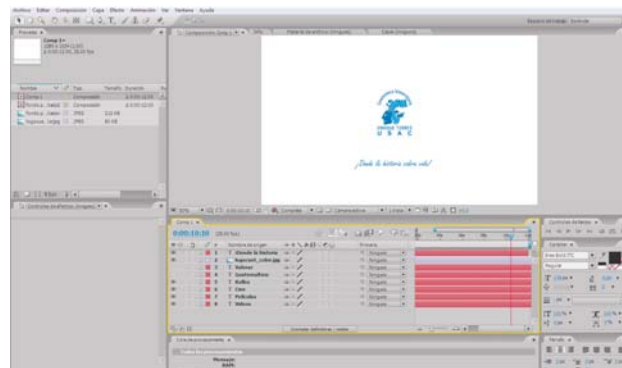
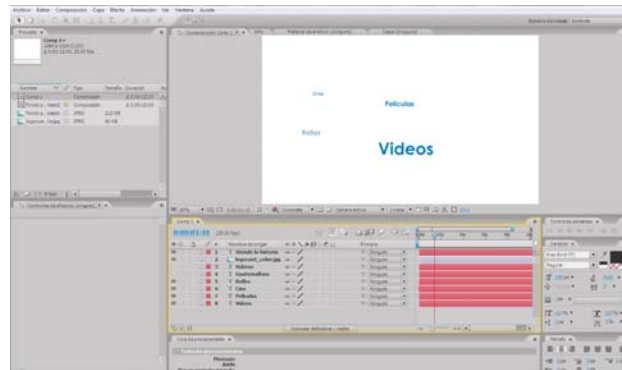
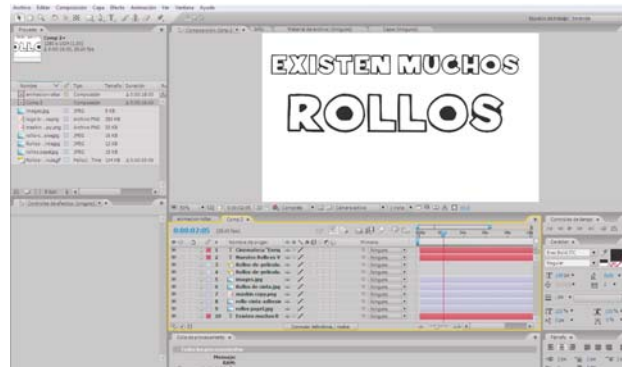
Contáctanos en:
2a. Ave. 12-40 Zona 1
Tel.: 2232-4441 ext. 124
Lunes a Viernes de 8:00am-4:00pm

Síguenos en: [f /Cinemateca Universitaria Enrique Torres](https://www.facebook.com/CinematecaUniversitariaEnriqueTorres)



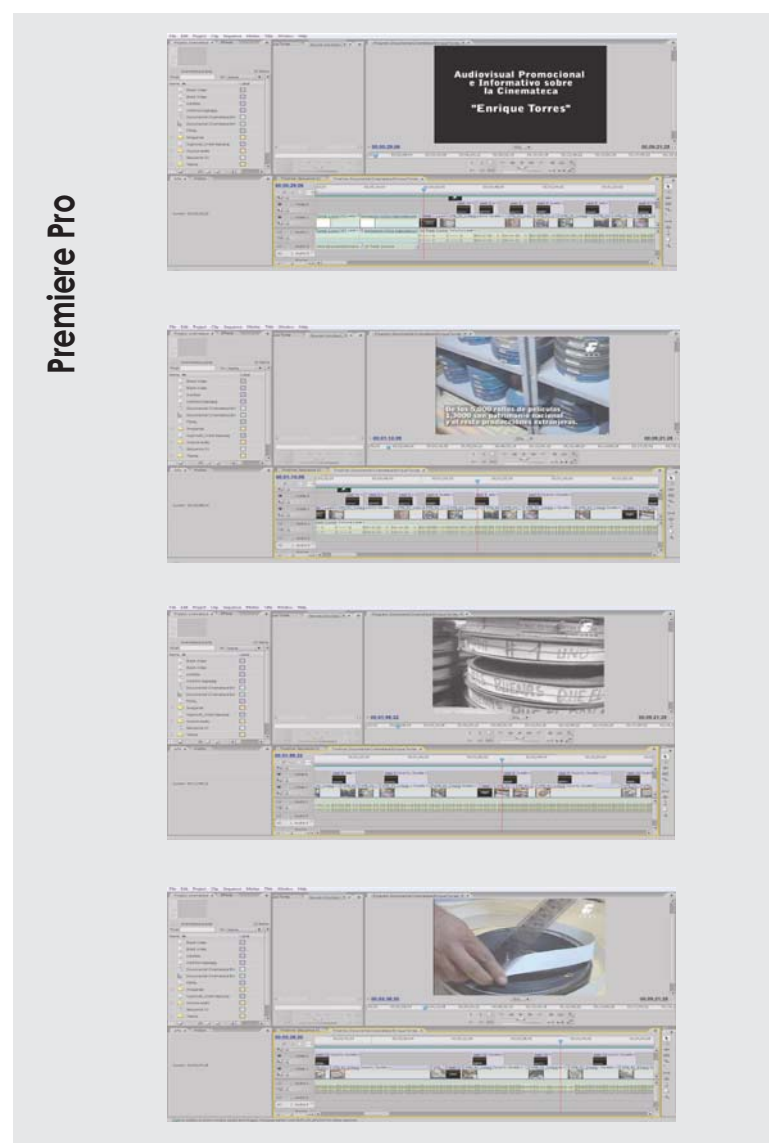


After Effect



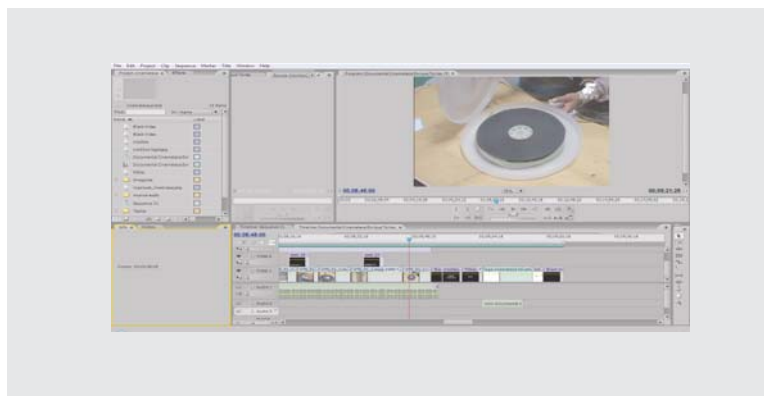
Animaciones: como recursos adicionales y para darle mayor dinamismo a las imágenes en la edición del video se incluyeron tres animaciones, las cuales buscan transmitir el objetivo del video, que es dar a conocer la labor de la cinemateca.

La primera animación es del logotipo en 3D de la entidad. La segunda animación es de textos con frases que transmiten la idea de que es la cinemateca. Y por último una animación para dar a conocer el concepto creativo, basado en los diferentes tipos de rollos que existen.



Premiere Pro





Tipografía: otro elemento de mucha importancia en el video fueron los textos, los cuales se utilizaron para dar a conocer temas que fueron tratados durante la filmación del video así como para las animaciones. Las tipografías utilizadas fueron, Century Gothic, Eras Bold ITC y Bell Gothic Std. Esto por la similitud entre ellas además de ser palo seco, lo cual las hace legibles y fáciles de comprender.

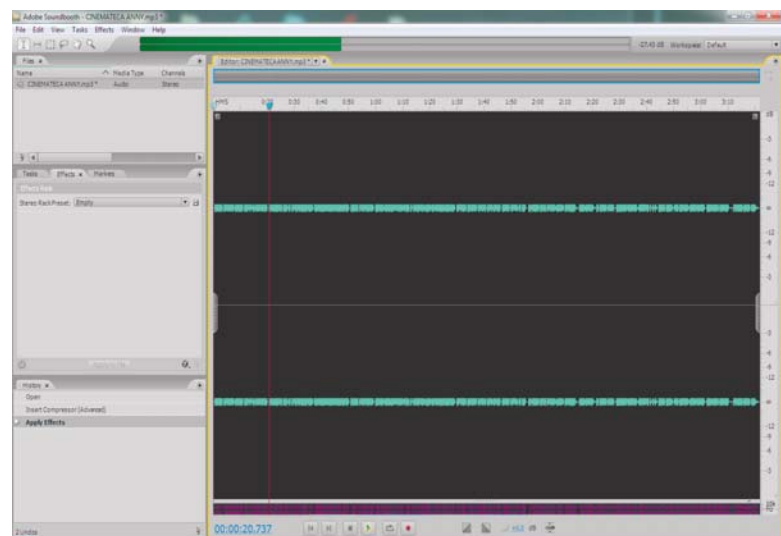
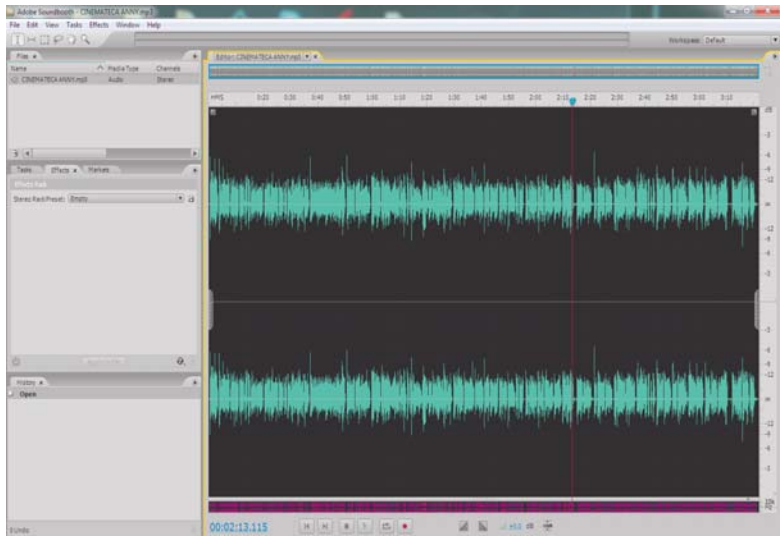


Imagen: en cuanto a las imágenes utilizadas dentro de las animaciones así como el video, fueron seleccionadas las que más representaran y transmitieran la idea del documental.



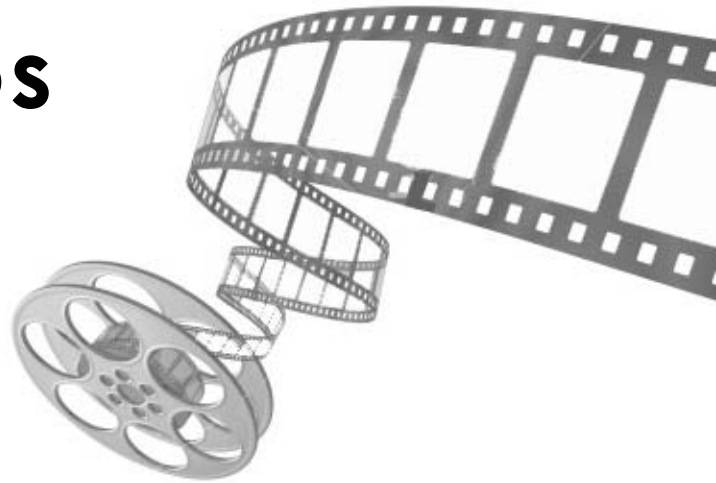
Sonidos y Efectos: para el proceso de edición, se utilizaron recursos de locución en Off además de efectos musicales, con música instrumental tipo Jazz además de musicalización con instrumento de piano.

En la parte del documental donde se hace mención de la descomposición de las cintas, se utilizó el efecto de video de pasar de imágenes a color a imágenes a blanco y negro, esto con el objetivo de mostrar los efectos de la descomposición de los archivos fílmicos.



Capítulo V

Conclusiones
lineamientos
bibliografía
glosario y
anexos



5.1 LINEAMIENTOS PARA LA PUESTA EN PRÁCTICA

PRESUPUESTO

Dentro del proyecto se realizó un video documental así como piezas gráficas, dichos elementos tienen un valor en el mercado, a continuación se detallan los elementos y su respectivo presupuesto.

Presupuesto del Video	
Producción	
Guión	Q 2,000.00
Animaciones digitales	Q 2,000.00
1 día de filmación	Q 4,000.00
Grabación de locución en off profesional	Q 1,000.00
Musicalización	Q 500.00
Postproducción	
Edición digital por medio de computadora	Q 1,500.00
Efectos	Q 500.00
Créditos	Q 500.00
TOTAL	Q 12,000.00

Presupuesto Piezas gráficas		
DESCRIPCIÓN	UNIDAD	SUBTOTAL
10,000 Unifolios de 3.5" x 8.5" tiro y retiro	Q 1.00	Q 10,000.00
10,000 Bifolios de 8.5" x 11" tiro y retiro	Q 1.00	Q 10,000.00
10,000 Desplegable de 11" x 17" tiro y retiro	Q 1.50	Q 15,000.00
TOTAL		Q 35,000.00



5.2 CONCLUSIONES

La Universidad de San Carlos de Guatemala, cuenta con valiosos recursos para la enseñanza y aprendizaje, sin embargo, algunos pasan desapercibidos por los estudiantes, tal es el caso de la Cinemateca "Enrique Torres", la cual alberga valiosa información que puede aportar conocimientos a los estudiantes de las distintas unidades académicas, por tal razón es importante divulgar todos los recursos que como estudiantes tenemos para un mejor desarrollo profesional.

Dentro de la Escuela de Diseño Gráfico existe mucha creatividad de parte de los estudiantes, lo cual se ve plasmada en los diferentes proyectos realizados por los estudiantes de la escuela, durante el Ejercicio Profesional Supervisado, en este caso la divulgación acerca de la cinemateca universitaria, mediante material gráfico y audiovisual.

Luego de realizar materiales para apoyar a promover la cinemateca, nuestro grupo objetivo en este caso la comunidad universitaria, tendrá mayor información de qué es y cuál es la labor que realiza la cinemateca.

El trabajo realizado en este proyecto trasladará al estudiante mediante un audiovisual la labor realizada de parte de la Cinemateca "Enrique Torres" y podrá optar a visitar la misma para apoyo en su formación profesional.

Por lo tanto es de mucha importancia que conozcamos y valoremos los beneficios que nos proporciona la universidad mediante unidades como la cinemateca, las cuales son un aporte al desarrollo académico además de contribuir al conocimiento de nuestra cultura.



5.3 LECCIONES APRENDIDAS

Al iniciar el noveno ciclo de la Licenciatura en Diseño Gráfico especialidad Multimedia, me asigne el curso de Proyecto de Graduación, el cual lo desarrollé luego de elegir un tema de mi interés y que fuera de aporte a la licenciatura, esto con el objetivo de presentar un protocolo del mismo.


Sin embargo, nunca se me indico a mí y mis compañeros que el tema para proyecto de graduación podría ser elaborado en favor de una institución la cual en un futuro no muy lejano me diera la oportunidad de realizar mi Ejercicio Profesional Supervisado (EPS), partiendo de un problema o necesidad que presentara dicha institución. Con el transcurrir del noveno semestre, escuchaba de parte de compañeros de otras especialidades consejos, que me indicaban buscar una institución no lucrativa para realizar mi EPS, pues ellos aseguraban que era la mejor opción, pero era tanta mi falta de conocimiento de que era el EPS, que no podía comprender a cabalidad lo que ellos me sugerían en su momento. Fue entonces hasta que ingrese al decimo ciclo y curse Proyecto de Graduación conjunto con EPS, que me enteré de cómo era la situación, y a partir de esa información desarrollé mi proyecto de graduación y el EPS.

Por lo tanto, sugiero que a todos los estudiantes que ingresen al noveno ciclo que les informen de que les espera tanto para el noveno semestre como para el decimo, mediante una reunión, la cual les diga la forma más fácil de desarrollar su proyecto de graduación y EPS, y así lograr que se realicen proyectos más completos y tenga más tiempo a revisión por parte de los asesores que tenga cada uno. Así que la lección aprendida es la siguiente: cuando tengamos dudas acerca de los contenidos de los cursos, acerquémonos a nuestros catedráticos para solicitarle información y si la información no es suficiente, avoquémonos a las autoridades correspondientes, con el fin de obtener una respuesta a nuestras inquietudes.



ANEXOS

COTIZACIÓN

**EFE PRODUCCIONES**

Guatemala 25 de octubre de 2012

Sr.
Carlos Herrera
Presente

De mi consideración:

Para EFE Producciones es un gusto saludarle y presentarle la cotización solicitada de documental institucional de 4 a 5 minutos, en base a los requerimientos planteados presentamos el siguiente detalle:

PREPRODUCCION:	
Planificación de edición	Se estructura un orden de edición según el guión Storyline
Productor general	Planificación y dirección durante toda la producción
Planificación de PROPS y equipo técnico y locaciones	Calendarización y requerimiento de props y equipo técnico.

PRODUCCION:	
filmación en sistema AVCHD de alta definición.	1 día de filmación con cámara de alta definición
Grabación de locución	Grabación de locución en off con locutor profesional
Musicalización.	Música adaptada al documental y seleccionada por productor general con la aprobación del cliente
Iluminación	reflectores e iluminación necesaria en base a la planificación de la preproducción
Director de fotografía:	Persona encargada del buen uso de la luz y manejo correcto del color, encargado de la dirección general de la producción

20 avenida 19-12 zona 11 • teléfonos: 2473 1042 / 2473 1492 • info@efeproducciones.com



**EFE PRODUCCIONES**

POSTPRODUCCION:	
Edición en sistema No lineal:	Sistema digital de edición con efectos y transiciones por medio de computadora
Créditos en 2D	Animación del 80% del documental por medio de la técnica MotionGraphics, con créditos y gráficos en sistema 2D, manejo de cámaras digitales y luces virtuales.
Efectos de sonido y efectos visuales	Edición de sonido y efectos necesarios para darle un mayor realce a la documental
PROMOCION	Generación de código QR para la divulgación digital del audiovisual

OBSERVACIONES:

- ✓ Total cotización: Q.12,000.00
- ✓ Validez de la cotización: 10 días
- ✓ Forma de pago: orden de compra y pago
- ✓ IVA incluido
- ✓ Tiempo de entrega: 10 días hábiles después de aprobado el guión y establecer locaciones

Sin mas que agregar nos despedimos atentamente, recordándole que con efe producciones usted cuenta con el profesionalismo y solidez de mas de 10 años en el mercado.

Respetuosamente



Fernando Fuentes Rios
Director General
Cel. 52051604
ffuentes@efeproducciones.com



20 avenida 19-12 zona 11 • teléfonos: 2473 1042 / 2473 1492 • info@efeproducciones.com

ENCUESTA



Compañeros estoy desarrollando mi proyecto de graduación, para lo cual he realizado un video acerca de la labor que realiza la cinemateca universitaria "Enrique Torres" por lo tanto necesito que respondan las siguientes preguntas después de observar el video, esto con el fin de llevar a cabo un trabajo de calidad, gracias.

1. ¿La música del documental es apropiada?

Si No ¿Por qué?

2. ¿Al observar el documental se transmite y entiende con claridad que es la cinemateca y cuál es su labor?

Si No ¿Por qué?

3. ¿Los textos son apropiados, en cuanto el tamaño y color?

Si No ¿Por qué?

4. ¿La locución en Off es de calidad y ayuda al documental?

Si No ¿Por qué?

5. ¿Es de su agrado el documental?

Si No ¿Por qué?

6. ¿El material impreso es funcional y fácil de leer?

Si No ¿Por qué?

GLOSARIO

STORYBOARD: guión técnico dibujado imagen a imagen por el director o por un ilustrador.

STORY LINE: es el relato escrito de lo que va suceder en la película.

CINEMATECA: cualquier organismo público o privado con la función de conservar, archivar y restaurar el patrimonio cinematográfico.

FODA: son todas las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas de una institución, organización, etc.

FORMATO 3/4: cuyo verdadero nombre es Umatic, es el primer magnetoscopio de cinta cerrada en cartucho, casete, utilizado por las empresas de televisión.

AUDIOVISUAL: el audiovisual reúne todas las manifestaciones técnicas y artísticas que mezclan sonido y la imagen, entre ellas el cine, pero sus límites son imprecisos tanto desde una perspectiva teórica como económica.

CINEMATOGRAFÍA: inicialmente conjunto de actividades (técnicas, industriales...) relativas al cine.





DV (CÁMARA): cámara de vídeo que emplea una codificación digital de la imagen y el sonido.

ENCUADRE: operación material efectuada por el operador, consiste en definir el cuadro de un plano, fijo o en movimiento.

NARRACIÓN: insiste en el acto de contar, en la relación entre un narrador, real o virtual, con el espectador por un lado y con los personajes por otro.

MULTIMEDIA: es el conjunto de actividades relacionadas con la comunicación en general, que combinan texto, imágenes y sonido.

METRAJE Y DURACIÓN: la duración de las películas depende de su formato (16 o 35 mm) y de la cadencia de proyección.

PROYECTOR: aparato que permite la proyección de imágenes sobre una pantalla.

SÉPTIMO ARTE: término inventado por el crítico y teórico Ricciotto Canudo en su manifiesto de las siete artes en 1921.

GUIÓN: en la cadena de escritura de un filme, el guión se sitúa entre la continuidad dialogada.

PELÍCULA: banda flexible y transparente compuesta por un soporte en triacetato de celulosa y una emulsión.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Desarrollo de Piezas de Diseño para apoyar a la Cinemateca Universitaria "Enrique Torres"

Elaboración de documental que muestre la realidad que viven los niños del área metropolitana de Guatemala, que no tienen acceso a una escuela y que no cuentan con los medios necesarios para lograrlos.

<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/cinedocumental.htm>

http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/03/03_2970.pdf

<http://mundochapin.com/2012/03/historia-del-cine-guatemalteco/4926/>

<http://www.hacercineenguatemala.net/>

<http://www.aquienguate.com/perfil/usac-cinemateca-universitaria-enrique-torres>

<http://digital.nuestrodiario.com/Olive/ODE/NuestroDiario/LandingPage/LandingPage.aspx?href=R05ELzlwMTAvMDQvMTQ.&pageno=MzY.&entity=QXlwMzYwMA..&view=ZW50aXR5>

http://www.graphia.com.mx/de_interes_diseño.htm

<http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>

<http://www.misrespuestas.com/que-es-el-diseño-gráfico.html>

http://www.a2sistemas.com/es/servicios/diseño_multimedia/

http://www.neuronilla.com/index.php?option=com_content&view=article&id=82/70



Guatemala, 9 de junio de 2014

Arquitecto Carlos Valladares Cerezo
Decano de la Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de
Guatemala.

Sr. Decano:

Por la presente, hago constar que he revisado los aspectos de redacción y ortografía del proyecto de graduación:

**MATERIAL GRÁFICO Y AUDIOVISUAL QUE AYUDE A PROMOVER
E INFORMAR SOBRE LA CINEMATECA "ENRIQUE TORRES"**

El proyecto fue presentado por el estudiante **Carlos Alberto Herrera López**, carné **200410687** de la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico, con énfasis Informático Visual, de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala. En tal sentido, considero que después de realizadas las correcciones indicadas, la tesis puede imprimirse.

Atentamente,

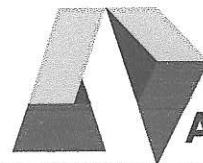

Dra. Gladys Tobar Aguilar
Colegio Profesional de Humanidades
Colegiada 1450

Gladys Tobar Aguilar
Colegiada 1.450

c.c. interesado



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



Facultad de
Arquitectura

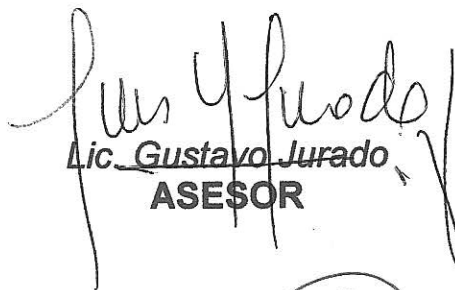
**MATERIAL GRÁFICO Y AUDIOVISUAL QUE AYUDE A PROMOVER E INFORMAR
SOBRE LA CINEMATECA ENRIQUE TORRES**

IMPRÍMASE

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
DECANO


Lic. Gustavo Jurado
ASESOR



Carlos Alberto Herrera López
SUSTENTANTE

El autor es responsable de las doctrinas sustentadas originalidad y contenido del proyecto de graduación eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala



Cine Nacional