



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

SONIDO VISUAL

Trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos
para optar por el título de
LICENCIADO EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA MENCIÓN
PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Profesor guía
GEORGINA SOTO

Autor
WILSON ALEJANDRO CALDERÓN CABRERA

Año
2012

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante, orientando sus conocimientos para un adecuado desarrollo del tema escogido, y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.”

.....

GEORGINA SOTO
Diseñador gráfico y Comunicador audio-visual
1718223892

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes”

.....
ALEJANDRO CALDERÓN
1713096194

AGRADECIMIENTOS

A todas las personas que participaron para que este proyecto sea posible, a mi mamá especialmente, por su apoyo incondicional, a mi hermano por su aporte creativo de siempre, a mi papá por haberme dado la posibilidad de estudiar, a mi familia, a mis amigos Enrique, Pancho, David, Juan, Majo, Jojo que fueron parte de la producción del video, a Roberto Frisone y a mi directora de tesis Georgina por brindarme su ayuda.

DEDICATORIA

A mi hija Ana Francisca,
el motor de mi vida y mi
fuente de inspiración.

Resumen

Este trabajo de titulación nos presenta la creación de un video musical por así decirlo, basándose en un estilo que se llama *música visual o visual music*, que consiste en tratar de representar los sonidos de manera visual y sincronizar los sonidos con la imagen dando un sentido. Además de agregar una estructura más conceptual al proyecto, es decir, que no sea tan abstracto, que cuente una historia y que comunique una idea o un concepto por medio de un video visualmente llamativo con una canción de género electrónico del colectivo musical *Terapia Studio*.

Se detallará el proceso de elaboración de este video explicando los importantes procesos y conocimientos que muchas veces no se toman en cuenta y que son indispensables en la elaboración de este tipo de productos audiovisuales, donde se tiene que cuidar los detalles de cada imagen y no poner tomas, imágenes u objetos sin un propósito simplemente porque se ve atractivo o “bonito”.

Abstract

This diploma work presents the creation of a musical video, for this way saying it, being based on a style that is called "visual music" that consists on trying to represent the sounds in a visual way and to synchronize the sounds with the image giving it a sense. Besides adding a more conceptual structure to the project, it means that should not be so abstract and it have to tell a history and communicate an idea or a concept through a visual showy video with the electronic musical group *Terapia Studio*.

The making off of the process will be detailed by explaining the very important steps and knowledge that many times people don't care about it and are so important and necessary in the creation of this type of audio visual products where it have to be very careful in every detail of each image and don't put images or objects without a purpose just because it seems to be cool or nice.

ÍNDICE

Introducción.....	1
CAPÍTULO 1: MÚSICA ELECTRÓNICA	5
1.1 Música.....	5
1.2 Música Electrónica.....	6
1.3 Historia de la Música Electrónica.....	6
CAPÍTULO 2: EVOLUCIÓN DE LA IMAGEN Y ESTILOS	
.....	10
2.1 Imagen.....	10
2.2.2 Historia de la imagen	11
CAPÍTULO 3: IMAGEN EN MOVIMIENTO Y ANIMACIÓN	
.....	29
3.1 Historia de la imagen en movimiento.....	29
3.2 Historia del Cómic.....	32
3.3 Breve historia de la animación.....	33
3.4 Gráficos 3D por computadora.....	34
3.4.1 3D u objetos virtuales en tres dimensiones	34
3.4.2 Creación de gráficos 3D	34
3.5 La Post-Producción.....	36
3.6 Cine.-	37
CAPÍTULO 4: COMUNICACIÓN Y SEMIÓTICA	39
4.1 El Proceso de la Comunicación.....	39
4.2 Diseño Visual	42
4.3 Lenguaje Visual	44
4.3.1 La psicología de la Gestalt.....	45
4.4 Iconolingüística	47
4.5 Comunicación Visual	48
4.6 Semiótica de la imagen.....	50

4.6.1 Semiótica	50
4.6.2 La semiótica de la imagen.	51
4.6.3 Leyes de la Gestalt.-	53
4.6.4 La Semiótica de Daniel Chandler	54
4.6.5 Los signos.....	59
4.6.6 La modalidad	63
4.6.7 Los paradigmas y los sintagmas.-.....	64
CAPÍTULO 5: PERSEPCIÓN IMAGEN Y COLOR	66
5.1 Teoría de la imagen	66
5.1.1 Fundamentos científicos de la teoría de la imagen.-.....	66
5.1.2 Naturaleza de la imagen y teorías de su percepción.-	67
5.1.3 Esquema del proceso visual humano:	67
5.2 Luz y color.....	69
5.2.1 Cómo detecta y clasifica el ojo los colores.-	69
5.3 Sincronía.....	79
5.3.1 Sincronía entre formas sonoras y formas visuales en la narrativa audiovisual.....	80
CAPÍTULO 6: ARTE Y CONCEPTO	82
6.1 Concepto.....	82
6.2 Concept Art.....	82
6.3 Dirección de arte.....	84
6.3.1 Director artístico.....	85
6.4 Entrevista	86
CAPÍTULO 7: MÚSICA VISUAL Y VIDEO CLIP	88
7.1 El Video Musical	88
7.2 El Video Clip	89
7.2.1 Antecedentes e historia	90
7.2.2 El panorama actual del clip	93
7.2.3 La masificación del video clip	94
7.2.4 El montaje con estilo de video-clip.....	95
7.2.5 El Videoclip v/s moda.....	96

7.2.6 Estilos de presentación del formato Video Clip.....	96
7.2.7 Historia de video clip.....	98
7.3 Música Visual.....	102
7.3.1 Antecedentes:.....	102
7.3.2 ¿Qué es la música visual?.....	104
CAPÍTULO 8: DESARROLLO Y PROCESO	106
8.1 Preproducción.....	106
8.1.2 Propuesta	106
8.1.3 Sinopsis	106
8.1.4 Guión literario	107
8.1.5 Guión técnico.....	109
8.1.6 Creación de personajes.....	109
8.1.7 Concept art	111
8.1.8 Story board	111
8.1.9 Leica reel	111
8.1.10 Desglose de producción	112
8.2 Producción.....	113
8.3 Postproducción	114
8.3.1 Render 3d.....	114
8.3.2 Edición.....	115
8.3.3 Post y efectos visuales	115
8.4 Costos.....	116
CONCLUSIONES	117
RECOMENDACIONES	119
Bibliografía.....	120
ANEXOS	122

INTRODUCCIÓN

La música visual va más allá de un video musical, es representar en imágenes los sonidos o música, aun no hay una descripción específica de música visual porque es un estilo bastante abstracto en la mayoría de casos y está en constante evolución. Es por eso que se le quiso dar un ambiente más sólido al proyecto al romper con esta tendencia abstracta en la música visual y comunicar una idea o concepto de forma más directa. En este proyecto la intención no solo es crear una pieza audiovisual visualmente atractiva sino por medio de esta comunicar una idea interesante sobre la música en conjunto con lo que quiera transmitir el autor de la canción y los demás integrantes del colectivo musical "Terapia Studio".

En el país no se han registrado mayores avances en este campo tomando en cuenta que aun para países "desarrollados" por así decirlo, todavía es un terreno por explorar. Se han visto algunos proyectos sobre música visual en festivales importantes de música en Ecuador donde generalmente son músicos extranjeros los que vienen con este estilo más desarrollado. Pero en el Ecuador esto está bastante atrasado ya que lo que se ha visto es la proyección de imágenes en vivo en conciertos, aunque son imágenes escogidas por el VJ de la banda desde una consola, son imágenes escogidas al azar, sin una previa selección específica de imágenes y además sin ser creadas o generadas por ellos mismos.

En conciertos de música electrónica se ha hecho costumbre de proyectar imágenes pero de igual manera no son planeadas para proyectar en una específica tonada musical sino que se reproducen aleatoriamente y repetidamente en varias canciones.

A diferencia otros proyectos e ideas que se han elaborado con este estilo, este video se basa en la coordinación sincronizada de imágenes y sonidos de forma que se trate de representar la música de forma visual pero no

aleatoriamente como en otros casos sino conceptualizando cada imagen con un fin representativo, la intención es no poner imágenes por poner simplemente o porque se ve “bonito” sino que haya un fin con cada imagen representada.

Las imágenes se proyectarán a partir de lo que el autor musical quiera representar, no todos tienen la misma apreciación musical o no todos se imaginan las mismas imágenes con la misma música, cada uno tiene su representación sobre lo que escucha, pero el punto es generar sensaciones similares. **Dándole al espectador una respuesta visual de lo que está escuchando.**

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el Ecuador han existido algunos conciertos y festivales de música electrónica pero la calidad de representación visual de la música en los escenarios de artistas ecuatorianos ha dejado mucho que desear, así como en los videoclips de los mismos, se comete el error de transmitir imágenes que solo las proyectan porque se ve “bonito” sin un fin de contenido o un propósito de comunicación y a demás muchas veces las imágenes proyectadas son tomadas de otros lados y no se las fabrica en el Ecuador. Eso crea una falta de identidad o cultural visual propia.

JUSTIFICACIÓN

Este producto audiovisual se hace con el propósito de impulsar a través de un nuevo estilo que no se la ha explorado lo suficiente aún, el mejoramiento de la calidad visual de los videoclips en la región, impulsar al mejor uso, calidad e innovación de la imagen para lograr un mayor reconocimiento tanto nacional como internacional en el caso de que sean vistos afuera del país, para que en festivales de música electrónica o alternativa haya una mejor atracción y entretenimiento hacia el público proyectando la música a través de imágenes usando este concepto de música visual.

Para enseñar a los músicos a no poner imágenes sin un sentido en específico o plasmar imágenes simplemente porque se ve “bonito” sin ningún fin por detrás en sus videos musicales, para que crezcan las tendencias artísticas de este tipo y no caer en la carencia de creatividad.

Este proyecto servirá para representar la música y sonido visualmente de una mejor manera. También para impulsar a nuevos artistas, a que crezca una nueva generación de músicos utilizando la imagen de sus productos musicales creativamente, para ser pioneros en la utilización de nuevas tendencias audiovisuales y así mejorar el reconocimiento de los artistas ecuatorianos representantes de una vanguardia visual, al utilizar esta tendencia también se podría impulsar a la creación o utilización de nueva tecnología.

Con este proyecto el autor intenta sacar beneficios tanto profesionales como personales, profesionales porque al ser uno de los pioneros en usar esta tendencia le da un sentido muy creativo a sus productos audiovisuales y únicos que sería difícil el no pasar desapercibido, personales porque además de usar la música visual como base también se está creando una perspectiva personal, a lo que se refiere con esto es que no solo se está incursionando en la música visual sino que también se le está dando un giro y una nueva perspectiva que parte de la idea del autor.

OBJETIVOS

Objetivo general

Tomar como base el concepto de “*visual music*”, y representar de manera visual, sonidos y música a través de la elaboración de un video musical de género electrónico.

Objetivos específicos

- Elaborar un video de música visual de género electrónico.

- Demostrar que si es posible realizar este estilo "MUSICA VISUAL" para transmitir los sonidos de manera visual.
- Transmitir los sonidos de la música de una forma visual partiendo de lo que quiera transmitir el autor musical.
- Aplicar imagen conceptual para prevenir la mala utilización de la imagen en videos musicales.
- Aplicar los conocimientos que imparte la universidad en la carrera de Multimedia y Producción Audiovisual, para lograr un producto de alto impacto visual.
- Por medio del video musical como ejemplo, mostrar cómo es uno de los métodos de emplear este estilo audiovisual.
- Tomar el concepto de música visual como base y además agregarle un sentido más conceptual al proyecto.

CAPÍTULO 1: MÚSICA ELECTRÓNICA

1.1 Música

La definición de música ha ido evolucionando constantemente, hasta ahora, es un término bastante complejo de explicar en palabras pero que de todas formas todos lo entendemos más o menos en nuestro interior. En algunas definiciones de música se entiende como “el arte de organizar sensible y lógicamente una combinación coherente de sonidos y silencios utilizando los principios fundamentales de la melodía, la armonía y el ritmo” o “sonoridad organizada según una formulación perceptible, coherente y significativa” o “arte de combinar los sonidos de una manera agradable al oído. Sea cual sea la más acertada si se unen estas definiciones tenemos una idea más clara de lo que puede ser la música. De todas formas la música siempre ha sido una manifestación social y cultural por lo que refleja muy significativamente los avances sociales, culturales, científicos y tecnológicos según la época y el tiempo y por eso ninguna definición podría considerarse como perfecta o absoluta.

Algunas culturas antiguas ya consideraban música a los sonidos de la naturaleza y los animales hasta que se fueron creando objetos e instrumentos que generaban sonidos de diferentes tipos ejm: (viento y percusión). La música es un arte y una manifestación que marca la historia según sus estilos y sus cambios. Por eso a lo largo de la historia se han creado muchísimos géneros musicales que han reflejado los acontecimientos de las épocas, muchas veces la música ha sido una manifestación de protesta y rebeldía en inconformidad a sucesos histórico importantes o un reflejo de los descubrimientos tecnológicos etc.

Algunos géneros de música más representativos de la historia moderna han sido:

Western swing, Blues, Jazz, Tango, Salsa, Hip hop, Rock, Pop, Punk, Heavy metal, Electronic.

1.2 Música Electrónica

Es un tipo de música que usa para su producción e interpretación instrumentos y medios electrónicos, también se puede decir que necesitan de energía eléctrica. En la actualidad se considera música electrónica a la música que se crea por ordenador o computadora pero en realidad la música electrónica es la base de los instrumentos usados hoy en día como la guitarra eléctrica o sintetizadores que son teclados que generan sonidos electrónicos etc. El uso de instrumentos electrónicos es prescindible para la mayor parte de la música popular de la actualidad o música comercial (música no tradicional y o q no es folclórica).

Es decir la música electrónica estuvo presente desde hace mucho tiempo atrás pero no como se la conoce actualmente, la música electrónica es la base de la música popular actual y toda esta generación de música que requiere de instrumentos electrónicos.

1.3 Historia de la Música Electrónica.

Para que la música sea ahora lo que es y tenga tanta variedad de géneros tuvo que haber pasado por un proceso largo de inventos en instrumentos que generen sonidos electrónicos. Algunos de los instrumentos más conocidos en la historia de la música electrónica son: el Telarmonio, Órgano Hammond, Theremin, Guitarra eléctrica, Sintetizador de sonido y el ordenador o computador.

La evolución de la música electrónica o de los instrumentos electrónicos fue naciendo con el avance de la tecnología al principio nació con la necesidad de grabar la música pero después de varios intentos se logro fabricar un aparato

que solo grababa visualmente pero no podía a reproducirlos de nuevo, Thomas A Edison fue el primero en patentarlo en 1887.

Entre los compositores existía una enorme necesidad de crear música con instrumentos no convencionales tomando en cuenta que la música clásica o docta que era la que dominaba la época y generalmente era solo para personas de clase alta, nobleza, burgueses etc. Y algunos compositores estaban cansados de lo mismo y querían probar cosas nuevas, a empezar a valorar sonidos y ruidos que anteriormente no se los consideraba como musicales, además que se facilitó la adquisición de estos aparatos electrónicos a más personas debido a que se los empezó a fabricar en serie con la llegada de la industrialización. El futurista Luigi Russolo fue uno de los primeros compositores que abarcaron esta teoría sobre los ruidos y en 1914 organizó su primer concierto que lo llamó “el arte de los ruidos” en Milán, sus sonidos proyectados mediante vientos y megáfonos.

Uno de los primeros aparatos conocidos considerados como instrumentos electrónicos fue el Theremin, inventado por el profesor León Theremin alrededor de 1920.

En 1927 la grabación de sonido dio un salto y se hizo posible con el inventor J.A. O'Neill que creó un instrumento para la grabación que usaba una cinta recubierta magnéticamente pero desgraciadamente no tuvo éxito comercial, años más tarde Laurens Hammond abrió una compañía que empezó producir instrumentos electrónicos donde salió el Órgano Hammond.

Gracias a los métodos del cine fue posible el método foto óptico que utilizaban células fotoeléctricas donde se podía obtener una imagen visible de una onda de sonido y así sintetizar un sonido a partir de una onda sonora después de esto se comenzó a experimentación en el arte sonoro.

A partir de la segunda guerra mundial se dio a conocer la técnica de la “música concreta” que consistía en la edición de fragmentos de sonidos de la naturaleza o de procesos industriales grabados conjuntamente, los primeros compositores conocidos que dieron a conocer esta técnica “musique concrete” (en francés) fueron Pierre Shaeffer y Pierre Henry.

Alrededor de 1900 se utilizaba el magnetófono de alambre de baja fidelidad que servía para grabar sonido pero a partir de 1941 estos magnetófonos mejoraron considerablemente y se incrementó dramáticamente las grabaciones magnéticas sobrepasando todo tipo de sistema de grabación de ese tiempo. Las cintas de audio magnéticas abrieron muchas oportunidades y posibilidades sonoras para compositores de aquella época ya que esta cinta era muy confiable y accesible económicamente.

La música electrónica fue muy usada para empezar a hacer películas de ciencia ficción, sus sonidos extraños y experimentales para la época daban atmósferas raras, misteriosas, espaciales y daban la sensación de estar en mundos fantásticos. La música electrónica inspiraba a las personas crear mundos extraños donde también se la usaba para sonorizar animaciones.

Un gran avance para la música electrónica fue la creación del ordenador para componer música, era un método de composición que empleaba sistemas matemáticos de probabilidad estocásticos y por eso se la denominaba "música estocástica" Iannis Xenakis fue uno de los primeros en comenzar esta técnica de composición musical por ordenadores antiguos en 1953, pero en un principio estos no estaban hechos para tocar composiciones muy elaboradas y tenían repertorios estándar.

Pero desde esta época empezaron a desarrollarse una serie de avances y la música electrónica creció cada vez más y se hizo más fuerte desde la creación del sintetizador, el Vocoder y la guitarra eléctrica. El Vocoder o voice coder que tenía el propósito de sintetizar o modificar la voz del ser humano dándole un sonido robótico, donde hasta ahora este recurso es muy utilizado.

Desde los 60s se implantó el sintetizador que era y es un instrumento electrónico con amplificación y capaces de generar o modificar sonidos electrónicos además de tener sonidos pregrabados ya que los instrumentos electrónicos anteriores eran muy rudimentarios en su construcción y muy complicados para su funcionamiento, los sintetizadores estaban siendo creados para poder tocar en vivo. La computadora central RCA fue uno de los primeros sintetizadores que existieron, posteriormente en 1964 el estadounidense

Robert Moog introdujo el sintetizador Moog, después lo perfeccionaron y salió el Minimoog que fue un sintetizador más pequeño con teclado, tenía integrado un secuenciador y no era tan complicado de tocar. Después se inventarían otros aparatos más perfeccionados con microprocesadores que permitirían la grabación digital de sonidos.

A partir de 1970 la comercialización y la mejora tecnológica de estos aparatos que ya había sucediendo hace algunos años dieron oportunidad al comienzo de la aplicación electrónica en el rock y a la música electrónica como tal. Una de las mejores bandas de rock que primero implementaron el uso de instrumentos electrónicos fue PINK FLOYD y el grupo que se le considera como padre de la electrónica o música "techno" es KRAFTWERK que en los 70s ya hacia música electrónica pura.

Después apareció el nacimiento del MIDI desde 1980 que con la era digital que ha cambiado la historia de la tecnología también evoluciono en la música electrónica, el MIDI se creó con un grupo de músicos y fabricantes quisieron estandarizar una interfaz a través de que distintos instrumentos pudieran comunicarse entre ellos y el ordenador principal. La creación de software para la elaboración de música electrónica es uno de los últimos avances y lo que actualmente se usa mucho para hacer música electrónica es por medio de un computador.

Ya desde estos inventos la música electrónica creció y han surgido variedad de géneros y subgéneros como: Disco, Dance, Trance, Techno, Minimal techno, House, Acid house, jungle, Electro, Drum and Bass, Ambient, Chill out, Industrial, Tech house, Big beat, Psy, Progressive, etc.

CAPÍTULO 2:

EVOLUCIÓN DE LA IMAGEN Y ESTILOS GRÁFICOS

La imagen al igual que la música ha ido evolucionando constantemente y ha dependido totalmente de las circunstancias sociales, tecnológicas y cronológicas, las circunstancias sociales han cambiado la historia en todos los aspectos artísticos y culturales, en este caso tanto en la música como en la imagen. Por eso los cambios y descubrimientos han influido de manera similar desde el siglo XX.

2.1 Imagen

“Se llama imagen a la representación figurativa de cualquier cosa o algo que da la sensación de representar aparentemente alguna cosa, es la representación de una realidad a través de los sentidos, las imágenes son captadas por nuestra vista y permanecen ahí o pueden luego plasmarse sobre un lienzo, papel etc., pueden también ser captadas por un lente óptica o reflejadas en un espejo son copias relativas de la realidad ya que no es lo mismo una foto que un dibujo. Suele entenderse a imagen como representación visual ya que la vista es el principal sentido con el que se asocia con imagen pero no hay que dejar de lado que también con el oído, el olfato, el tacto etc. se pueden crear fenómenos icónicos o imágenes mentales creadas o reproducidas”. Y esto es súper importante ya que el uso de más de uno pueden crear fenómenos icónicos más perfectos o sensaciones de representación más reales.

2.2.2 Historia de la imagen

(PRIMERA MITAD DEL SIGLO XX) LAS VANGUARDIAS. 1.905 - 1.950

En el año de 1.905 aparecen las denominadas vanguardias históricas. La voluntad de estilo y la personalidad de algunos artistas no permite clasificarlos dentro de un solo movimiento además de que, algunos agotan su impacto en poco tiempo. El arte de Picasso, por ejemplo, está clasificado por épocas, lo que a veces hace parecer que se hablara de artistas distintos. Muchos artistas no se dedican a un solo arte sino a varios.

La tecnología realiza progresos en la primera década del siglo XX pero ésta no beneficia a la vida de todos los europeos. Existen condiciones sociales deplorables lo que marca diferencias abismales de condiciones, que son las que impresionaron a algunos escritores mientras las riquezas se acumulan en manos de pocos.

Se pensaba entonces, que el arte era un asunto que pertenecía solamente a una parte de la sociedad y que estaba en medio de la aristocracia, la plutocracia y la clase acomodada y culta. La clase media intentó ampliar el contacto del arte con un público más amplio, pero esto solo amenazó la tranquilidad de un pequeño grupo social.

(ARTE CONTEMPORÁNEO DE LA SEGUNDA MITAD DEL SIGLO XX) 1.945 – 1.999.

Nueva York se convierte en el nuevo centro mundial del arte por la destrucción de Europa debido a la guerra y la migración de artistas, coleccionistas e historiadores y nace una nueva manera de entender arte y vida y ahora cualquier lugar de la naturaleza es reemplazado por los tradicionales sitios para exponer el arte. Con exposiciones, manifestaciones, etc., en las universidades y en las calles, la juventud revolucionaria del año 68, buscó nuevos programas de vida y de sociedad. En 1970, se llega a la consagración oficial de los nuevos comportamientos artísticos.

(ARTE CONTEMPORÁNEO. SIGLO XX)

En la vida contemporánea el arte, como todo lo demás incluso la personalidad del ser humano, se ve sujeto a cuestionamientos que rechazan lo tradicional debido a una reacción subversiva natural que existe frente a todo lo que ha quedado atrás en el tiempo. Como resultado, se produce un cambio que rompe con lo convencional y esto es lo que llamamos Transgresión.

La libertad intelectual lleva a pensar que toda expresión artística está capacitada para interpretar la realidad tal cual es y aclarar la visión del futuro, pero a pesar de la comodidad del mundo actual dada por la técnica y por la habilidad del hombre de “crearlo todo”, éste se ve ante una nueva esclavitud, la del desarrollo que también produce insatisfacción. El arte ayudada por aquella “libertad” en la que está inmersa, se da el lujo de poder mostrar todo tipo de expresiones pudiendo caer en excesos como las vanguardias y los subproductos artísticos de consumo masivo, condenados por las élites.

EXPRESIONISMO.- 1.900

Surge en Alemania a principios del siglo XX en varios campos. Su primera manifestación es en pintura. Más que un estilo fue una forma de entender el arte que juntó a artistas con diversas tendencias y diferentes niveles intelectuales. Es un arte personal e intuitivo donde predomina la “impresión del artista”. Se da primacía a la expresión de los sentimientos más que a la descripción del objeto. Se destacan Matthias Grünewald, Pieter Brueghel el Viejo, El Greco o Francisco de Goya

El expresionismo reflejó la amargura que invadió a los círculos artísticos e intelectuales de la Alemania prebélica, así como de la Primera Guerra Mundial y del período de entreguerras. Esa amargura provocó un deseo de cambiar la vida, la imaginación y de renovar los lenguajes artísticos. Defiende la libertad individual, el apasionamiento y los temas prohibidos. Su anhelo metafísico y la visión trágica del ser humano en el mundo, le hicieron reflejo de la preocupación por la vida y la muerte, concepción que se suele calificar de

"nórdica". Reveló el lado pesimista de la vida, la angustia existencial del individuo.

Aunque su difusión se dio en Alemania, también se percibe en otros artistas europeos como Modigliani, Chagall, Soutine, Permeke y americanos como Orozco, Rivera, Siqueiros y Portinari.

La clase social y cultural de la burguesía, tuvo un auge político y económico en la época del modernismo que se puso al servicio de este sector privilegiado, pero los procesos revolucionarios obligaron a ceder y hacer cambios en cuanto a reformas laborales, educación y fenómenos culturales, entre otros. Es así como surge la "Cultura de masas".

Con el apareamiento de la fotografía y del cine, como parte del progreso técnico, el artista deja de imitar a la realidad porque de eso se encargan las nuevas técnicas. Con las teorías científicas recién aparecidas como el psicoanálisis de Freud, la teoría de la relatividad de Einstein y otras, los artistas empiezan a replantearse la objetividad de percibir el mundo y se alejan más de la realidad buscando lenguajes distintos y otras formas nuevas de expresión. Entonces, es cuando se inician los movimientos vanguardistas que integran el arte con la vida y la interacción del espectador provocando que surjan con mayor fuerza las galerías de arte. El expresionismo entra dentro de las vanguardias y se une a la idea de modernidad.

La palabra expresionismo fue usada por Julián Auguste Hervé para diferenciarlo con el opuesto impresionismo. El término ligado al arte alemán lo usó Paul Fehcher, y lo relacionó como una expresión del alma colectiva. Se da entonces, como un concepto nuevo del arte, completamente en contradicción con el impresionismo. Se lo utilizó como una forma de reflejar sentimientos ligados a la melancolía. Así, el arte se convierte en una catarsis que sirve de desahogo para la angustia de la vida del artista.

FOVISMO.- 1905 – 1908

También se lo conoce como fauvismo y se caracteriza por ser un movimiento que tiene relación con el uso libre y provocativo del color y su nombre surge en un concurso de obras en el que hay problemas para clasificarlas, en especial a las que se las aparta por expresarse de un modo intenso y diferente y son clasificadas de “incoherentes”. Se adoptó el nombre de fauvismo como distintivo de esas obras.

A pesar de las críticas por el uso del color, el desinterés por el acabado y los colores chillones, La obra de Henri Matisse, en 1.904, es considerada un manifiesto de lo que sería el fauvismo poco después. El repudio de la crítica convirtió al fovismo en el grupo de vanguardia en París.

En las escuelas destinadas a estudiar esta tendencia, no se enseñaba ninguna doctrina sino que se forzaba a los alumnos a pintar con independencia y con la técnica que fuera más adecuada a su temperamento. La libertad en el uso del color, se llevó al extremo, así como la liberación del temperamento y el instinto personal. Para los fauvistas el cuadro debía ser expresión, no composición y orden. El color liberado exaltando contrastes. Se consigue una complementariedad entre colores primarios y secundarios.

Las principales características son la espontaneidad. El uso de toques rápidos, vigorosos, los trazos toscos y discontinuos, la distorsión. En esta búsqueda marcada por el color, se olvidan de la perspectiva y parece como si no supieran pintar, como si hicieran sus obras de cualquier manera.

Percepción de la naturaleza y de lo que les rodea en función de sus sentimientos. El dibujo será un aspecto secundario para estos artistas. Defienden una actitud rebelde, de transgredir las normas con respecto a la pintura. Buscan, en definitiva, algo diferente.

Con respecto a los temas, van a ser muy diversos: algunos pintarán el mundo rural, otros el urbano. Desnudos, interiores. También el aire libre y la alegría de vivir.

FUTURISMO.- 1909 – 1914

Tuvo una corta existencia. Fue un movimiento inicial de la vanguardia artística en Italia. Se buscaba romper con las tradiciones del pasado. Los elementos principales eran el valor, la audacia y la revolución. La exaltación de lo sensual y el rechazo a la estética tradicional. Importaba la expresión como medio para crear un verdadero arte de acción para reconstruir la nueva faz del mundo.

El futurismo se caracterizó también por el intento de captar la sensación de movimiento. Para ello superpuso acciones consecutivas, una serie de fotografías tomadas a gran velocidad e impresas en un solo plano.

Se presentaron los primeros dibujos sobre arquitectura futurista. Se aprecian las obras de autores como Marcel Duchamp, Fernand Léger y Robert Delaunay en París. La estética futurista pregona una ética machista, misógina y provocadora. Se dignifica la guerra como una fórmula para el saneamiento de un mundo anacrónico y decrepito.

El futurismo se llamó así por su intención de romper con el arte del pasado y considerar que los museos eran sitios parecidos a los cementerios. Según Marinetti, quien coincidió con la tesis del fascismo, había que crear un nuevo arte que incluyera fuerza, rapidez, energía, movimiento y deshumanización. En la literatura, se alienta a no respetar la métrica y usar tecnicismos que denoten libertad. En el llamado teatro sintético, las acciones ocurren a velocidad, se ocultan las presencias humanas y a las mismas se las adivina por metonimia.

ARTE ABSTRACTO.- 1910

La abstracción pura aparece en oposición al realismo. El arte abstracto resta importancia a lo figurativo y a la lógica de la perspectiva y lo reemplaza por un lenguaje visual autónomo que tiene significaciones propias.

La abstracción no siempre es total y puede ser gradual. El arte figurativo es excluyente del arte abstracto y sin embargo este arte figurativo puede contener

abstracciones. Entre los movimientos artísticos que incluyen abstracciones parciales están el fauvismo y el cubismo.

Con la aparición de la fotografía se produce una crisis en el arte figurativo y esto contribuye al surgimiento del arte abstracto. Con las experiencias de vanguardia, como el fauvismo y el expresionismo que liberan el color, se da paso a la abstracción lírica. Del cubismo se deriva la abstracción más bien geométrica. Creándose así dos polos en la idea de abstracción.

El arte abstracto prescinde de un espacio real, de objetos, figuras, paisajes, etc., y propone una realidad diferente a la natural pues no hace referencia a nada que sea exterior a la obra.

CUBISMO.- 1912

El cubismo tiene su centro neurálgico en París. Pablo Picasso, Juan Gris, los franceses Georges Braque y Fernand Léger son sus maestros. Da pie al resto de las vanguardias y rompe definitivamente con la pintura tradicional.

El término cubismo lo dio el crítico francés Louis Vauxcelles, quien dijo despreciativamente, que una pintura estaba compuesta por «pequeños cubos». Se originó así el concepto de «cubismo».

Desaparece la perspectiva tradicional. Las formas de la naturaleza se las representa con figuras geométricas. Se adopta así la llamada “perspectiva múltiple”. No importaba la apariencia de las cosas, sino lo que se sabe de ellas. En un rostro humano, por ejemplo, la nariz está de perfil y el ojo de frente al mismo tiempo. No hay sensación de profundidad. Los detalles se suprimen. Se eliminan los colores típicos del impresionismo o el fauvismo y se utiliza tonos apagados como los grises, verdes y marrones. Se llega a formar collages.

Todos los movimientos artísticos de vanguardia vinieron acompañados de textos críticos que los explicaban.

DADAÍSMO.- 1916

El Dadaísmo es un movimiento que surgió en 1916, en Suiza y después se extendió a Norteamérica. Se opone al concepto de razón del Positivismo. Es una revelación que comenzó en contra de los convencionalismos artísticos y literarios. El dadaísmo es creado como un antiarte que se opone a lo establecido y su influencia se extiende incluso a la música. La inclinación de esta tendencia es hacia la duda, la muerte, la fantasía y la negación cayendo en una tónica de rebeldía y destrucción. Dentro de este movimiento están Tristan Tzara y Marcel Jank, el francés Jean Arp y los alemanes Hugo Ball, Hans Richter y Richard Huelsenbeck.

El Dadaísmo se convierte en una manera de vivir dentro de una ideología que rechaza la tradición filosófica, artística o literaria. Es un movimiento que cuestiona incluso a sí mismo. Está en contra de todo lo establecido proponiendo la libertad desenfadada. Se opone a todas las demás vanguardias y prefiere el caos al orden. Se niega la razón y sus formas de expresión son el escándalo y la provocación. En cuanto a la poesía se da paso a un lenguaje poético libre y sin límites.

Escuela de la Bauhaus.- 1919

Escuela de diseño, arte y arquitectura fundada en 1919 por Walter Gropius, en Alemania. Esta Escuela sentó las bases normativas y los patrones de lo que hoy es el diseño industrial y gráfico. Estas dos profesiones no existían antes de la Bauhaus. Los fundamentos académicos sobre los que se basaría una de las tendencias más predominantes de la arquitectura moderna actual, se establecieron en esta escuela. Se incorpora una estética nueva en todos los ámbitos de la vida cotidiana. La escuela fue cerrada por los Nazis por considerarla socialista. Algunos refugiados la reinstalan en los Estados Unidos para poder continuar con sus ideales.

SURREALISMO.- 1920

Movimiento que nace en Francia, 1.920. Busca expresar emociones utilizando imágenes, sin un razonamiento lógico. La palabra surrealista la usa Apollinaire. Aparece en el subtítulo de “Las tetas de Tiresias” (drama surrealista), 1917, para referirse a la reproducción creativa de un objeto, que lo transforma y enriquece. El primer artista surrealista es Hieronymus Bosch, quien creó obras como "El jardín de las delicias", pero es en el siglo XX donde surge una vanguardia filosófica y artística que desarrollaría como nunca antes.

Algunas técnicas de fotografía y cinematografía fueron tomadas del Dadaísmo. Se extendió el principio del collage, el ensamblaje de objetos incongruentes, el frottage (dibujos compuestos por el roce de superficies rugosas contra el papel o el lienzo) y todo esto se aplicó en grandes obras. Otra técnica fue el “cadáver exquisito”, aquí varios artistas dibujaban las distintas partes de una figura sin ver lo que el anterior había hecho pasándose el papel doblado.

En literatura, supuso una revolución en el lenguaje y nuevas técnicas de composición. Se prescindió de la métrica y se adoptó el versículo, un verso sin rima. La lírica se rehumanizó después de que los ismos de las Vanguardias la deshumanizaran. El lenguaje se renovó desde el punto de vista del léxico.

Salvador Dalí utilizó la fijación de imágenes tomadas de los sueños. Inventó lo que él mismo llamó método paranoico-crítico. Los surrealistas desarrollaron otros procedimientos que incluyen el azar. Miró fue el más surrealista de todos, por su automatismo psíquico puro, explora sus sueños y fantasías infantiles, combina las técnicas de automatismo y las oníricas en la misma obra.

Mezclado con acentos simbolistas y de la pintura popular, el surrealismo aparece en España por los años veinte. Lo representan Miró y Dalí. Y en el surrealismo español Maruja Mallo, Benjamín Palencia y José Caballero entre otros. Existen cubistas que se pasaron al surrealismo como Alberto Sánchez y Ángel Ferrant y jóvenes como Modesto Ciruelos. En las Islas Canarias hubo un núcleo surrealista con Oscar Domínguez. En Latinoamérica están Roberto

Matta, Leonora Carrington, etc. Exposiciones surrealistas se realizaron en Lima, Perú y en México.

REALISMO SOCIALISTA.- 1932

Tiene como finalidad trasladar los ideales del comunismo al arte. Fue una tendencia propia de la época de los países con gobiernos socialistas como la Unión Soviética y la República Popular China.

Inmediatamente después de la revolución rusa se pensó que las corrientes vanguardistas eran como un complemento a las políticas revolucionarias en las artes visuales, la poesía y la música pero se generaron críticas y estilos modernos como el impresionismo, el surrealismo, el dadaísmo y el cubismo, fueron rechazados por considerarlos con principios subjetivistas y como parte del arte burgués.

Tiene sus raíces en el neoclasicismo y en la literatura rusa del siglo XIX, que describe la vida simple del pueblo. Aquí el verdadero arte es el que resalta la lucha del proletariado en el avance socialista y el escritor debe representar la realidad de su desarrollo revolucionario y la doctrina marxista. La representación artística debe estar vinculada con la transformación ideológica y de los trabajadores en el socialismo. Los compositores debían crear una música que reflejara también la lucha del proletariado. Lenin, tuvo la meta de crear “un tipo de ser humano completamente nuevo”. Stalin describió a los seguidores del realismo socialista como “*ingenieros de almas*”. El realismo socialista se distancia del arte aristocrático y se centra en la tendencia de representar la vida social del pueblo común.

Expresionismo Abstracto.- 1940

Surge en 1.940, en los Estados Unidos y se difunde años después por el mundo. También se lo conoce como Escuela de Nueva York. Es una tendencia pictórica contemporánea de arte abstracto. Se trata de una serie de artistas de convicciones semejantes y que compartían una serie de técnicas pictóricas. Fue financiado por la CIA en el contexto de la Guerra fría.

Es a Robert Coates a quien se le atribuye la el término “abstract expressionism”, pero los artistas de este movimiento lo rechazaron aludiendo que su obra no era estrictamente abstracta y que no tenían ninguna relación con el expresionismo alemán.

Como características de este estilo, está la preferencia por los grandes formatos. Se trabajaba con óleo sobre lienzo. Son abstractos porque eliminan la figuración, pero hay excepciones y a veces se emplean trazos figurativos. Como característica se muestra un campo abierto, sin límites en la superficie del cuadro, presentan como rasgos distintivos la angustia y el conflicto, y hoy se piensa que refleja cómo era la sociedad en la que surgieron estas obras. Aunque los expresionistas abstractos rechazaron al cubismo y al surrealismo, resultaron muy influidos por éstos.

Este movimiento surge en unas circunstancias problemáticas desde el punto de vista social: la gran depresión y la segunda guerra mundial. A esto se debe el gran contenido emocional de los expresionistas abstractos. Se manifestó un afán por renovar el país norteamericano. Principales exponentes: Willem de Kooning, Arshile Gorky, William Baziotos, Adolph Gottlieb, entre otros.

ARTE POP.- 1950

Movimiento artístico importante del siglo XX. Surge en el año 1.950. Se caracteriza por emplear imágenes de la cultura popular tomadas de los medios de comunicación, tales como anuncios publicitarios, comics, etc. Al igual que la música pop, utiliza imágenes populares en oposición a la cultura elitista existente. Usa la ironía. Junto con el “Minimalismo”, es considerado uno de los últimos movimientos del arte moderno y precursor del arte postmoderno.

El arte pop es la continuación de ciertos aspectos del expresionismo abstracto como la tendencia de hacer arte en grandes obras. Reemplaza los impulsos destructivos, satíricos y anárquicos del Dadaísmo. Como precursores del arte pop están Marcel Duchamp, Kurt Schwitters y Man Ray.

Surge con diferentes motivaciones. En Estados Unidos marcó el regreso del dibujo del tipo Hard Edge “dibujo de contornos nítidos”, utilizando la realidad mundana e impersonal: ironía y parodia, para contrarrestar el expresionismo abstracto. En el arte pop de Inglaterra se lo puede considerar como ideas alimentadas por la cultura popular norteamericana vista a lo lejos, mientras que los artistas norteamericanos se inspiraban en la propia vivencia dentro de dicha cultura. La mayoría de las obras de arte pop son de difícil comprensión.

Londres, 1952 Un grupo de jóvenes pintores, escultores, arquitectos, escritores y críticos, fundan “El grupo independiente”, que es el precursor del Art Pop. Eduardo Paolozzi, de este grupo, presenta un collage titulado Bunk!, consiste en “objetos encontrados” como anuncios, personajes de tiras cómicas, portadas de revistas y material gráfico que representaba la cultura norteamericana, aquí se utilizó por primera vez la palabra “pop!”. El grupo independiente se enfoca en el uso de imágenes de la cultura norteamericana que aparecen en medios de comunicación masivos.

Finalmente en 1.954, el término “arte pop” lo da John McHale, describiendo así el movimiento que tuvo su mayor apogeo en 1.960. Los artistas norteamericanos buscaron estilos para distanciar el arte de los materiales comerciales y produjeron obras fuertes y agresivas, a diferencia del estilo humorístico y sentimental de Inglaterra. Entre los dibujantes más importantes de este arte están Jasper Johns y Robert Rauschenberg.

En España, el estudio del arte pop se asocia al “nuevo figurativismo”. Entre los españoles destacados en este planteamiento se puede mencionar a Manolo Valdés y Rafael Solbes. Pedro Almodóvar, productor de cine, emergió en Madrid haciendo películas pop de 8 milímetros con un presupuesto bajo.

En el Japón, el arte pop es único en su estilo y su artista más conocido es Takashi Murakami, cuyas obras van dirigidas al público juvenil. Existen muchas obras de arte pop basadas en historietas cómicas como Jess Collins con Dick Tracy (1960), Andy Warhol con Good Mornig, Darling (1964), etc. Más tarde, algunos historietistas serían influidos a su vez por el Pop-Art.

OP-ART.- 1958

El Arte Óptico es una corriente artística abstracta, un movimiento pictórico nacido en 1.958 en los Estados Unidos. En inglés se lo conoce como Op Art. Aparece como una reacción contra el expresionismo abstracto. Se basa en fenómenos ópticos, sensaciones de movimiento que engañan al ojo humano mediante ilusiones ópticas. El Arte Óptico produce efectos visuales inéditos. Surge como una derivación de la abstracción geométrica. Las obras del Arte Óptico tienen un efecto de ilusión óptica, Se construye perspectivas que el ojo no puede fijar en el espacio; interferencia de líneas y círculos concéntricos junto a otras ilusiones como perceptivas de inestabilidad, vibración o confusión. En Europa, se desarrolla un movimiento paralelo llamado “Nueva Tendencia”, con aspectos similares al Op-Art norteamericano.

En una exposición, artistas como Víctor Vasarely, Bridget Riley, etc., muestran sus obras quedando definido el nuevo estilo. Este movimiento estuvo influenciado por el suprematismo, el constructivismo, el neoplasticismo y el Bauhaus. Además de tener importantes influencias intelectuales, psicológicas y científicas sobre la fisiología y la percepción.

El Op-Art se caracteriza por la ausencia de movimiento, sus obras son físicamente estáticas. Efectos visuales como movimiento aparente, vibración, parpadeo, etc. Usa líneas paralelas, contrastes cromáticos marcados, cambios de forma y tamaño, combinación y repetición de formas y figuras, entre otros recursos ópticos. Usa también figuras geométricas como rectángulos, triángulos y circunferencias en formaciones complejas. El observador participa activamente moviéndose para poder captar el efecto óptico. Se usa el acrílico para obtener superficies lisas, limpias y bien definidas. El artista no plasma sensaciones, no existe aspecto emocional en la obra.

Minimal.- 2000

Es un género de música electrónica de principios del año 2000, hasta hoy. Instrumentos comunes: Sampler, Sintetizador, Efectos, Secuenciador. Se basa en la tendencia artística del minimalismo. La escuela nació con características distintivas como para ser clasificado como un género nuevo.

Usa tecnología actual para manipular el sonido y crear música a partir de sonidos más que de melodías, armonía o acordes, aunque pequeños fragmentos de estos pueden ser encontrados en algunas canciones. Otra característica es que muchos productores han roto con la estructura clásica de 4/4 y utilizan otras rítmicas. Actualmente es el "sonido perfecto" o "música perfecta" dentro de la música electrónica.

Minimalismo

El lenguaje multitudinario y escandaloso propio del arte por, crea en Estados Unidos una reacción opuesta y surge así, alrededor del año 1.965, lo que se conoce como minimalismo. Aparece en contra del subjetivismo y del emocionalismo del Expresionismo Abstracto que improvisa con espontaneidad, para cambiarlo por un arte preconcebido, que tiene mucha claridad, simplicidad y rigor conceptual. Se caracteriza por una inmediatez máxima que enfatiza lo primordial del todo sobre las partes o superficies intachables, colores puros, formas geométricas y simples, trazadas con absoluta precisión y por la utilización de materiales neutrales que no alteren la calidad visual.

Trata de encontrar formas primarias que minimizan el mundo conocido y lo reducen al máximo. Para lograr esto, se utilizan las formas geométricas, abstractas y sintéticas, que ya mencionamos antes, pero que son siempre simples. El término minimalista significa reducir algo a lo esencial, a lo mínimo, restándole todo lo sobrante. Todo se simplifica. La palabra "minimal" fue utilizada por primera vez, en el mismo año 1965, por el filósofo británico Richard Wollheim, para identificar obras con un contenido formal bajo pero con mucho contenido intelectual. La belleza en las obras ya no es

importante. El referente del minimalismo es el mundo real y su arte es tridimensional en esencia y forma.

Dentro de la pintura, en el arte minimalista, se emplea el uso de la “tercera dimensión” y es por esto que a veces resulta complicado diferenciarla de la escultura; y se podría decir que, debido a éste fenómeno, el minimalismo fusiona los dos artes.

La abstracción excéntrica (anti forma) es una tendencia que va a contraponerse al minimalismo equilibrado. En ésta nueva línea se usan materiales neutros y flexibles y son generalmente de apariencia humorística. Se usan fenómenos de la naturaleza como el clima, que es imprevisible.

Se crearon grandes ambigüedades cuando se fusionan elementos irreales con temas reales que logran mezclarse gracias a la influencia del surrealismo que fue el que atrajo directamente al excentricismo.

El filósofo argentino Eduardo Sanguinetti, que también era artista, reduce sus obras musicales a la mínima expresión, igualmente las visuales y las escritas y establece el concepto minimalista de: “Lo máximo en lo mínimo”.

El minimalismo se identifica en 1960 como un movimiento artístico del arte occidental que se desarrolla después de la Segunda Guerra Mundial y al que el diccionario de la Real Academia Española, lo define como una corriente que recurre a tejidos naturales, formas geométricas, colores y elementos puros, básicos y mínimos.

Fotografía.- 1839 – Hasta nuestros días.

El término fotografía viene del griego phos (luz) y grafis (diseñar o escribir). La historia de ésta comienza en el año 1839. La fotografía nace en Francia e influye en su nacimiento la filosofía positivista, Los burgueses utilizaron el retrato como instrumento de afirmación de su ascenso social.

El desarrollo de la fotografía se debe a Joseph-Nicéphore Niépce, quien consigue una primera imagen negativa en 1.816, y en 1.826 la primera heliografía. La fotografía es el proceso por el que se captura imágenes para

luego fijarlas. Para conseguirlo se usaba, hasta hace pocos años, una película sensible. Ahora, en la fotografía digital, se lo hace con memorias digitales. Antes, a la fotografía se la conocía como daguerrotipia, debido a que fue Louis Daguerre quien perfeccionó la técnica.

Louis Daguerre y Niépe se asocian pero éste muere y Daguerre continúa sólo. Se divulga un sistema con el que se obtiene una imagen sobre una superficie de plateada, revelada con vapores de mercurio, pero era costoso y dañino para la salud. William Henry Fox Talbot, en 1840 inventa otro sistema llamado calotipo. Un negativo de papel era positivado sobre otra hoja de papel. Se humedecía en una solución ácida de nitrato de plata, Así también se inventó la copia fotográfica, ya que un negativo daba lugar a varios positivos. Herschel, descubre en 1.819 el poder solvente del hiposulfito de sodio en torno a las sales de plata insolubles y utiliza un agente fijador en la fotografía. En 1.839, Talbot y Daguerre se informan de este descubrimiento. El proceso cianotipia se da en 1.842 con John Frederick William Herschel. Blanquart Evrard, en 1.850 emplea el papel de albúmina.

El nuevo procedimiento fotográfico llamado colodión húmedo, se conoce en 1851. Permite la obtención de imágenes negativas muy nítidas. Charles Clifford, J. Laurent y José Martínez Sánchez, son los más importantes en usar este proceso.

Las placas secas al gelatino-bromuro, nacen en 1871, pero triunfan en 1880. Se rebaja el tiempo de exposición a un cuarto de segundo, lo que permite acercarse al concepto de fotografía instantánea.

La cámara Kódak con carrete de película, es lanzada en 1.888 por George Eastman, y Lumière comercializa la fotografía en color, con flash electrónico en 1907. La fotografía instantánea de Polaroid la conocemos en 1948, revelaba y positivaba la imagen en tan solo 60 segundos. Finalmente, la digitalización del ámbito fotográfico comienza en 1.990, las imágenes se capturaban por un sensor electrónico y se archivan en otro elemento electrónico que constituye la memoria.

Diseño gráfico.- 1890 – Hasta nuestros días.

El diseño gráfico tienen su origen en las pinturas rupestres del Paleolítico y en el nacimiento del lenguaje escrito en el tercer milenio a. de C. No hay un acuerdo acerca del verdadero comienzo y parece que aparece en el período de entreguerras. Otros dicen que empezó como tal para finales del siglo XIX porque el concepto de diseño gráfico varía, pero la profesión del diseñador gráfico es más bien reciente.

Concibe, programa, proyecta y realiza comunicaciones visuales. Hoy se utilizan computadoras para procesar los diseños gráficos aunque los lápices y las rotulaciones se usen para los bosquejos de las primeras ideas.

La comunicación visual está encaminada a emitir mensajes a determinados grupos sociales y es producida por medios industriales. Comunica de manera gráfica las ideas

Algunos la asocian a la industria gráfica, entendiendo que los mensajes visuales no solo son impresos sino a través de otros medios de comunicación y por eso al diseño gráfico también se lo llama “diseño en comunicación visual”.

Hoy hay una gran demanda de diseñadores gráficos debido al crecimiento en el intercambio de la información y al desarrollo de tecnologías nuevas.

Se subclasifica en: diseño editorial, diseño gráfico publicitario, diseño de identidad corporativa, diseño de envase, diseño web, diseño tipográfico, señalética, cartelería y el diseño multimedia.

El libro de Kells es un temprano ejemplo del concepto de diseño gráfico. Para otros, es una manifestación gráfica de gran valor artístico, de alta calidad y que sirve para aprender a diseñar. La historia de la tipografía está estrechamente vinculada a la del diseño gráfico.

Johannes Gutenberg, introduce los llamados “tipos móviles”. Después de él, no se ven cambios significativos hasta finales del siglo XIX. El diseño de mensajes

visuales, durante el siglo XIX, estuvo a cargo de dos profesionales: el dibujante y el impresor. El primero era artista y el segundo artesano.

A principios del siglo XX, el diseño gráfico aparece como una reacción en contra de la decadencia de la tipografía y del diseño de finales del siglo XIX. El “Art Nouveau”, con su visible intención estilística fue un movimiento que aportó a un mejor orden visual. El diseño gráfico tuvo cambios dramáticos por la agitación política de la segunda década del siglo XX. El Cubismo y el Bauhaus, entre otros, crearon una visión nueva que influyó en las artes visuales y en el diseño. Estos movimientos tenían un espíritu transgresor en las actividades artísticas de la época. Proliferaron las publicaciones mediante las cuales los artistas y educadores daban sus opiniones.

En estos días, el trabajo de los diseñadores gráficos, en gran parte, acude a la ayuda de las herramientas digitales, con esto se ha conseguido que el diseño gráfico se transforme totalmente, debido a los ordenadores, que se han transformado en herramientas imprescindibles y, con la aparición de la web, sus funciones se han extendido como medio de comunicación. Nace la necesidad de reflexionar sobre tiempo, movimiento e interactividad. Sin embargo, la práctica profesional de diseño no ha tenido cambios importantes. Las formas de producción han cambiado y los canales de comunicación se han expandido pero los conceptos de comunicación humana son los mismos.

La capacidad de diseñar se adquiere con la práctica, no es innata. Es una facultad y para explotarla, es necesaria la educación constante y la práctica. La creatividad, la innovación y el pensamiento lateral son habilidades que el diseñador gráfico las puede cultivar. El acto creativo es el núcleo del proceso de diseño pero no consiste en un acto de diseño en sí. La creatividad no es exclusiva del diseño gráfico y de ninguna profesión, pero es necesaria para el trabajo de diseño.

En el proceso de comunicación, el diseñador gráfico cumple el rol de intérprete de un mensaje. Interpreta, ordena y presenta los mensajes visuales. La sensibilidad para la forma debe ser igual que para el contenido. Su trabajo

parte de una demanda del cliente que éste establece de manera lingüística, sea oral o escrita. Así, el diseño gráfico transforma un mensaje lingüístico en una manifestación gráfica. Rara vez trabaja con mensajes no verbales.

Se requiere de la participación de un equipo de profesionales, como fotógrafos, ilustradores, dibujantes técnicos, etc. El diseñador a menudo coordina su investigación, concepción y realización, haciendo uso de la información de especialistas, de acuerdo con los diferentes proyectos. Es interdisciplinario y debe conocer otras actividades como la fotografía, el dibujo técnico, la tipografía, el dibujo a mano alzada, la psicología de la percepción, la geometría descriptiva, la comunicación, etc. El diseñador gráfico es un especialista en comunicación visual.

CAPÍTULO 3:

IMAGEN EN MOVIMIENTO Y ANIMACIÓN

3.1 Historia de la imagen en movimiento

Los populares dibujos animados aparecen como consecuencia de varios sueños e inventos que se juntan. Hasta el día de hoy, se continúa pensando en mejorar la producción de éstos, en especial las casas productoras de animadores particulares.

Guillermo Honer desarrolla el zootropo en 1.834 y a partir de éste, Emile Reynaud crea el Praxinoscopio en 1.877, el mismo que consta en la proyección de imágenes no cíclicas en buenas condiciones. Posteriormente mejora posibilitando la proyección de imágenes sobre cintas perforadas. La aparición del cine fue posterior a la de los dibujos animados.

Guillermo Horner también creó el zoetrope, al que además lo llamó un Daedalum, que es un instrumento que se utilizó para dar movimiento a las imágenes. Guillermo F. Lincoln lo patentó en América y M. Bradley, en Inglaterra, nombrándolo “zoetrope” o “rueda de la vida”.

Para crear una ilusión en movimiento, se utilizaba el zoetrope que consistía en usar la persistencia del principio del movimiento.

El mecanismo se basaba en un simple tambor con una tapa abierta y apoyada en un eje central. Alrededor del un fondo interno del tambor, se ponía una secuencia de cuadros hechos a mano en tiras de papel. Se cortaban las ranuras en distancias iguales, alrededor de la superficie externa del tambor. Arriba, se colocaban las tiras del cuadro. Se hacía girar el tambor para crear la ilusión de movimiento, y mientras más rápido se movía, la progresión de imágenes era más definida. Debido al diseño, muchas personas podían ver las imágenes al mismo tiempo, cosa que no ocurría con otros aparatos de ese

tiempo. Se podía mirar, por la pared del zoetrope, una progresión rápida de imágenes desde cualquier punto alrededor de él.

En 1.887 se inventó el cine y una buena cuota del crédito de este invento la recibió Thomas Alva Edison. Después de escuchar la conferencia de Muybridge en West Orange, Nueva Jersey T. Alva Edison se interesó en las posibilidades de la fotografía en movimiento. En 1.888, experimentó con fotos en movimiento, bajo la dirección de William Kennedy Laurie Dickson. Se intentó grabar las fotografías en cilindros de cera iguales a los usados para hacer las primeras grabaciones fotográficas. Dickson, decidió usar la película de celuloide de George Eastman, logrando así un progreso mucho mayor. Edison, difundió el Kinetoscopio, que era una máquina impulsada por electricidad que jalaba agujeros y enseñaba las maravillas registradas a un espectador a la vez.

Lamentablemente los derechos de patente no fueron vendidos a Inglaterra y a Europa debido a que Edison pensó muy poco en la importancia del Kinetoscopio. Louis y Auguste Lumiere, dos franceses, aprovecharon esto y se permitieron fabricar una cámara mucho más portátil y un proyecto funcional basado en la máquina de Edison: el Cinematógrafo.

El 28 de diciembre de 1.895, los Lumiere presentaron un programa de breves películas a espectadores pagantes en el sótano de un café de París; por eso, esta es la fecha en la que se puede decir que comenzó, oficialmente, la era del cine. Igualmente basados en las máquinas de Edison, otros inventores y experimentadores en los Estados Unidos, además de alemanes e ingleses, también le copiaron y mejoraron.

A finales del siglo XIX, un amplio público, tanto Europeo como Norteamericano habían podido ver ya algún tipo de imágenes en movimiento.

En abril de 1.896, el francés George Méliès demostró, con su primer film, que el cine no solo servía para grabar la realidad, sino que se podía también hacer cambios y así falsearla o recrearla. Méliès pretendió comprar uno de los proyectores, pero los Lumiere no se lo permitieron.

Méliès, que era mago de oficio, demostró cómo en el cine se podía conseguir realizar el más fantástico truco de magia de todos: Parar la cámara, añadir o quitar algo de la escena y luego, arrancar la cámara de nuevo. Así logró que las cosas simulen desaparecer y aparecer de nuevo. Mostró esta maravilla en películas como “El viaje a la luna”. Así, George Méliès se convirtió en el más importante de los primeros cineastas dramáticos.

Se pueden ver dos caminos dominantes en la historia del cine, son dos tendencias: la una, dramatizar la vida para efectos artísticos y la otra, grabar la vida tal como es.

Se presentan vistazos de quince a sesenta escenas reales filmadas en exteriores, en las películas más antiguas; escenas de carros de bomberos, coches, trenes, botes, soldados, paradas militares, trabajadores, etc., o representaciones escenificadas filmadas en interiores.

Los primeros en proyectar imágenes en movimiento fueron los hermanos Lumiere, por lo tanto son los que inventaron lo que ahora conocemos como cine. Estas primeras imágenes en movimiento fueron mostradas en el Grand Café de Volpini y se veía el tren llegando a una estación y acercándose lentamente hacia la pantalla.

La edición rítmica y el movimiento rítmico (la persecución) podían hacer el tratamiento de tiempo y de espacio del cine, más emocionante. Esto lo descubrieron los primeros cineastas ingleses y franceses James Williamson, Cecil Hepworth y Ferdinand Zecca.

La primera película animada llamada “Fases Divertidas”, fue producida en 1.906 por J. Stuart Blackton, un inglés arraigado en los Estados Unidos.

Fue necesaria la invención del trucaje, (de manivela o imagen por imagen) para hacer del cine de animación, una realidad.

El rodaje de “La Casa Encantada” se lo hizo en 1.907. Aquí la fotografía stop-action se usó de manera repetitiva para poder dar vida a objetos inanimados.

Este film se hizo inmensamente popular divulgando su técnica entre los cineastas de todo el mundo. Se comenzó a experimentar con historias de marionetas, títeres y maquetas. Ésta es la forma en que nace la animación que hoy conocemos como stop-motion.

3.2 Historia del Cómic

El antecesor inmediato del “dibujo animado”, al que no se puede dejar de mencionar es “La historieta o cómic”, como se lo conoce en Latinoamérica. En España se lo llamó “El Tebeo”, debido a su gran difusión gracias a la revista TBO. En Francia se lo llamaba la “bande dessinée” y en Italia el “fumetto”, debido a los globos o bocadillos que tienen forma de una onda grande de humo y cuya finalidad era presentar las palabras pensadas o dichas por los personajes.

Sea cual sea el nombre que se use de los citados anteriormente, el cómic “es un medio de comunicación escrito-icónico, al igual que un cartel, pero estructurado en viñetas o imágenes consecutivas, que representan la fases en secuencia de un relato o acción, y en las que se integran elementos de escritura fonética”. Son las imágenes, las que en esta forma de expresión cumplen un papel importante: Se concibe un cómic sin palabras, pero no es factible un cómic sin dibujos.

También se puede definir al cómic, desde un punto de vista operativo, como una historia contada por medio de textos y dibujos que se interrelacionan y que representan una serie de momentos importantes y progresivos de la misma, según la selección que hace el narrador.

Mucho antes de que exista el cómic ya existía un importante desarrollo de lo icónico: En África, por ejemplo, eran los jeroglíficos egipcios; las crónicas de algunos conquistadores españoles que combinando imágenes y textos dieron a conocer la conquista de América; los códigos de los Mayas y los Aztecas, Luego, vendría ya la existencia de dibujantes en los campos periodísticos y

artísticos; las ilustraciones de imágenes en la prensa y en general un sinnúmero de prácticas que son anteriores.

3.3 Breve historia de la animación

La intención de crear una ilusión de movimiento a partir de una serie de dibujos es anterior al inicio del cine. Ya en la prehistoria se trató de mostrar movimiento con pinturas muy antiguas. En Grecia y Egipto hay datos que también muestran este afán. Leonardo Da Vinci, en su ilustración de las proporciones humanas, dibuja dos fases de una misma acción, experimentando así, una figura en movimiento.

El llamado “juego de sombras” y la “proyección de siluetas de papeles recortados” creados ambos por la cultura china, están también entre las bases del origen de la animación.

Athanasius Kircher, en el año de 1640, muestra el primer intento de animar por medio de la proyección de imágenes al inventar “la linterna mágica”, el primer proyector de imágenes que mediante grabados en cristales proyecta distintas fases consecutivas, cambiando los cristales de manera mecánica y creando movimiento, así consigue mostrar a un hombre que abre y cierra la boca mientras duerme.

En 1824, Peter Mark Rogert, vuelve a despertar el mundo de la animación que se estanca por un tiempo cuando descubre el “principio de persistencia de la visión”; esto prueba que el ojo humano retiene la imagen que ve hasta que otra imagen la sustituye, si se da de forma consecutiva se logra un movimiento completo y él lo muestra en su “taumatropo”. En este principio se basan todas las proyecciones de imágenes hasta el día de hoy. Sin embargo, solo se logra plasmar un movimiento completo usando dibujos, en 1831 con el “Phenakistoscopio” de Joseph Antoine Plateau.

3.4 Gráficos 3D por computadora

El concepto puede abarcar el estudio de la tecnología y las técnicas que tienen los gráficos 3D o también al proceso de crear dichos gráficos (trabajos de arte gráfico) con el soporte de un ordenador o computadora.

Se diferencia de un gráfico 2D por la forma en que se ha formado. En el ordenador se producen entidades geométricas tridimensionales sobre las cuales se elaboran procesos de cálculos matemáticos; de esta forma, se consigue una proyección visual en dos dimensiones para verla en la pantalla o plasmada en un papel.

Los gráficos 3D se asemejan a la fotografía o a la escultura, en cambio los gráficos 2D, a la pintura pero en ocasiones la diferencia es imprecisa. A veces, ciertos trabajos en 2D usan técnicas 3D para conseguir algunos efectos como iluminación, y otros en 3D utilizan técnicas en 2D.

3.4.1 3D u objetos virtuales en tres dimensiones

La base del CGI-3D es un objeto tridimensional virtual. Se usa un programa que puede crear un entorno tridimensional como 3D Studio Max, Blender o Maya. Para dar realismo y movimiento a un objeto 3D se le enhuesa, se le da textura y se lo modela en una escena 3D o en un video real grabado con cámara.

3.4.2 Creación de gráficos 3D

Fases para la creación de elementos o gráficos 3D.-

Modelado.- Es una etapa en la que se da forma a objetos particulares que van a ser utilizados en una escena.

Hay varias clases de geometría para modelador de NURBS y modelado poligonal o Subdivisión de Superficies y también otro denominado “modelado

basado en imágenes”, impulsado por Paul Debevec pero éste es el menos utilizado y es el que a través de diversas técnicas como la fotogrametría, transforma una fotografía a 3D.

Iluminación.- Es la clave de una animación. Se crea distintos tipos de luces, direccionales en área o volumen con diferentes propiedades y colores.

Animación.- Es importantísima y es aquí donde se trabaja muchas horas porque se trata de conseguir el realismo. Se puede animar en cuanto a:

- Transformación básica en los tres ejes. Rotación, Escala o Traslación.

- Forma:

- 1).- Mediante esqueletos: Ayuda a la animación el crear una estructura central que influirá en el movimiento y la forma del objeto. De la movilidad de éste esqueleto dependerá la de las otras partes del modelo.

- 2).- Existe además la animación por cinemática directa y la animación por cinemática inversa.

- 3).- Mediante deformadores: Se usa cualquier deformador que cause deformación sinusoidal.

- 4).- Dinámicas: Se usa para simular el pelo, la ropa, etc.

Renderizado.- Rénder es el último proceso al generar la imagen 2D. Se intenta conseguir imágenes fotorrealistas de calidad, es como grabar una escena de la vida real. Existe el Rénder de alambre que es la técnica más sencilla, el rénder basado en polígonos y otras técnicas más actuales como el Scanline Rendering, el Raytracing, la radiosidad o el Mapeado de fotones.

Se puede aparentar efectos cinematográficos con el software de rénder, como es el desenfoque de movimiento o la profundidad de campo. En verdad esto deriva de las imperfecciones de la fotografía pero el ojo humano se ha acostumbrado a ello y simular esos efectos da una sensación de realidad a la escena. Otros efectos más naturales son la interacción del humo o de la atmósfera, con la luz y también el “sistema de partículas” que aparenta lluvia, fuego, etc. Para dar la impresión de polvo, niebla y similares se utiliza el

“muestreo volumétrico”. Para lograr el efecto de la luz al atravesar superficies refractantes se usan las “técnicas cáusticas”.

Se ha logrado un mayor nivel de realismo en los últimos años gracias a la incrementación de la capacidad de cálculo, esencial para el proceso de rénder, ya que así se consigue aparentar muchos procesos físicos complejos.

Para apresurar la producción de fotogramas, los estudios cinematográficos que producen animaciones creadas por ordenador, utilizan la llamada “granja de rénder”.

En el proceso Render o interpretado, se crean imágenes a partir de los objetos 3D. En este proceso, los efectos de luz, las texturas y los pasos de armado entre los distintos canales de transparencia, se integran en una imagen definitiva.

El render puede ser esquemático o realista y hay salidas para caricaturas o mezclas con 2D.

3.5 La Post-Producción

Es el resultado del avance de las técnicas de manejo de la señal digital fraccionada en canales y reconstruida en una imagen o secuencia de imágenes en salida. Los primeros ejemplos de Post-producción son la “Pantalla azul” o “Chroma Key” donde las secuencias de videos se igualan en una sola, en el cine, así como los subtítulos o créditos. No se puede saber cómo estos efectos se fueron creando cronológicamente ya que se desarrollaron al mismo tiempo.

La RKO Radio Pictures, desarrolló el “escenario de fondo usando pequeñas pinturas” o “travelling matte”, que se remonta a 1930. En 1968, a Petro Vlahos se le otorga el Oscar por perfeccionar el método de “Pantalla Azul”.

3.6 Cine.-

3.6.1 Géneros cinematográficos: El género divide a las películas en grupos dependiendo de las similitudes que comparten.

Cine independiente: Es el que se crea sin una productora de cine comercial o un estudio. El cine independiente siempre será de autor a diferencia del industrial que puede serlo o no, La industria del cine no existe en muchos países y lo que se produce es independiente.

Cine documental: Las imágenes que se usan son captadas de la realidad pero pertenece al género cinematográfico. El documental, con el que a veces se lo confunde, en cambio pertenece a un género televisivo.

Cine experimental: Se aleja de lo clásico. Traspasa barreras. Se arriesga a utilizar expresiones mucho más artísticas. Rompe estructuras y utiliza efectos rítmicos o plásticos destinados a manejar la imagen y el sonido de manera que éstos transmitan las experiencias, los sentimientos y las emociones.

Cine de autor: Aquí el director tiene el rol más importante en la toma de decisiones. Sus intenciones son las que cuentan en el momento de poner algo en escena. Puede manifestar, en la película, sus emociones, pensamientos o sentimientos con libertad y va dirigido a un público más específico. El cine abstracto puede ser un subgénero de éste. Esta libertad no existe en las películas realizadas por un Estudio Industrial donde hay limitaciones, presiones y dependencias de otras índoles y se dirige a un público más amplio. Alfred Hitchcock, por ejemplo, fue el director de una gran industria cinematográfica, sin embargo, también fue considerado el autor de sus películas. El término "Cine de autor" fue dado por los críticos de "Cahiers du Cinéma".

Cine de animación: Aquí es donde se utilizan las llamadas técnicas de animación. En el cine real, las imágenes son reales y su movimiento también, las imágenes se descomponen en un determinado número por segundo. El cine de animación en cambio, crea dibujos, objetos, modelos y usa técnicas

como el Stop Motion. Al proyectar lo creado de forma consecutiva, se consigue una ilusión de movimiento inexistente.

La palabra “animación” se deriva del latín, lexema “ánima” que quiere decir “alma”, entonces animar sería proveer de un alma a algo que no la tiene.

Según Gene Deitch, animador norteamericano, “la animación cinemática, es el registro de fases de una acción imaginaria creadas individualmente, de tal forma que se produzca ilusión de movimiento cuando son proyectadas a una tasa constante y predeterminada, superior a la de la persistencia de la visión en la persona.”

El videoarte.- También se lo llama video de creación. Surge de la televisión. Se experimenta creando un campo de múltiples disciplinas con artistas en música, teatro, escultura, pintura, y performance. Este desarrollo se facilita por la comercialización de instrumentos livianos como las cámaras portátiles y otros. Se instala un deseo de ruptura y se instala un espíritu innovador. Se pretende emplear los medios de comunicación, como la televisión, de una manera alternativa para llegar a las masas. Cambiar la “pasividad” por la “actividad” televisiva. Esto lo instauró el músico Nam June Paik. Para este propósito se utilizaron los innumerables recursos de las vanguardias de los años veinte que son los que aprovecharon estos artistas. Para la estética de las imágenes se adoptó algunas técnicas provenientes de otras fuentes como la publicidad, el cómic, etc., investigando también la materialidad del medio electrónico y mezclando algunos estilos.

En cuanto a la relación músico-visual dentro del videoarte, se da especialmente en los inicios, una colaboración muy beneficiosa entre músicos, videoastas y artistas plásticos.

CAPÍTULO 4:

COMUNICACIÓN Y SEMIÓTICA

4.1 El Proceso de la Comunicación.

Elementos.-

La Comunicación se podría resumir únicamente al cumplimiento de algunas conductas destinadas a transmitir o receptor mensajes, siendo un proceso por el cual se transmite información de una entidad a otra, estas entidades o agentes deben ser mínimo dos, compartir un mismo repertorio de signos y tener reglas semióticas comunes; sin embargo, David K. Berlo cree que al comunicarnos intentamos conseguir metas que tienen que ver con nuestra necesidad de influir en el medio ambiente. Al existir un emisor y un receptor, la comunicación se vuelve un proceso bidireccional.

El concepto tradicional de comunicación fue definido como *"el intercambio de sentimientos, opiniones, o cualquier otro tipo de información mediante habla, escritura u otro tipo de señales"*. Las sociedades humanas funcionan gracias a la comunicación entre los individuos que consiste básicamente en el intercambio de mensajes.

Existen pasos concretos que las partes que se comunican deben seguir, sin que sea relevante el que la comunicación que se lleva a cabo sea hablada, por medio de señales o usando cualquier otro medio de comunicación. El emisor realiza algunos de estos pasos y el receptor, otros.

El emisor que empieza el proceso, elabora un mensaje y lo envía a un receptor. Éste último sintetiza la información que recibe, la analiza según sus propias experiencias, construye significados y al momento de responder el mensaje, se transforma en un emisor. Desde una visión más técnica, comunicación es el hecho por el que un determinado mensaje se origina en un punto A, para llegar

a otro punto determinado B, distante del anterior en el tiempo o en el espacio. El transmitir información siempre implica un proceso.

Fuentes.-

Se transmite un mensaje por un determinado medio de comunicación, cuando éste llega a su destino se producen ciertas reacciones como la de regresar información de respuesta. Esto se desarrolla bajo a un plan o programa concreto y dentro de un contexto particular.

Receptor.-

Es quien recibe el mensaje, lo acepta y es el encargado de retroalimentar al emisor, de contestar. Podría servir el ejemplo de lo que sucede al enviar un correo electrónico y luego recibir una respuesta del receptor. Así como el emisor codifica el mensaje, el receptor lo descodifica, realiza un proceso inverso al del emisor porque descifra e interpreta los signos escogidos por el emisor.

Mensaje.-

Es la información misma, escrita u oral. Es aquello que se comunica. El contenido del mensaje que se emite y que se recibe no es siempre el mismo porque influyen los puntos de vista de quien lo envía y de quien lo recibe.

Los mensajes expresan las ideas plasmadas en determinadas formas: sonidos, escritos en papel, grabados en piedras, expresiones del cuerpo, etc. Según David K. Berlo, estos mensajes se relacionan con conductas que tienen que ver con los estados internos del ser humano y con sus ideas.

Para elaborar un mensaje se debe tomar en cuenta el conocer quién va a ser el receptor, se debe tener claro de antemano el contenido que se va a enviar, ser concreto, organizar el mensaje con claridad eligiendo lo más importante para el inicio.

A las circunstancias que rodean un hecho de comunicación se le denomina "Contexto situacional", y esa situación concreta es la que contribuye a su significado.

Canales.-

Se requiere de canales para la transmisión de las señales, de medios físicos a través de los cuales se transmite la comunicación. En el caso de las ondas o de la voz, por ejemplo, el canal sería el aire.

Los canales pueden ser un medio escrito, electrónico, o una conversación, es la vía por la que se transmite el mensaje. La capacidad de transmitir información varía según el canal. Por ejemplo, los gráficos tienen una capacidad de transmisión más baja que una conversación verbal. Los canales se dividen en formales como correos electrónicos o cartas que pueden enviar información laboral, y en informales como conversaciones o comentarios personales, sociales, etc.

La comunicación vía canales puede ser descendente, ascendente y horizontal.

Ecodificador o Transmisor.-

Convierte la información de ideas originales o mensajes con los códigos del lenguaje. En algunos casos el ecodificador es la misma fuente.

Codificador.-

Codificar es organizar palabras o símbolos para facilitar el envío de un mensaje y que sea más fácil su transmisión. Es decir, para el propósito descrito, se transforma a las ideas en palabras o símbolos.

Las letras, por ejemplo son un tipo de código, el lenguaje que usan los sordomudos, hay otras clases de códigos como los que tienen la policía o grupos similares. Los idiomas, las señales, los gestos. Se debe optar por uno de ellos para poder comunicarnos.

Para precisar la codificación en un mensaje debemos tomar en cuenta el principio de pertinencia, esto significa que el mensaje debe tener contenido y significado y se deben escoger con mucho cuidado las palabras, gráficos o símbolos que se van a usar. El principio de Sencillez. El principio de organización, esto es elaborar una serie de puntos que faciliten la comprensión. El principio de repetición, repetir las ideas principales por lo menos un par de veces. Y el principio de enfoque, esto es que no debe tener exceso de detalles inútiles y al contrario ser conciso y claro. El código es un sistema que, a más de símbolos posee reglas, es arbitrario pero por otra parte debe estar organizado de antemano.

Retroalimentación (Feed Back).-

Es la respuesta que hace el receptor del mensaje al emisor del mismo. El mensaje fluye del emisor al receptor y así la retroalimentación completa el círculo de la comunicación. Si esto no ocurre, se entenderá que el mensaje no fue recibido, que no se comprendió o que el receptor decidió no responder. Entonces el emisor debe averiguar sobre la causa de la ausencia de la retroalimentación. La retroalimentación se lleva a cabo cuando el receptor continúa con la charla que el emisor empezó. Se debe informar la recepción del mensaje.

Hay cuatro características esenciales que debe tener toda retroalimentación. Debe ser útil para que la información del emisor, enriquezca. Descriptiva para que sea eficaz. Específica, que el lenguaje se comprenda. Oportuna, o sea adecuada.

4.2 Diseño Visual

El diseño visual convierte los datos en formas visuales teniendo en cuenta los procesos perceptivos y cognitivos. Se crea imágenes funcionales con finalidades comunicacionales usando nuevas tecnologías. Es importante el reconocimiento del contexto sociocultural para planificar la imagen, generando

sistemas de información que interactúan con la comunidad a través de la comunicación.

Para la ejecución de un proyecto de diseño se investiga, se evalúa, se analiza, de acuerdo a la naturaleza de la información general que se tiene para dicho proyecto. Se estudia la imagen ambiental, digital, fija y móvil a partir del lenguaje que opera y circula en la sociedad. También, se define los métodos que verifican la eficacia comunicativa. Se integra elementos de la comunicación visual impresa como símbolos gráficos, afiches, etc. Los medios audiovisuales dinámicos: imagen en movimiento, animación, videografía. Los entornos digitales: CD-ROM, Web, presentaciones y eventos multimedia. El diseño ambiental: señalética y arquigrafía; y los espacios de comunicación visual que surgen de las nuevas tecnologías. Se crea estructuras de comunicación con información visual.

Actualmente se requiere una nueva visualización para entender, interiorizar e interpretar la información de una forma más dinámica y activa. El diseño visual, crea amplios sistemas comunicativos y permite al usuario una relación más natural con dicha información.

El diseñador visual comunica mensajes a través de imágenes estáticas, relacionadas con el diseño gráfico, el diseño editorial, imágenes dinámicas que tienen que ver con la televisión, el cine y el video; el diseño ambiental y la señalética, buscando la expresión del medio social y cultural en que se vive, con posibilidades creativas y apoyándose en los avances científicos y técnicos como los computadores, cámaras profesionales, etc. Diagnostica las necesidades existentes en la comunidad para diseñar imágenes propicias. La capacidad analítica y el sentido estético, le permite evaluar, con visión crítica, el entorno visual según la evolución del proceso social y cultural. Trata de llegar al mayor número de personas con la imagen, comunicando y expresando pensamientos abierta y objetivamente.

Diseño Visual propone: Brindar al estudiante las herramientas conceptuales para identificar y comprender el lenguaje visual. Aplicar los conocimientos

teóricos, técnicos y científicos y el manejo de los medios, instrumentos y materiales en la creación de imágenes. Proyectar sobre la comunidad los conocimientos adquiridos para que el diseño mejore la calidad de vida del ser humano. Aportar al sistema de producción regional y nacional, productos visuales que se validen a nivel nacional e internacional. El Diseño Visual incide en el sistema de producción, mejora la calidad visual del ambiente, aporta a la sociedad con estructuras visuales que acercan al individuo al conocimiento, aporta al sistema cultural fomentando valores de identidad y equilibrio, interviene en el campo de la investigación al profundizar en las estructuras visuales y su relación con las teorías de la percepción y el aprendizaje.

Los principales resultados que produce el diseño visual son: Imagen global, Políticas editoriales, Visualización de datos, Sistema de información y nodos informativos, Coordinación del Diseño Visual de información en el ambiente, aplicado a escala urbana, arquitectónica y escenográfica.

4.3 Lenguaje Visual

Pueden estar constituidas, en su nivel más elemental, por color, forma y movimiento. En la imagen fija o estática el movimiento es considerado nulo, en la imagen dinámica, el movimiento está presente. Unas y otras presentan elementos comunes como la textura visual y los rasgos asociados al color y la forma como sugerencia de luz y de viveza. Estas características son identificables en cualquier imagen o configuración visual.

La forma es la propiedad de la imagen que define su aspecto, suele estar delimitada por un borde que corresponde al punto de vista del observador. En el lenguaje visual, la forma la constituye el contorno o borde exterior general de una figura.

El color es un elemento esencial e imprescindible de la configuración visual de una imagen. Se organiza en un círculo de gama cromática en la que se

diferencian los colores primarios de los secundarios y terciarios. También colores luz, colores pigmento, colores de gama fría y los cálidos.

Los atributos del color son la luminosidad, el tono y la saturación. El color va relacionado a la iluminación A nivel psíquico, el color se conecta de un modo directo con el campo emocional del individuo.

La textura hace referencia a los rasgos visuales representados en la superficie de un objeto que da carácter e identidad al mismo. Las texturas aportan una sensación ambiental y pasan muchas veces desapercibidas en la imagen.

De la iluminación depende que se perciban las formas, los colores, y el resto de los elementos visuales. La luz existe implícitamente pero también a través de la relación de contraste, de sombras proyectadas y demás recursos visuales.

Se han establecido diversas teorías sobre cómo interactúan los elementos que intervienen en las imágenes. En algunas, se acepta que existe una serie de formas básicas, como son el cuadrado, el triángulo y el círculo de las cuales se derivan formas y estructuras más complejas. Existe un conjunto de entidades gráficas que son esenciales, relacionadas con el dibujo científico, como el punto, la línea y el plano. El punto es la unidad mínima de expresión visual. La línea suele usarse para delimitar espacios básicos o definir elementos. El plano hace referencia a una superficie delimitada visualmente, representa el volumen y se configura el espacio tridimensional.

4.3.1 La psicología de la Gestalt.

Surge en Alemania a principios del siglo XX, es la teoría de la percepción y alude a los modos de percibir la forma de lo que vemos. El cerebro humano decodifica la información que recibe a través de diversas asociaciones que se producen en el momento de la percepción y los principios de esta teoría son:

Ley de relación figura-fondo: Escher realizó imágenes con relación reversible o ambigua. El ojo reconoce una figura sobre un fondo cuando es “definida” y puede

destacarse claramente del fondo, pero también figura y fondo pueden funcionar como fondo y figura. Cuando es "indefinida" se llama también "mímesis", aquí se produce una confusión y no se diferencia claramente la figura del fondo.

Ley del Cierre: La mente añade, a una figura, los elementos que faltan para completarla.

Ley de la Semejanza: La mente agrupa elementos similares en una sola entidad. Dos elementos de igual forma rodeados de elementos diferentes, pueden ser asociados debido a la forma, al color, a la textura, al tamaño, al tono de los elementos y a la dirección.

Ley de la Proximidad: La mente agrupa parcial o secuencial los elementos.

Ley de Simetría: Las imágenes simétricas parecen iguales. La mitad de nuestro cuerpo no es exactamente igual a la otra pero percibimos dos partes simétricas ya que el patrón de formas, es el mismo.

Ley de Continuidad: Aún después de que el patrón desaparece, nuestra mente continúa viéndolo igual.

Ley de Cerramiento: La mente completa lo que falta de una forma.

Ley de Pregnancia: Nos referimos a la rapidez con que una figura es percibida por el ojo humano. Es pregnante por su forma, tamaño, color, direccionalidad, movimiento, textura. Lo que capte nuestra atención tendrá mayor pregnancia que el resto, por ejemplo, colocamos 5 objetos, cuatro de ellos pequeños y uno enorme. Veremos en primera instancia al más pregnante, en este caso, el de mayor tamaño.

Estas leyes tienen que ver con el modo de percibir del ojo humano. A través de éste, el cerebro decodifica la información visual y actuamos en relación a ello. En el manejo de los códigos visuales, es importante tener en cuenta las relaciones entre el campo y la figura, dónde la ubicación de los elementos genera sensaciones interpretadas por el cerebro. Si la ubicación es una, dará sensación de quietud, si la ubicación es otra, la sensación será de tensión.

Algunos principios del diseño visual, son:

Alineamiento, balance, espacio negativo, contraste, énfasis, movimiento, proximidad, proporción, repetición, ritmo y unidad.

4.4 Iconolingüística

Iconolingüística o icono-lingüística, se usa para designar el estudio del lenguaje visual también llamado lenguaje de la imagen o lenguaje icónico, a partir de los conceptos de la Antropología cultural y de la Teoría de la imagen. Está dentro de las Ciencias sociales.

No investiga sólo el lenguaje de la imagen, sino también las relaciones entre éste, el pensamiento visual y la cultura visual. Estos estudios tienen importancia para el conocimiento de los procesos visuales y de los usos expresivos y comunicativos de los lenguajes icónicos: pintura, fotografía, cine, etc., así como de la sinestética, de la sinergia y del simbolismo.

El concepto de la imagen, es el de un complejo de elementos visuales con un grado de significatividad que lleva a pensar en una representación que tiende a expresar la apariencia de algo, aunque no todas las imágenes tienen esta condición. Por otro lado, el sentido mayoritario corresponde al de la apariencia visual, por lo que el término suele entenderse como sinónimo de representación visual; pero hay que considerar la existencia de imágenes auditivas, olfativas, táctiles, sinestésicas, etc. Esta concepción contempla las distintas clases de fenómenos icónicos: imágenes mentales, creadas, reproducidas, etc. Estos estudios incluyen la dimensión visual de la interacción lenguaje-pensamiento-cultura así como los lenguajes de la imagen en movimiento y los de la imagen fija, también a los específicos de cada actividad artística, de diseño o de comunicación.

El lenguaje visual es un sistema de representaciones mediante el cual imaginamos, pensamos visualmente, nos comunicamos por medio de símbolos

y desarrollamos nuestra cultura visual. La imagen puede ser simple, puntiforme o compleja como la descripción cinematográfica de una peregrinación histórica. El contexto que tenga, va de acuerdo al acervo iconolingüístico subyacente de la cultura a la que cada persona pertenece.

Simples o Complejas, las imágenes mediante las que nos comunicamos visualmente se manifiestan a través de un aspecto sensorial y poseen un sentido. Podemos apreciar una forma y una sustancia. La sustancia puede estar compuesta de color, forma y movimiento o sólo por el color, mientras que la forma está determinada por una integración de esos tres elementos, con respecto a otros. El concepto general del tipo de relación entre el significante y la significación de la imagen es psicoantropológico. Las principales áreas son: Cromatología iconolingüística, Cromática, Cromosintaxis, Conformación iconográfica, Iconografía general, Teoría de la forma, Iconosintaxis e Iconología general.

Iconografía.- Siglos IX y XX

Describe las temáticas de las imágenes y el tratado o colección de ellas. La diferencia con la iconología, no es precisa. Estudia el origen y formación de las imágenes, su relación con lo simbólico y lo alegórico y su identificación por medio de los atributos que casi siempre les acompañan. Se origina en el siglo XIX y se desarrolla en el XX. Se la estudió en el Instituto Warburg de Londres, bajo la dirección del crítico de arte e historiador Erwin Panofsky. En España, hay que citar a Santiago Sebastián.

Los campos son tres: la mitología clásica, la temática sobre las representaciones civiles y la mitología cristiana.

4.5 Comunicación Visual

Es un medio de transmisión de mensajes estructurados y un proceso de elaboración, difusión y recepción de mensajes visuales. No podemos limitarnos

a un único tema, ya que puede ser tratado desde varias perspectivas. Intervienen los siguientes conceptos: El emisor, quien emite el mensaje. El receptor, quien recibe el mensaje. El mensaje, lo que se trasmite. El código, conjunto de normas y procedimientos que relacionan significantes con significados. El Canal, soporte a través del cual se trasmite el mensaje (periódico, tv, cine).

Las funciones de la imagen son formas representativas que se asocian a la comunicación visual. Estas funciones no siempre aparecen aisladas sino simultáneamente juntas aunque alguna predomine sobre el resto y son las siguientes:

Función expresiva o emotiva: Transmite imágenes con finalidad sentimental.

Función conativa, apelativa o exhortativa: Su objetivo es convencer. Los usuarios son los mensajes publicitarios.

Función referencial o informativa: El objetivo es informar. Ilustrar un texto o noticia. Se usa en libros, prensa y señales de tráfico.

Función poética o estética: Busca la belleza con sentido artístico, estético.

Función fática: Tiene como objetivo llamar la atención. Es frecuente en el uso de contrastes, en los tamaños y también se utiliza en los mensajes publicitarios.

Función metalingüística: Se refiere al código. Conociendo un código se le otorga un significado.

Función descriptiva: Ofrece información sobre aquello que representa: dibujos científicos, mapas.

El resto de elementos que influyen son: el campo comunicativo, la marca, el signo y el símbolo.

Campo comunicativo, podemos agruparlo en tres secciones: 1.-Dibujo, pintura, escultura, tatuajes, moda. 2.-Diseño gráfico, industrial, urbanístico, publicitario. 3.-Teatro, danza, cine, tv, signos, textos, sonido con imágenes.

La marca puede ser: Huellas, tatuajes, piersing, firma, sellos, marcas comerciales. Marcar en una prenda con nuestro nombre. Adornar nuestra indumentaria es marca de nuestra identidad. El uniforme de cada equipo deportivo. El sello distintivo que llevan los animales de ganaderías.

Los signos transmiten una indicación, una orden o una prohibición. La forma debe ser simple y clara para transmitir la información con rapidez. Ejemplos: Los gestos de nuestro rostro (tristeza, felicidad), un dedo en los labios para indicar silencio, el lenguaje de los sordos, los logotipos indicativos: aeropuerto, transporte público, señales.

El símbolo es la imagen que representa una idea, un recuerdo o un sentimiento. Cada cultura utiliza diversas imágenes con valor de símbolo según sus creencias y costumbres. Por ejemplo una cruz roja es símbolo de ambulancia; en Israel es una estrella de David roja y en los países árabes es una media luna verde. El negro, luto; el amarillo, ánimo; el verde, esperanza y el rojo, pasión. En otros países el blanco es el color del luto pero también de pureza. Las banderas de cada país, etc.

4.6 Semiótica de la imagen

4.6.1 Semiótica

Dentro de las sociedades humanas existen sistemas de comunicación, la ciencia que estudia estos sistemas se llama Semiótica.

Saussure la define como: “ " Una ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social”¹.

¹ Saussure.

Peirce, la concibe también como: “Una teoría general de los signos”² y también la llama semiótica.

La semiótica o semiología son nombres basados en el griego "Semenion" y significan: signo.

Al conjunto de signos que se distribuyen en un espacio plano se lo llama Imagen y se estructuran mediante el significante y el significado.

SIGNIFICADO: Su característica es ser lo que otros no son.

SIGNIFICANTE: Es aquello gracias a lo cual el signo se manifiesta. Si es material lo percibimos sensorialmente, si es abstracto lo decodificamos.

SINTAGMA: Es la alineación de los elementos en la cadena del habla. Uno detrás del otro, eso causa el que no podamos decir dos palabras a la vez, se aplica también a las ideas.

PARADIGMA: Son asociaciones mentales. Los elementos llegan a la memoria y se clasifican. Es lo que llamamos segmentación mental.

DENOTACIÓN Y CONNOTACIÓN: Son códigos utilizados en el medio publicitario. Descifran las imágenes en la mente, de forma selectiva ya que no se da una descomposición global de la imagen y se llega a formar varias interpretaciones.

4.6.2 La semiótica de la imagen.

En la Grecia clásica los médicos utilizaron los signos de los enfermos (síntomas) para diagnosticar una enfermedad. Semeión = signo y logos = discurso, era la ciencia semiología médica. Fue adaptándose en las culturas volviéndose un elemento básico de la comunicación visual.

La lingüística, la filosofía y la psicología, estudiaron los signos en el comportamiento, analizando cómo los ven, cómo lo interpretan y cómo les

² Peirce.

influye. Hay dos tipos de signos que debemos tener en cuenta frente a una imagen y su interpretación

El Signo Icónico.- Nos permite reconocer algunos objetos mediante ciertas reglas de transformación.

El Signo Plástico.- Es lo que nos permite complementar al icónico, vestir nuestro mensaje. Ejemplo: los marcos, la forma, la textura, los colores, etc., y hay dos grupos:

Específicos del mensaje: La pose, el encuadre, el marco.

No específicos del mensaje: La iluminación, el color, la textura.

El color tiene connotaciones que en su momento Kandisky estableció desde una perspectiva cultural:

“El rojo: Significa poder. El azul: Nos atrae hacia el infinito. El verde: Paz, tranquilidad y esperanza. El negro: La muerte y todo de lo que de ella se deriva. El blanco: Pureza y alegría”³.

Culturalmente haya discrepancias sobre la interpretación de los colores, pero no respecto a las tonalidades. Colores cálidos: Ocre, amarillo, rojo y sus mezclas. Colores Fríos: Se parte del verde y azul.

Hay dos tipos de iluminación: Natural y artificial y en función a esto, difusa o directa. La difusa da homogeneidad a la escena sin destacar el objeto principal. La directa establece protagonismo en el objeto que queremos destacar.

La Textura es la propiedad de las superficies. Las planas y lisas se interpretan dentro del mundo visual. Las rugosas, con el tacto. Se puede incluir como signos no específicos las líneas y las formas.

Martine Joly dice que “en ‘la imagen fija’, las líneas curvas representan la suavidad, lo femenino y lo sensual. Las rectas, lo masculino y viril. Las oblicuas

³ Kandisky

ascendentes, los dinamismos. Las descendentes, las caídas. Las cerradas, el encierro. Las abiertas, el confort. Las cortadas y ángulos agudos, la agresividad. Los triángulos y las pirámides, el equilibrio”⁴.

4.6.3 Leyes de la Gestalt⁵.-

La imagen es un soporte de comunicación, un fragmento del entorno óptico real o posible. Es un conjunto de signos distribuidos en un espacio plano. Las imágenes han sido medios de expresión de la cultura humana desde las pinturas pre-históricas de las cavernas, milenios antes de que apareciera el registro de la palabra por la escritura. Hoy, en la época del video y la infografía, nuestra vida cotidiana desde la publicidad televisiva, está penetrada de mensajes visuales, de tal manera que ha llevado a deplorar la declinación de los medios verbales.

Primer dominio.- Las Imágenes como representación visual: diseños, pinturas, grabados, fotografías e imágenes cinematográficas, televisivas e infografías. Las imágenes son objetos materiales, signos que representan el mundo visual

Segundo dominio.- Las imágenes como visiones, fantasías, esquemas, modelos, representaciones mentales. Es el dominio inmaterial de las imágenes en nuestra mente. Un dominio es complemento del otro. Los conceptos unificadores son los de signo y los de representación. El estudio de las representaciones visuales y mentales es tema de dos ciencias vecinas, la semiótica de las imágenes y la ciencia cognitiva.

⁴ Martine Joly.

⁵ basado en los conocimientos de Feliciano López Profesor de Análisis de la Imagen en la Universidad Miguel Hernández de Elche. Fotógrafo de prestigio reconocido a nivel nacional e internacional, comisario de Exposiciones y jurado en múltiples concursos y convocatorias fotográficas. También basado en la lectura del libro: El lenguaje Fotográfico de Joan Costa.

Efecto de marco: Una imagen se da como un todo. Significación global. La fuerza de ciertos estímulos, influyen en el juicio perceptual como los colores vivos, los contrastes, la hipertrofia de ciertas partes de la imagen y del texto, las características de la caricatura y del dibujo animado, etc. Los juicios preceptuales reagrupan los efectos de los estímulos visuales surgidos de la imagen de modo que lo convierte en una colección de objetos de experiencia, planos y coloreados, siendo cada uno un signo identificable. Este discurso se plantea al analizar una imagen.

4.6.4 La Semiótica de Daniel Chandler

Según Iván Rodrigo Mendizábal, Director Escuela de Comunicación Social de Quito, la dificultad para entender la semiótica hace que exista cierto temor ante la posibilidad de no ser comprendida. Este concepto está influenciado por la forma tradicional en que se enseña la lingüística en muchas universidades en las que por tratar de descubrir las lógicas que envuelven al lenguaje se convierte a la semiótica en un ejercicio casi matemático.

“La semiótica es un método que permite entender las prácticas culturales que implican necesariamente significaciones de diverso orden. No es simplemente una extensión de la lingüística”⁶.

“La Semiótica abarca a la lingüística y además, tiene que ver con la psicología”⁷.

La Semiótica es un método y provee de los instrumentos necesarios para acercarnos a todos los fenómenos. Abarca todos los signos dentro de sistemas de todo orden.

“El Objeto de la Semiótica no es simplemente el signo, aunque fuera su primer elemento de trabajo, sino sobre todo la cultura”⁸.

⁶Roland Barthes.

⁷ Ferdinand de Saussure: “Curso de lingüística general”

⁸ Humberto Eco.

Daniel Chandler, en su libro “Semiótica para principiantes”, afirma que su libro “es un ejercicio que permite introducir al estudiante en la lectura de los signos, empleando algunos de los recursos del marxismo”. Habla de signos y códigos, de la metáfora y de la metonimia, de la denotación y de la connotación.

Los signos no son cosas que aparecen, son designaciones con las que el hombre se ha constituido y construido su realidad.

“Nada es signo a menos que se lo nombre”⁹. Esta afirmación nos devuelve a la vida de las cosas. El signo es mediación y ocultamiento.

Chandler juega a establecer una nueva discusión sobre el campo de la semiótica: el que salga de su encasillamiento, el que emerja de una cierta incompreensión y el que, de pronto se plantee, en el mismo sentido que Barthes, como un método de lectura de las cosas de la forma más simple y llana posible.

Chandler plantea salir de la discusión entre semiótica y semiología y entenderlas por igual, y a partir de ello, entender las lógicas que envuelven a cosas.

Daniel Chandler, escribe su libro mientras preparaba un curso de Educación de los Medios, para estudiantes de tercer año de la Universidad de Wales, Aberystwyth y ha estado abierto a recibir toda clase de críticas constructivas en especial en su publicación “on line”.

Las principales figuras en el desarrollo de la semiótica son los ya nombrados anteriormente: Ferdinand de Saussure (1.857 – 1.913) y Charles Sanders Peirce (1.1.839 – 1.914). Luego, contamos con la influencia de Charles William Morris (1.901 – 1.979), Roland Barthes, Umberto Eco, Christian Metz, Julia Kristeva, Algirdas Greimas, Roman Jakobson, Michael A.K. Halliday, Dévora Cameron y Claude Lévi-Straus.

Sabemos ya que la definición simple de semiótica es que esta trata el estudio de los signos entendiéndolos como cualquier cosa que represente algo. Los

⁹ Charles S. Peirce.

signos incluyen palabras, imágenes, sonidos, gestos y objetos. Se ha dicho que “el estructuralismo es simplemente un método que se puede usar en la semiótica”¹⁰. Gran Bretaña acogió la teoría de la Semiótica influenciada por el trabajo del Centro de Estudios Contemporáneos Culturales de la Universidad de Birminham, bajo la dirección del sociólogo neo-Marxista Stuart Hall (1.969-79).

“Las preocupaciones centrales de la semiótica son: la relación entre un signo y su significado; y la manera en que los signos son combinados para formar códigos”. C.W. Morris dividió la disciplina en tres ramas”¹¹:

-La semántica: El significado de los signos.

-La sintáctica: Las relaciones entre signos.

-La pragmática: La forma en que son interpretados.

En ocasiones, la semiótica se usa para el análisis de textos como estructuras totales. “No hay razón para suponer que lo que ocurre con más frecuencia es lo más importante o lo más significativo, pues un texto es, claramente, una estructura total, y el lugar ocupado por los diferentes elementos es más importante que el número de veces que estos se repiten”¹².

En cambio el análisis del contenido se enfoca en el contenido explícito y sugiere que esto representa a un significado sencillo y fijo. Algunos combinan los dos análisis como lo hace el Grupo de los Media de la Universidad de Glasgow, en Gran Bretaña en 1.980.

A pesar de que hemos repetido varias veces que la semiótica es la ciencia de los signos, el término ciencia, es un mal indicador porque más que a una disciplina académica independiente, representa a estudios en arte, literatura, antropología y medios masivos; es por eso que en los estudios involucrados con la semiótica hay lingüistas, filósofos, sociólogos, antropólogos, literatos, educadores, etc.

¹⁰ Débora Cameron.

¹¹ John Fiske y John Hartley.

¹² Oliver Burgelin.

“La semiótica definitivamente no es una ciencia en el sentido en que lo son la física y la biología”¹³. No es estrictamente una ciencia empírica., aunque Bob Hodge y David Tripp, emplean métodos empíricos en alguno de sus estudios clásicos.

“La semiótica es, esencialmente, un enfoque teórico para la comunicación donde su fin está en establecer principios ampliamente aplicables... Es, por lo tanto, vulnerable a la crítica que es demasiada teórica y especulativa, y que los semióticos no hacen ningún intento de probar o refutar sus teorías con métodos objetivos y científicos”¹⁴.

Existen, entre los términos semióticos más simples, muchas definiciones divergentes, por lo tanto se debe tener muy en cuenta, qué definiciones se está utilizando. Los escritos de los semióticos pueden ser densos debido a la utilización de jergas.

Mientras que Saussure trató a la lingüística como a una parte de la semiótica, Roland Barthes lo hizo como si fuera solo una parte de ésta.

En la actualidad, los semióticos se refieren a las películas, a los programas de televisión y radio, y a los carteles de anuncios como “textos” y algunos se refirieron a la “lectura de la televisión”¹⁵. Son tratados como lenguajes. El dilema es si el cine está más cerca de nuestra realidad cotidiana o de un sistema simbólico, como la escritura.

Existe el peligro de tratar de forzar a todos los medios a un marco lingüístico y se ha dicho que “el cine no tiene ninguna gramática”¹⁶, ofreciendo una crítica de las analogías locuaces entre técnicas fílmicas y la gramática del lenguaje natural.

Respecto a la fotografía, “No hay un lenguaje de la fotografía, y tampoco existe solo un sistema significativo (a diferencia del aparato técnico) sobre el que todas las fotografía dependen (en el sentido en que todos los textos en algún

¹³ James Mónaco 1.981.

¹⁴ John Fiske. 1.982.

¹⁵ Fiske y Hartley. 1.978.

¹⁶ James Mónaco.

idioma dependen de esa lengua); hay, más bien, un conjunto heterogéneo de códigos sobre los que la fotografía puede sostenerse”¹⁷.

En la semiótica del cine, se postulan equivalencias con el lenguaje escrito como la escena en vez del párrafo, la toma en vez de la oración, etc. Los miembros del Grupo de los media de la Universidad de Glasgow consideraban que la unidad básica del análisis, era la toma y estaba delimitada por cortes que permitían el movimiento de la cámara.

Existe una distinción entre lengua y habla hecha por Saussure. La lengua se refiere al sistema de reglas y el habla a su uso particular.

En un sistema semiótico como el cine, “cualquier película es el habla de ese sistema de lenguaje cinematográfico”.¹⁸

Una descripción del movimiento de separación de la semiótica estructuralista que empezó en los años 70 dice que “en la última década aproximadamente, la semiótica ha experimentado un cambio en sus engranajes teóricos, un cambio que se ha dado fuera de la clasificación del sistema de signos –sus bases únicas, sus niveles de organización estructural- y alrededor de la exploración de los modos de producción de signos y significados, las formas en que cada sistema y códigos, son utilizados, transforman o transgreden la práctica social. Antiguamente el énfasis radicaba en el estudio de sistemas de signos (lenguaje, literatura, cine, arquitectura, música, etc.) concebidos como mecanismos que generan mensajes, mientras que lo que es examinado ahora es la actuación de la palabra a través de ellos. Es este el trabajo o actividad que constituye y/o transforma los códigos al mismo tiempo que constituye y transforma a los individuos que usan los códigos, ejecutando el trabajo; los individuos que por tanto son, los sujetos de semiosis”.¹⁹

La semiótica influenciada por el psicoanálisis Lacaniano, es la que se enfoca en aspectos subjetivos de la significación. La semiótica que construye el significado como un valor semántico producido por medio de códigos

¹⁷ Víctor Burgin 1.982.

¹⁸ Langholz Leymore. 1.975.

¹⁹ Teresa de Laurentis.

culturalmente compartidos, es la semiótica que enfatiza el aspecto social de la significación. Es práctica y estética.

4.6.5 Los signos

Son unidades significativas que se hacen imágenes, palabras, gestos o sonidos y se convierten en signos al ponerles un significado. Para que algo sea un signo “debe tener una forma física, se debe referir a algo más que sí mismo y deberá ser reconocido haciendo esto por otros usuarios del sistema de signos”.²⁰

Cada signo se compone de un significante y un significado. El significante es la forma material del signo y el significado es una construcción mental, o sea no es material. La relación entre los dos es la significación. Saussure se refirió al significante como una imagen-sonido, y al significado como a un concepto mental y enfatizó que eran inseparables. Se equiparan, según algunos semióticos, al dualismo de forma y contenido y están de acuerdo en que los signos tienen sentido en su relación del uno con el otro.

“El signo incorpora tanto al significante como al significado: es la entidad material hecha significativa. ...el significado de una cosa... se deriva de lo que se parece a sí mismo como de lo que no”.²¹

Saussure piensa que no hay una conexión necesaria entre el significado y el significante, la relación es puramente convencional. Por lo tanto no existe relación directa y transparente entre el significante y el significado.

“La palabra árbol significa lo que es para nosotros porque nosotros concordamos con dejarla ser eso”.²²

Cada lenguaje tiene diferentes distinciones entre un significante y otro y entre un significado y otro. Aceptando esta arbitrariedad se dijo que “el significado es

²⁰ Graeme Turner. 1.992.

²¹ Justin Lewis. 1.991.

²² Turner. 1.992.

formado por el significante y no viceversa”.²³ Charles Hockett utilizará esta arbitrariedad como una pieza distintiva de diseño del lenguaje.

Dentro de un mismo lenguaje, un significado podrá referirse a muchos significantes, como en el caso de los sinónimos; y un significante a muchos significados. Los signos no tienen significados singulares, sino múltiples.

“Nada es un signo a menos que sea interpretado como un signo”.²⁴ Charles Sanders Peirce plantea una tríada (Representamen, Interpretante y Objeto), que a veces se la representa como el triángulo semiótico, en donde solo cambian los términos que en este caso son: Signo-vehículo, Sentido y Referente. El Signo-vehículo es un significante para los Saussurianos y un representamen para los Peircianos.

Los signos se refieren tanto a los conceptos físicos como a los abstractos. El sentido de un signo surge de su interpretación, es decir que no está incluido dentro de éste. “Las declaraciones sobre los usuarios, los signos o los referentes jamás se pueden hacer aisladamente. Un informe sobre uno de ellos siempre tiene implicaciones acerca de los otros dos”.²⁵

Un ejemplo importante es un aviso para perfume que representa la cara de de la actriz francesa C. Deneuve y, en la esquina del mismo, una botella de Chanel No. 5. En este aviso el principal significante es la botella de perfume, el significado es el chic francés, sofisticación, elegancia, belleza y glamour. Combinados, el significante y el significado constituyen un signo que significa que Chanel No. 5 es belleza y elegancia.²⁶

Los semióticos han sacado “tres modos de relaciones”²⁷ entre los signos-vehículos y sus referentes. Este término se usa en vez del convencional “tipos de signos” y son:

-El simbólico.- La palabra pare, una luz roja, una bandera, etc.

²³ Bingell. 1.997.

²⁴ Charles Sanders Peirce

²⁵ David Sless. 1.986.

²⁶ Ejemplo dado por Judith Williamson. 1.978.

²⁷ Término usado por Terence Hawkes

-El Icónico.- Un retrato, una imagen cinematográfica, sonidos realistas en la música, efectos de sonido en los radiogramas, etc.

-El Índice.- Un termómetro, el humo, un reloj, el dolor, etc.

“Descodificar la similaridad de un ícono o de una imagen, con su objeto, presupone un grado más alto de convencionalidad cultural que la descodificación de los signos que dirigen la atención a sus objetos por medio de una compulsión ciega, como lo define Peirce al índice”.²⁸ Peirce categorizó a la fotografía como si fuera un índice y no un ícono.

Las fotografías instantáneas son exactamente iguales a los objetos que representan y es debido a que las fotografías se producen forzadas físicamente a corresponder con cada punto de la naturaleza, pertenecen a las clase de signos que tienen una conexión física, es decir indexical.

En un estudio empírico de las noticias televisadas se encontró que “una porción relativamente pequeña de las tomas es icónica o directamente representativa de la gente, lugares y eventos que son sujetos de los textos noticiosos. Una lejana gran proporción de tomas tiene una relación oblicua al texto, ellas ‘apoyan’ la materia del sujeto indexical o icónicamente”²⁹

Al referirse a estos tres modos como ‘tipos de signos’, es fácil equivocarse porque un signo puede ser un símbolo y un índice, un ícono, o cualquier otra combinación. La Televisión y el cine emplean el símbolo, (discurso y escritura), ícono (sonido e imagen), e índice (como el efecto de lo que se filma). “En la película, el significante y el significado son casi idénticos... La ventaja de los sistemas de lenguaje, es que hay una gran diferencia entre el significante y el significado; la ventaja del cine es que no la hay”.³⁰ La televisión, la fotografía y el cine tienen menos confiabilidad que los signos escritos o simbólicos y la brecha entre el signo y su significado es menos obvia.

Una película o una fotografía, no graba un evento, solo una posibilidad entre un gran número de éstas.

²⁸ Nöth. 1.990.

²⁹ Davis y Walton. 1.983.

³⁰ James Monaco. 1.981.

Motivación y limitación.- Cuanto más limitado es un significante por su significado, más motivado es el signo. Los signos icónicos son motivados, los simbólicos son inmotivados.

Signos análogos y digitales.- Los análogos son Imágenes visuales y gestos, significan sutilezas que pueden ser vistas más allá de las palabras como las sonrisas. Los digitales encierran palabras y numerales.

Umberto Eco rechaza la triada de signos, íconos e índices; critica la ecuación de los términos arbitrario, convencional y digital y enumera tres clases de signos-vehículos:

-Los signos con muchos síntomas o réplicas, como el mismo modelo de un auto con el mismo color.

_Los signos con síntomas de acuerdo a un género como una palabra hablada o escrita por distintas personas.

_Los signos en los que el género y el síntoma son iguales, como una pintura original de óleo.

En los términos semióticos sociales, es importante la distinción del género-síntoma en relación a los signos; en cuanto importe, en una situación dada en quienes estén involucrados en la utilización del signo: Las variaciones en los reversos de las cartas sería de vida o muerte para los jugadores, en cambio el diseño sería lo importante para los coleccionistas.

“Los signos están siempre anclados en un medio. Éstos deben ser más o menos dependientes de las características de un medio...”.³¹ Cada medio está “cargado con significación cultural”.³²

Existe una problemática entre la distinción de forma y contenido. Louis Hjelmslev introduce la noción de que tanto la expresión como el contenido tienen sustancia y forma.

³¹ Jay David Bolter. 1.991.

³² Umberto Eco. 1.979.

Thwaites et al. Nos dice que hay funciones necesarias para que cualquier actividad del signo se lleve a cabo:

-Funciones de la significación: Referenciales, metalingüística y formales.

-Funciones de dirección: Expresivas, connotativas y fáticas.

-Funciones contextuales: La situación social en la que opera el signo.

“Cualquier sistema semiótico tiene tres meta funciones esenciales: La meta función ideacional, la meta función interpersonal y la meta función textual”.³³

4.6.6 La modalidad

Es el estado de la realidad que es dado a un signo. Peirce adoptó de la lógica, la noción de la ‘modalidad’ para referirse al valor verdadero del signo y reconoce tres tipos de verdades: la actualidad, la necesidad y la posibilidad.

Los idealistas filosóficos son quienes creen que la realidad es subjetiva y construida en nuestra utilización de los signos pero también están los realistas filosóficos para los que la realidad existe de forma objetiva y está fuera de nosotros, en este caso la realidad puede ser distorsionada por los mismos medios de comunicación que utilizamos para entender la realidad.

Eco nos dice entonces que “la semiótica es la disciplina que tiene como principio estudiar todo lo que se puede usar para mentir”.³⁴

En nuestro diario comportamiento, sin importar la posición filosófica, actuamos de acuerdo a que algunas representaciones de la realidad son más confiables que otras y lo hacemos por referencias a sugerencias de algunos textos a las que se las llama ‘marcadores de modalidad’ y se refieren a la credibilidad, confiabilidad, exactitud, verdad, etc.

³³ Gunther Kress y Theo van Leeuwen. 1.996.

³⁴ Umberto Eco. 1.976.

Los objetivistas sostienen que hay muchas realidades y no solo una. Los construccionistas, en cambio, que las realidades son limitadas y únicas al individuo.

Las sugerencias de la modalidad incluyen las siguientes características:

Características formales: Tridimensional – plano. Detallado – abstracto. Color – monocromo. Editado – no editado. En movimiento – Quieto. Ruidoso – silencioso.

Características del contenido: Posible – imposible. Plausible – objetable. Familiar – no conocido. De actualidad – distante en el tiempo. Local – distante en el espacio.

Algunas comparaciones entre representaciones textuales y modelos tomados de la vida real, son involucradas por los criterios de la modalidad. El análisis “Los niños y la Televisión”³⁵, se enfoca en el desarrollo de los criterios de la modalidad de los niños.

“Ver telenovelas puede involucrar cierto tipo de realismo psicológico o emocional”.³⁶ Los televidentes encuentran que algunas representaciones son emocional o psicológicamente parecidas a la vida.

Ciertos métodos de producción con un medio y un género, con el tiempo se vuelven naturales y el significante es tratado al igual que el significado. El contenido es una reflexión sobre la realidad. La televisión y el cine popular se han vuelto ‘naturales’ para los espectadores.

4.6.7 Los paradigmas y los sintagmas.-

Son maneras de organizar a los signos en códigos. La clave principal en el análisis semiótico estructuralista es la distinción entre las estructuras paradigmáticas y las sintagmáticas.

³⁵ Análisis semiótico de Robert Hodge y de David Tripp. 1.986.

³⁶ Ien Ang. 1.985.

Paradigma se llama a un conjunto de signos que pertenecen a alguna categoría que los define, pero cada signo es diferente. Los paradigmas en el cine y la televisión incluyen diferentes maneras de cambiar las tomas, como el corte.

Sintagma se llama a una combinación ordenada de signos interactivos que forman una totalidad (cadena), con una estructura de reglas sintácticas. En el lenguaje, un sintagma de palabras es una oración, al igual que son sintagmas los párrafos y los capítulos. Generalmente los sintagmas son secuenciales.

“En el lenguaje articulado, las señales ópticas y la música, son sistemas que permanecen en una relación temporal hacia con otros; en la pintura, dibujo y los diferentes modos de representación gráfica son sistemas que tienen una relación espacial. Muchos sistemas son mezclados: drama, cine, etc.”.³⁷

“Los paradigmas proporcionan una pluralidad de significados posibles, mientras que los sintagmas tienden a reducir a estos de acuerdo al contexto. Los paradigmas se expanden, los sintagmas se contraen”.³⁸ La forma es sintagmática y el contenido paradigmático.

“En el caso del cine, nuestra interpretación de una toma individual depende tanto del análisis paradigmático (comparándolo, no necesariamente a conciencia, con el uso de tipos alternativos de tomas) como del análisis sintagmático (comparándolo con las tomas anteriores y con las siguientes). La misma toma, empleada dentro de otra secuencia de tomas, podría tener una lectura preferida muy diferente”.³⁹

³⁷ Pierre Guiraud. 1975.

³⁸ Thwaites et al. 1.994.

³⁹ Daniel Chandler

CAPÍTULO 5:

PERCEPCIÓN IMAGEN Y COLOR

5.1 Teoría de la imagen

5.1.1 Fundamentos científicos de la teoría de la imagen.-

Con el avance tecnológico del siglo que acaba de terminar, aparecen profesiones nuevas requeridas por el progreso de la sociedad. Los centros educativos de nivel superior se ven obligados a cambiar los sistemas de enseñanza para adaptarse al adelanto de la ciencia y la tecnología que cambia la estructura social con problemas nuevos.

Al siglo actual se lo denomina el siglo de la Comunicación o la era de la Imagen, pues podemos presenciar el desarrollo de una guerra al otro lado del mundo, una catástrofe en otro hemisferio o un juego de futbol a igual distancia. De la misma manera recibimos publicidad de todo el planeta. Todo el tiempo hay algo que nos está comunicando con otra parte, desde la prehistoria y sus dibujos hasta la última tecnología.

La comunicación icónica tiene un poder mágico que el ser humano no ha ignorado, pues tiene la capacidad de usar más el ojo que la mano, sin embargo solamente ahora está consciente de la ilimitada capacidad que la comunicación icónica tiene para cumplir las metas de la humanidad. Las imágenes que usamos reflejan la identidad que tenemos y se sustenta en las últimas técnicas, en los nuevos sistemas de reproducción y de grabación que aparecen con el progreso de la tecnología.

Hasta hace no mucho tiempo, la imagen fue una actividad artesanal que a lo mucho llegaba a elaborar teorías no necesariamente científicas como por ejemplo las de Kandinsky, Kepes o Luca Pacioli. Posteriormente algunos investigadores deciden adentrarse en desplegar una verdadera Teoría de la Imagen que se desarrolla hasta llegar a ser parte del sostén mismo de la

Comunicación Visual convirtiéndose así en el núcleo conceptual para el estudio serio y profundo de la misma.

5.1.2 Naturaleza de la imagen y teorías de su percepción.-

En “El Libro de la Imagen”, cuyo autor es Juan Carlos Sanz, se describe que la percepción de la imagen se origina en la actividad de ciertas neuronas del sector occipital del cerebro en donde se encuentra el córtex visual y ocurre de dos maneras: La primera se refiere al entorno visual que es percibido por los ojos abiertos cuando estamos despiertos y que incluye las ilusiones ópticas y los espejismos normales, a esto se lo llama “Proceso psicofísico de la visión”. La segunda se refiere a las visiones que se perciben con los ojos cerrados como las de los sueños, las de las alucinaciones, o las de la actividad imaginativa creadora, a esto en cambio se lo llama “Actividad imaginativa interna”.

La simbólica relación entre lo conceptual y lo icónico es el motivo de que las imágenes no proyecten solamente una adición objetiva de sus componentes naturales, sino un conglomerado sinestético y analógico que induce a un entorno visual muy complejo y éste a su vez da pie a una realidad icónica concreta.

5.1.3 Esquema del proceso visual humano:

La composición de la imagen.- Un objeto es una forma, que puede tener dos o tres dimensiones y que no influye aisladamente en la vida del ser humano porque la vida de éste está envuelta por un conjunto de objetos que él ordena y clasifica a su gusto y necesidad. Los relaciona unos con otros creando un espacio. Hasta un objeto solo, es ya un conjunto de partes. El problema consiste en organizarlos con orden los elementos de tal o cual conjunto para que sea comprensible.

Se define como configuración al hecho de que la estructura de algo cambia total o parcialmente cuando una de sus partes también se modifica. Recuperar el equilibrio implica una disposición distinta del conjunto, no se trata de aumentar o quitar algo. El sistema completo debe estar autorregulado, relacionado entre sí. Se debe proyectar con método porque éste une las partes y las relaciona para así caber dentro del concepto de “conjunto homogéneo”.

Entonces configuración o composición sería un conjunto de objetos, que puede incluir subconjuntos, y que forman una unidad o un todo. Deben relacionarse entre sí con un proceso de organización en donde haya dinamismo y orden. Para esto se requiere reducirlos a “tipologías” o “tipos de elementos” aunque la gama que se va a organizar sea amplia.

Se llama tipología a la fijación de caracteres, incluidos los humanos, que forman esquemas. Se los clasifica por la semejanza que tengan de textura, de color o de forma.

Cuando las partes de algo están conectadas al punto de que la modificación de una influye en la modificación total o parcial del resto, hablamos de que existe un sistema que se ha formado gracias a lo que llamamos “Metodología”.

Todas las figuras que podemos observar tienen relación directa con un campo determinado. Esto se debe a que hemos creado patrones establecidos en nuestro entorno con los que relacionamos las cosas que percibimos del mundo. Esto nos hace entender que es substancial la relación que debe haber entre figura y fondo o campo.

En los diseños, las figuras tienen bordes definidos pero descansan o se asientan sobre un fondo que es lo que está detrás. Ambas áreas comparten un límite común. Como ejemplo podríamos decir que un texto es una figura y la hoja de papel en la que ese texto está escrito, es el fondo.

Hay cuatro conclusiones sobre figura y fondo, planteadas por Edgar Rubin:

- 1.- El fondo no tiene forma, no es una cosa. La figura sí.

2.- Detrás de la figura, el fondo continúa.

3.- Parecería que el fondo está más lejos, en la parte posterior de la figura y ésta, más cerca.

4.- La imagen de la figura sobresale sobre el fondo, es la que impresiona nuestra conciencia, la que domina. El fondo puede pasar desapercibido, es un espacio general.

La relación entre ambas puede ser primero por ubicación: Sabemos que la figura está en el centro, a la derecha, a la izquierda, arriba o abajo del fondo; y segundo por tamaño: La figura puede ser larga, ancha, pequeña o grande, en relación al fondo.

5.2 Luz y color

Una amplia gama de radiaciones continuas electromagnéticas, con longitudes de onda diversas que van desde muy pequeñas hasta muy grandes, son las que forman la luz del sol. El ser humano apenas puede visualizar un subconjunto de éstas. Los colores se definen según las longitudes de onda y de la suma de todos ellos se obtiene la luz blanca. La oscuridad, en cambio, es la ausencia de colores.

Si juntamos de nuevo las longitudes de onda que han descompuesto la luz solar, obtenemos de nuevo la luz blanca.

5.2.1 Cómo detecta y clasifica el ojo los colores.-

El ser humano tiene dos ojos de dos centímetros de diámetro cada uno que recogen la luz y la enfocan en su parte posterior. En cada ojo hay un sinnúmero de células, bastoncillos y conos, que detectan las longitudes de onda del medio ambiente y recopilan las distintas partes del espectro de luz solar y las

convierten en impulsos eléctricos. A través de los nervios ópticos estos impulsos llevados al cerebro.

Son los conos los que permiten la visión del color. Cada tipo de cono es susceptible a la percepción de un color diferente y hay tres: uno sensible al verde, otro al azul y otro al rojo. Suministran la visión a altos niveles o visión fotópica y no son muy sensibles a la fuerza luminosa. Por la forma que tienen son los responsables de la definición pues se conectan con las terminaciones nerviosas que van al cerebro. Los conos se agrupan para detectar y elaborar un color. El número de conos que detecta un color no es igual al que detecta otro color. Así, el número de células que trabajan en la longitud de la onda del color roja es mayor, por eso cuando tenemos mucho rojo alrededor, el cerebro se satura y nos irrita.

En cambio, los encargados de la visión a bajos niveles o visión escotópica, son los bastones. No son susceptibles al color y hay cerca de cien millones de bastones. Se aglomeran en sitios lejanos a la fovea y comparten las terminaciones nerviosas que van al cerebro por lo que no influyen en la definición espacial. Son más sensibles que los conos a la intensidad de la luz por lo que son los responsables del brillo, los tonos y de la visión nocturna.

Una persona daltónica es la que confunde los colores, por ejemplo el rojo con el verde. Esto se produce cuando el sistema de conos y bastoncillos está incorrecto o también cuando hay daños en ciertas partes del cerebro que son las que regulan dichos sistemas.

Entonces es el cerebro el que regula la identificación de los colores y el sistema ocular de cada ser humano y por eso se puede medir con precisión la longitud de un color en concreto, sin embargo el concepto de color de cada persona es subjetivo y se puede interpretar los colores de tantas maneras distintas, como número de seres humanos hay.

Los colores aditivos son los obtenidos de forma natural por descomposición de la luz solar o también de manera artificial a través de los focos emisores de luz de una longitud de onda específica. Se utilizan en trabajos gráficos con los

monitores de las computadoras ya que éstos producen puntos de luz a raíz de tres tubos de rayos catódicos; rojo, verde y azul. El RGB (Red-Green- Blue) es el modelo de definición usado en trabajos digitales. Para esto, se asignan valores para el rojo, verde y azul; los mayores valores tienen que ver con más cantidad de luz blanca, entonces valores RGB altos, colores más claros. Así, la especificación del rojo puro será diferente a la especificación del rosa claro.

Existen otras formas, a más de la aditiva, para percibir colores. Los objetos absorben distintas longitudes de onda y reflejan otras, esto ocurre en el momento en que la luz choca contra ellos. Las reflejadas son las que determinan los colores de los objetos, a este tipo de colores se los llama sustractivos. En la pintura, por ejemplo, el color de un área dependerá de las longitudes de onda de la luz, reflejadas por los pigmentos de color de ésta. Un objeto es verde debido a que absorbe todas las longitudes de onda que forman la luz solar, menos la longitud de onda que corresponde al verde. En cambio otro es blanco porque absorbe absolutamente todas las longitudes de ondas de la luz, o sea refleja todos los colores y la mezcla de estos da el blanco. Asimismo otro es negro porque absorbe las longitudes de onda del espectro, es decir que el negro es la ausencia de luz y de color. En el concepto de los colores sustractivos, los colores primarios son el cian, el amarillo y el magenta, solo en base a estos tres se obtienen los otros colores excluyendo al negro y al blanco. Para obtener el color negro se necesita contenerlo dentro del grupo de colores básicos sustractivos, así se obtiene el modelo CMYK: Cyan (azul brillante), Magenta (rosa intenso), Yellow, Black), este sistema funciona igual a una impresora de inyección de tinta. Se obtiene el color poniendo juntas las gotas de tinta semitransparente de los cuatro colores. La connotación corresponderá al tanto por ciento que cada color tiene de los componentes básicos del sistema.

Este sistema de colores sustractivo es usado en imprenta, pintura, oleos, tintas, acuarelas. En imprenta, por ejemplo se deja sin pintar las áreas que deben ser blancas. En pintura en cambio, se usa el pigmento blanco.

La relación que existe entre el sistema RGB y el CMYK es que los colores primarios del primero son los secundarios del segundo. La mezcla de los primarios, dan los secundarios.

El modelo HSV define los colores en función de la importancia que tiene el matiz (Hue), la Saturación y el brillo (Value).

El matiz.- es el color en sí (La sangre es roja). Es el color sin negro ni blanco, en estado puro. Se define con la longitud de onda dominante. Nos permite diferenciar el rojo del azul o de otro color, depende de la dirección de un tono hacia tal o cual lado del círculo cromático.

Los tres matices primarios están representados por los tres colores primarios, de su mezcla se obtienen los otros colores o matices.

La saturación.- Es la concentración que ese color tiene en un elemento. Es la intensidad del color. Se la conoce también como Croma. De esta depende si el color es pálido o muy vivo. Tiene que ver con el ancho de la banda de la luz que se visualiza. Los colores que están muy saturados son los puros del espectro.

La saturación tiene que ver también con la cantidad de gris que tiene el color. Se dice: “un rojo muy saturado” cuando el rojo es puro, intenso. Añadiendo el blanco a un color se le baja su saturación, por ejemplo de esta forma, el azul se convierte en celeste. También se baja la saturación si se lo neutraliza mezclándolo con su complementario u opuesto, o sea con el color que está en frente, en el círculo cromático. En un color neutro no se percibe la saturación. A veces la intensidad cambia cuando a un color le rodean otros.

El brillo.- El brillo determina lo claro u oscuro de un color en relación a su color patrón o color base y esto depende de la cantidad de luz que percibe. También se lo llama Tono. Si al color se le agrega negro, se obtiene un valor más bajo y si se le agrega blanco se aumenta su claridad. Colores diferentes como el azul y el rojo pueden tener el mismo brillo o tono si tienen la misma cantidad de negro o de blanco. Los colores brillantes dan la sensación de cercanía y los menos brillantes de lejanía.

Las propiedades de matiz, saturación y brillo se usan para conseguir contrastes y gamas en los colores.

Hay sistemas comerciales diferentes de definición de colores pero el más popular es el Pantone Matching System que aparece en 1.963 y consiste en la edición de catálogos que otorgan una codificación mediante un número y un color.

El sistema RGB parte del rojo, verde y azul, colores primarios, a partir de los que se obtiene los demás. Este sistema es usado en diseño web y diseño gráfico digital. Entonces, al mezclar los colores primarios, tenemos los secundarios y al mezclar éstos, los terciarios. Al seguir mezclando tendremos un círculo cromático, una representación que nos facilita las distintas combinaciones y nos permite una clasificación dentro de la que tenemos:

Colores cálidos.- Son principalmente el rojo, el amarillo y el naranja y nos transmiten dinamismo.

Colores fríos.- Azul, verde, violeta. Nos transmiten tranquilidad.

Colores claros.- También están los verdes, naranjas y amarillos. Contagian idea de limpieza y juventud.

Colores oscuros.- Negros, azules y rojos. Transmiten madurez y seriedad.

Colores apagados.- Se obtienen cuando disminuye la luminosidad, nos transmiten sensación de muerte u oscuridad.

Colores pasteles.- Expresan naturalidad y frescura.

En resumen, los rojos, amarillos y anaranjados se perciben como enérgicos y extrovertidos, en cambio los azules, verdes y púrpuras parecen darnos tranquilidad e introversión. Asimismo los azules y verdes nos contagian calma y nos relajan. Los grises con colores tristes aunque transmiten seriedad y elegancia.

La impresión de distancia que nos da un color, depende de la tonalidad que este tenga. Un azul se ve como más lejos que un rojo. El cómo se percibe un

color tiene que ver con la zona que ocupa, su efecto es más difícil de apreciar si se ubica en un área pequeña o si le rodean otros colores. Los colores varían de aspecto porque la última apariencia la concretan propiedades como el matiz, la saturación y el brillo de las que ya se habló.

Colores acromáticos.- Están ubicados en el centro del círculo cromático, han perdido la saturación y el matiz original.

Colores cromáticos grises.- Están cerca del centro del círculo cromático, se puede apreciar el matiz original pero casi sin saturación.

Colores monocromáticos.- Son los cambios de saturación de un color puro al desplazarse hacia el centro del círculo cromático.

Colores complementarios.- Son los que están simétricos en relación al centro del círculo.

Colores complementarios cercanos.- Cuando dos colores equidistan del complementario primero habiendo tomado como base un color específico en el círculo cromático.

Colores dobles complementarios.- Cuando se complementan entre sí, dos pares de colores.

Triadas complementarias.- Cuando tres colores equidistan entre sí y además del círculo cromático.

Gamas múltiples.- Es la escala de colores que sigue una graduación uniforme. Cuando los colores extremos están bastante cerca en la rueda, a la gama que se origina se la llama gama de colores análogos.

Mezcla brillante-tenue.- Se escoge un color brillante puro y un tenue cambio de su complementario.

Estas agrupaciones de colores forman “paletas armónicas” y son usadas en composiciones gráficas.

El contraste directo de dos colores intensifica su diferencia. El máximo contraste ocurre cuando a un color lo rodea el otro. El efecto afecta a los dos colores que intervienen por igual, es recíproco.

Contraste simultáneo.- Es un fenómeno fisiológico de corrección que produce el ojo humano, el mismo que para un color específico, exige al mismo tiempo el color complementario y si no lo tiene, lo produce. Lo puede ver aunque no exista en verdad.

Otros contrastes.- Si a dos colores brillantes se los coloca uno junto al otro, nos impacta generando un rechazo. En cambio si los ponemos uno dentro del otro, hay un efecto distinto y nos parece atractivo.

Si en una página se aplica de forma extensa un color brillante y puro, por ejemplo el amarillo, puede irritar. Sin embargo, si al mismo amarillo se lo coloca en pequeña cantidad sobre un fondo apagado, la percepción es otra.

Metamerismo.- Es el efecto del cambio de apariencia de un color. El aspecto visual de un color varía mucho según el color dentro del cual se encuentre, o sea de su fondo; también de la luz que lo afecte o del material que lo constituye.

Si vemos dos cuadrados, uno azul con un cuadrado amarillo dentro y otro negro con el mismo cuadrado amarillo, los cuadrados amarillos nos parecen distintos. El del fondo negro nos transmite la frescura y la pureza del amarillo. El del fondo azul, enmascara esa pureza.

El color rojo.- Rojo viene del latín "russus". Simboliza pasión. Es un color cálido que se asocia con el sol. Transmite sensación de calor aunque en realidad no lo haya. Es un color agresivo, es el color de la sangre y representa la fuerza, el fuego, el amor, el coraje, la ira y la vitalidad. Nos sugiere peligro, alarma y prohibición. Se lo asocia también a sentimientos enérgicos y a la sensualidad. Es el color de algunas plantas y animales para advertir su peligrosidad.

El rojo es un color controversial, puede seducir en los labios de una mujer o desagradarnos al ver sangre. Se usa además, para resaltar o marcar partes de un texto, pero usado en exceso, cansa la vista.

El color verde.- Su nombre viene del latín “viridis”. Se lo asocia con la naturaleza, con la calma y tiene un efecto sedante, tranquilizante. No altera, no produce ni pasión ni alegría ni tristeza. Representa la frescura, la fertilidad, las plantas, los bosques y la vegetación. Se le simboliza con la esmeralda. Si el verde es amarillento tiene un aire soleado y si es azulado es más sofisticado y sobrio. El verde significa esperanza. Las variaciones de este color se usan mucho para diseños gráficos y en páginas web. El ojo humano tiende a descansar con éste color y se dice que tiene poderes curativos.

El color azul.- Parece que su nombre procede del sánscrito “rajavarta”. Se relaciona con la sensación de profundidad. Es un color frío. La paz que provoca es diferente a la calma que transmite el verde. Expresa sensación de amistad, de fidelidad, de armonía, de confianza, de verdad. Es el color del cielo sin nubes, y del mar, del agua cristalina que es fuente de vida. Si se clarifica transmite indiferencia y vacío pero si se oscurece atrae hacia el infinito. Posee la capacidad de producir la visión óptica de retroceder.

También se lo asocia con justicia y lealtad, pero además con depresión y melancolía. Si el azul es pálido va a transmitir frescura y hasta sensación de frío. Intermedio nos sugiere elegancia y oscuro, responsabilidad y seriedad.

Se lo usa a menudo como un color corporativo, se lo escoge como color dominante en una página web y en las composiciones gráficas, todo esto por la idea de seriedad.

El color amarillo.- Su nombre viene del latín “amārus” que significa amargo. Es un color muy luminoso y cálido porque representa al sol y a la luz. Es un color ardiente. También es el color del oro y por eso se lo considera intenso. Se lo utiliza para advertir precaución o peligro en especial si es muy brillante. Cuando es intermedio denota comodidad y si es suave implica delicadeza.

En psicología hay quien considera que ayuda a memorizar y por eso se lo asocia con la intelectualidad. Sin embargo el amarillo fatiga mucho el ojo humano produciendo irritabilidad. Se lo usa para resaltar.

Con los colores de su triada crea un efecto visual pesado pero combina bien con sus análogos y con el morado que es su complementario.

En páginas web se debe limitar su uso, restringiéndole a íconos o elementos puntuales.

El color naranja.- Su nombre deriva del árabe “narandj”. Es un color vibrante, radiante y estimulante. Se lo asocia con lo exótico de las frutas tropicales pero también puede expresar hipocresía. Se lo relaciona con la jugosidad de la naranja. Este color se destaca de su entorno, por esto se lo puede usar para dar énfasis visual a ciertas partes de un texto pero si es muy brillante, puede estorbar la vista.

Con los colores de su tríada crea combinaciones excesivamente coloridas por lo que hay que usar pequeñas porciones, pero en cambio da buenos contrastes con su complementario creando una buena combinación, en especial si el uno es claro y el otro oscuro.

El color rosa.- Su nombre se deriva del latín “rosa” y se lo asocia con el sexo femenino. Es un color similar al púrpura pero pálido. El rosa poco saturado se lo puede usar como fondo de alguna página destinada a las personas de sexo femenino. Si es muy brillante es preferible usarlo en espacios pequeños.

El color púrpura.- Su nombre viene del molusco marino (pulpo) que segrega una tinta de color rojo violáceo con el que se fabrica un costoso tinte el mismo que antiguamente se usaba para dar color a las ropas de los reyes y los sumos sacerdotes, por esta razón, en esa época se le daba el calificativo del más precioso o bello de los colores. El color púrpura tiene la misma paleta de variaciones que el rosa y nos sugiere religiosidad, dignidad, abundancia, aristocracia y pomposidad. Se lo considera un color sofisticado pero también evoca luto y muerte. El púrpura es muy combinable por lo que se consigue una

gran variación de gamas y el contraste con su complementario, el amarillo, es fuerte.

El color violeta.- Su nombre se deriva del latín “viola”. El color es similar al de la flor que lleva el mismo nombre, se lo puede considerar un morado claro. Se lo asocia con la templanza, la reflexión y la introversión. Es un color melancólico y místico. Cuando tiende al morado o al lila pierde su potencial; en cambio cuando se inclina al púrpura proyecta un aire majestuoso. No es muy usado en el diseño web porque es un color extraño pero tiene una paleta de variaciones completa.

El color marrón.- Su nombre se deriva del francés “marrón” que es una castaña de ese color. Representa madera antigua, cosas viejas y cuero. Evoca el otoño y la tierra. Al color marrón se lo consigue mezclando predominantemente el rojo y el verde. Se lo obtiene también con el naranja y el negro. Es un color masculino y severo con sensación de equilibrio. Es muy usado en las páginas web porque es cómodo y agradable a la vista del espectador.

El color negro.- Viene del latín “niger”. Cuando es brillante sugiere elegancia y nobleza. Representa la seducción, la noche y el misterio. También es símbolo de todo lo clandestino y del mal. Es el color principal para mostrar el duelo por la muerte y se lo elige para la ropa que se utiliza en misas de difuntos.

El negro se define por la ausencia de luz y casi todos los colores se acercan a éste cuando se les resta tono, brillo y saturación. Se lo utiliza para marcar el contorno de los elementos y es el color más usado en los textos por el contraste que ofrece con los fondos claros de las páginas. En fondos negros, en cambio, debe haber elementos claros.

Las superficies negras son las que absorben todas las longitudes de onda de la luz del sol y no reflejan radiación visible alguna. Es un color puro o un “no color”. Al bajar su saturación, por ejemplo mezclándolo con el blanco, se consiguen los grises.

El color gris.- Su nombre viene del provenzal “gris”. Es el color del mercurio y del hierro y también el del cielo cubierto y se lo relaciona con la melancolía. Se lo asocia con personas o cosas sin atractivo. Es pasivo y neutro y no aporta información visual. Es monótono cuando se lo presenta en exceso pero sin embargo, se lo usa en las interfaces gráficas de la informática. Sugiere ausencia de energía. Los grises claros tienen muy poco atractivo visual para el espectador. Si al gris se le aumenta luminosidad llegaremos a tener el color blanco, la luz pura, la unión total del rojo, el azul y el verde, los tres colores primarios aditivos.

El color blanco.- Es el color de las nubes, de la nieve y representa la inocencia, la pureza. Al blanco se lo asocia también con limpieza. Se lo usa en las bodas. Es el fondo más común de la comunicación gráfica. En las imprentas se lo aprovecha como el fondo universal sobre el que va cualquier impresión. Es esencial en el diseño y determina los espacios vacíos siendo igual de importantes que los de color. No se usa nunca para elaborar textos a menos que se los coloque sobre un fondo oscuro con el que contraste para que el texto sea legible. Si el blanco potencia a otros colores, se crea una sensación luminosa positiva, de infinito.

Nota: Según las diferentes culturas y religiones de los distintos países del mundo, los colores cambian de significado. El rojo, por ejemplo, es usado en China en las bodas porque representa la buena suerte. En cambio, en otras partes se lo relaciona con la mala suerte. En la India simboliza la caballerosidad y en otros sitios se lo asocia con los celos o el placer.

Por esto es muy importante saber con claridad a qué público va dirigido nuestro mensaje de colores en un diseño gráfico, texto, página web, etc.

5.3 Sincronía

El término hace alusión a una simultaneidad de fenómenos o una coincidencia de ellos en el tiempo. Se deriva del griego “syn”, que significa conjuntamente y “Chronos” que significa tiempo.

En la física se relaciona con el tiempo pero es una expresión de orden en la realidad o en el universo que conocemos. Es lo que contempla la astronomía, un orden que más bien es una excepción dentro del caótico universo.

Steven Strogatz, profesor en la Universidad Cornell, de la materia “Mecánica Aplicada y Teórica”, detalla esta “Teoría del orden” en un libro traducido como “Sincronía: La Ciencia Emergente del Orden Espontáneo”. Dice, que el orden surge en los lugares más increíbles pues está en el zumbido de los grillos, en los electrones, en las órbitas de los satélites, en la tendencia de las mujeres que viven juntas o muy cerca a menstruar iguales; es decir, el orden se manifiesta en todas partes. Strogatz dice que lo sorprendente es que “El orden no es sólo posible, es inevitable” y en 1989 junto con Rennie Mirollo, comprobó de forma matemática que, sean los grillos, como las mujeres o los electrones, etc., se auto organizan espontáneamente.

5.3.1 Sincronía entre formas sonoras y formas visuales en la narrativa audiovisual

El proceso de cohesión es un proceso desencadenado por la percepción de la imagen y el sonido de forma única gracias al principio Gestalista como coherencia perceptiva y por el proceso de adaptación.

En un producto audiovisual se encuentran dos tipos de sincronía, la primera “conectiva” que se da cuando una de sus formas, visual o sonora, mantiene su unidad de estímulo en medio de un tiempo determinado superponiéndose con otra forma que varía de manera constante su unidad de estímulo; y la segunda la “de impacto” que produce en el receptor un sobresalto inesperado y se da cuando dos formas, visual o sonora, mantienen su unidad de estímulo uniformemente.

La estructura es otra categoría de clasificación. Por medio de ésta, se conoce los puntos clave de la sincronía. Es primordial conocer cómo estos “grados de

variación” interactúan de acuerdo a su simplicidad estructural. Las imágenes, al igual que los sonidos mantienen “rasgos y grados simples” como el tono, la luminosidad, el movimiento o la intensidad, así las formas visuales y las sonoras se estudian como si estuvieran compuestas por unidades mínimas de variación vibratoria, al ser vibraciones pueden medirse.

La condición psíquica o fisiológica del receptor es lo que define su capacidad de elección en el mundo real. Para el cine o video y para la televisión, el receptor es condicionado y no elige, todo le es dado. Sin embargo, los diferentes grados de articulación que el receptor adquiere de un entorno construido audiovisualmente funciona igual que los del mundo real, o sea que su base teórica la encontramos en el funcionamiento de la percepción.

El estudio perceptivo-estructural genera la introducción metódica de los “Códigos Universales”, donde al ser divididos se genera una unificación de grupos comunes, o una introducción a la gramática visual. Como base, se debe laborar con formas mínimas de reconocimiento, para poder elaborar y hablar de una sintaxis sonora-visual. Parte de esta gramática perceptiva-estructural es la sincronía que tiene unidades de estímulo independientes que se articulan de manera física y que son percibidas de modo subjetivo por un receptor para darle un significado.

Existe un estudio que observa el sentido expresivo que tiene la narrativa audiovisual y no solo el contenido. La “sincronía expresiva” puede cambiar el valor expresivo de una secuencia y transformarlo continuamente. Mucho depende de la percepción del receptor y su estado emotivo.

CAPÍTULO 6:

ARTE Y CONCEPTO

6.1 Concepto

Cuando interaccionamos con nuestro entorno nacen experiencias; las mismas, son comprendidas por medio de imágenes o construcciones mentales que brotan de la integración en categorías o clases que reúnen las experiencias y conocimientos nuevos con los que almacena la memoria.

Se entiende a una “unidad de conocimiento” como a un contenido mental al que se le considera una unidad cognitiva de significado.

Cuando queremos representar el conocimiento que tenemos del mundo con una perspectiva simplificada y abstracta hablamos de conceptualización. Al querer representarlo, el concepto se expresa con palabras, con ejemplos, con relaciones de atributos, con otros conceptos y además con relaciones jerárquicas que pueden ser múltiples cuando el objeto pertenece a diversas jerarquías en un mismo tiempo. Conceptualizar es entonces la construcción y el desarrollo de ideas abstractas que nacen de una experiencia y nos permiten comprender el mundo de forma consciente aunque no siempre verdadera. Las expresiones explícitas y concretas como una base de datos o un mapa conceptual, son asociaciones lógicas y cognitivas de datos.

6.2 Concept Art

El “concept art” que no es lo mismo que “arte conceptual”, originalmente es un término en inglés, es una forma de ilustración donde el principal objetivo es transportar una representación visual de un diseño, idea, emoción a una película, cortometraje, videojuegos, animación o comic antes de ejecutarlo o

ponerlo en un producto final. El término concept art también se refiere como a una investigación, trabajo, desarrollo o concepto visual. El concept art puede ser aplicado para vender el diseño como diseño de escenografía, el diseño de moda y el diseño arquitectónico etc.

El inicio del término concept art como proceso preproducción es aun un poco desconocido, pero es probable que haya iniciado con la construcción de diseño de automóviles como carros conceptuales o como parte de la industria de la animación. Una referencia acerca de este término se puede encontrar desde los años 1930 con Disney.

El artista conceptual es un individuo que crea un diseño visual de un objeto o de un personaje que no existe todavía. Esto incluye pero no está limitado exclusivamente a la producción de cine, producción de animación o lo más reciente que son los videojuegos. Un artista conceptual necesita tener la habilidades necesarias como para poderse regir bajo estrictos parámetros de trabajo. Algunos artistas conceptuales pueden empezar como ilustradores, dibujantes, pintores, diseñadores industriales, animadores o hasta artistas en efectos visuales, La interpretación de ideas y como son realizadas es donde se evidencia la creatividad individual del concept artist.

El uso de la tecnología en esta rama es muy común aunque muchos concept artists están acostumbrados al lápiz y al papel o pintura, óleo etc, también el uso de tabletas grafias es muy común como el uso de software como "Photoshop" y "Corel Painter".

En el desarrollo artístico de una producción de diseño industrial, de película, de video juegos, de publicidad o de animación, el "Concept Art" es un lado importantísimo aunque uno de los más desconocidos. Es lo que va a diseñar la estética de los personajes, de las escenas, de los objetos, de las plantillas de lo que después serán los planos para luego transformar estas creaciones en modelos 3D.

Detrás de los conceptos y gráficos de las películas o de los video juegos, se ocultan ingeniosas ilustraciones, diseños e imágenes tal cual como los planos

de los edificios majestuosos que el público nunca ve. El “Concept Artist” es el “arquitecto de una producción.

6.3 Dirección de arte

La dirección de arte es la que está a cargo de los códigos visuales de la imagen y están destinados a comunicar un mensaje concreto.

El director de arte es un comunicador funcional y sus funciones se conectan con las del redactor publicitario y con las del guionista. Es además dueño de mucha creatividad y talento estético; es un artista que sabe de fotografía, de narración gráfica, de semiótica y percepción, de forma y color, de iluminación, de óptica y de ambientación.

Si el director de arte no es bueno, la idea publicitaria puede fracasar, en cambio si la idea no es tan buena el director de arte la puede potenciar. La publicidad de perfumes es un ejemplo de publicidad con buena dirección de arte.

El término Dirección de Arte viene del inglés “Art Director”. A través del tiempo, se concientizó sobre la necesidad de que exista un campo específico para manejar la imagen visual. La calidad visual de un film depende hoy en día, de la Dirección de Arte porque construye lo que está delante de la cámara, concreta lo material de la producción audiovisual, el proyecto plástico, lo que se puede ver. Respecto a lo que se refiere a las formas visuales de una producción audiovisual, se está usando también el término: “Diseño de Producción”.

La dirección de arte aborda también los asuntos del diseño gráfico en pantalla y además abarca desde los pequeños detalles de los componentes de una escena hasta asuntos de mayor magnitud.

Los criterios y las decisiones las toma a veces el director de producción asumiendo funciones de la dirección de arte y al contrario cuando la construcción audiovisual es grupal, es el director de arte el que aporta en asuntos de estilos de escenografías, vestuario, etc., y en lo que tiene que ver

con la textura de la imagen, el cromatismo de la producción e incluso el tratamiento de post-producción. Todo depende de la variación de necesidades y tradiciones de los productores y los directores.

Hoy en día se aparece una nueva reflexión sobre las responsabilidades tanto estéticas como técnicas al debatir sobre los alcances y los límites con la “Dirección de Fotografía”.

6.3.1 Director artístico

Es quien dirige toda obra que contenga un aspecto visual como el cine, la publicidad, los videojuegos, la edición de libros, la prensa y hasta el internet. El Director artístico dirige los equipos que crean las ilustraciones y los diseños, es decir todo lo que será “VISUAL”. El director de artístico tiene su equipo de producción y o de arte que serán los encargados más tarde de la decoración, el maquillaje, etc., e incluso los efectos especiales. Cuenta la habilidad para plasmar en un formato físico o digital, una idea, de esto dependerá el impacto ambiental o estructural que se va a conseguir. El tema será manejado por el director artístico tomando en cuenta la petición del cliente.

Arte.- Puede haber uno o varios directores de arte. Si son varios los coordina un diseñador de producción quien tiene la responsabilidad de la estética general. Habrá asistentes como maquilladores, peluqueros, escenógrafos, modistas y personal adicional como carpinteros, pintores, etc., y especialistas en efectos visuales, ópticos y los que están en la fase de la postproducción.

6.4 Entrevista

Nombre: Wilo Ayllon

Artista y Director de arte

Biografía, estudios, premios:

Autodidacta hasta los 15 años colegio de artes plásticas, bachillerato en escultura y grabado Universidad de Artes en Ecuador Diseño Grafico Instituto Metropolitano Quito Ecuador Producción televisiva 16 premios internacionales en arte y diseño

¿Qué es el concepto en un producto audiovisual?

El concepto lo es TODO en un producto audiovisual, animación en 3D, convencional, diseño gráfico, ilustración, etc son solo recursos para expresar el concepto, LA IDEA.

¿Qué hace un director arte y que rol es el que tiene que desempeñar?

Literal: dirige la producción del arte, estilo, cromática, línea estética, etc que ayuden a expresar de forma coherente la IDEA, el CONCEPTO.

¿Qué conocimientos previos crees que debería tener un director de arte?

Un director de arte debe tener una vasta cultura visual, conceptual, de análisis crítico y creativo, debe saber sobre tendencia, estilo y debe estar actualizado en los conocimientos tanto de estilo como de herramientas para resolver el CONCEPTO.

¿Cuáles crees que son los factores principales que hay que tomar en cuenta para elaborar un concepto y una cromática en un producto audiovisual, que proceso debe tener? Ya sea cine, video, animación etc.

INVESTIGAR, hay que hacer una investigación exhaustiva de lo que pide el concepto, investigar gráfica, leer textos, conocer el tema a profundidad, LA CROMÁTICA es solo uno de los aspectos a contemplar en la dirección de un producto audiovisual, cualquiera que este fuere, la forma, el estilo, la línea, la atmósfera, etc, etc provienen de la INVESTIGACIÓN del tema a tratar.

Cuéntanos acerca de tu investigación del manifiesto mandala y su teoría del color. Cómo se aplica en productos audiovisuales?

MANDALIKA es un proyecto que ya lleva 8 años en proceso, parte desde la teoría básica del color y el diseño básico, su investigación tomó 8 años de buscar la mayor cantidad de información del tema en 3 aspectos, lo místico, lo científico y lo artístico, sigue en proceso de desarrollo y no ha terminado ni cerrado su ciclo creativo. Su aplicación ha tenido varios momentos, un evento multimedia de música y video (animación 3D) una exposición de impresos en varias galerías de arte dentro y fuera de Ecuador y una serie de productos para meditación, cartillas y afiches.

¿Cuáles y como afectan o estimulan los colores al ser mirados por las personas?

Existe toda una filosofía acerca de este tema muy larga de explicar en pocas líneas, básicamente el ORIENTE cree que los 7 colores del espectro de la luz, afectan positivamente en cada chakra o punto energético del cuerpo de la persona que los observe, el OCCIDENTE con su corto y limitado espectro de conocimiento, considera espectros muy limitados de “afección” en el carácter del ser humano.

CAPÍTULO 7: MUSICA VISUAL Y VIDEO CLIP

7.1 El Video Musical

El video Musical se realiza para ser difundido especialmente en televisión y video. Es un cortometraje que nos ofrece una representación visual de una canción. Los efectos visuales y electrónicos que se usan para su producción son muchos y variados y la producción es muy viva porque el objetivo principal de estos videos musicales es el de llamar la atención del telespectador.

Cuando la intención es promocionar la venta de grabaciones musicales, los videos musicales son hechos y usados generalmente como técnicas de marketing. La popularidad de éstos creció a través de los años ochenta, cuando en función de ellos, se creó el canal Music Televisión, MTV; aunque sus orígenes se remontan mucho tiempo atrás.

Una corriente creadora europea de los años veinte y Oskar Fischinger, crean piezas de imagen para temas musicales preexistentes y así sientan las bases de la música visual siendo los pioneros del formato del video clip. Oskar Fischinger, pintor, animador y realizador de cine alemán, nació el 22 de junio de 1.900 y murió el 31 de enero de 1.967. Las obras de Fischinger son abstractas y llega a combinar la geometría con la música. Hitler, en la Alemania Nazi, lo considera un precursor de “arte degenerado” por lo que se lo exilia a América del Norte y en febrero de 1.936, llega a Hollywood.

Fischinger compone el “Poema Óptico” para la “Segunda Rapsodia Húngara” de Liszt, en MGM pero sin recibir beneficios. Hace una escena para la película “Disney Fantasía”, sin embargo la eliminan del montaje final, así todo intento de Fischinger de firmar en Estados Unidos le resulta muy difícil. A pesar de que hizo más de cincuenta cortos, se frustran sus intenciones como animador y se vuelve cada vez más un pintor de óleo.

7.2 El Video Clip

El concepto de Video clip es bastante complicado porque existen muchos factores que intervienen como la complicada maquinaria que lo sostiene, la heterogeneidad de sus formas, su intensa historia, aunque ésta sea corta, la cantidad de profesionales que deben participar. El video clip es algo que cuesta. El término mismo fluye entre dos vertientes que se conectan a pesar de ser antagónicas. La primera es la función comercial porque su objetivo principal es la venta de un disco. La promoción publicitaria incluye, por supuesto, posters, spots televisivos, etc., ya que a través de ellos se llega a crear imágenes corporativas como las de las empresas grandes. El público tiene preferencias ideológicas y materiales y la imagen debe ir acorde a éstas, de eso depende el éxito o el fracaso comercial del disco que se quiere vender.

La calidad de la música, por supuesto influye pero aunque sea triste y difícil de creer, cuenta en mucha menor escala de la que podemos imaginar.

La segunda vertiente es la perspectiva artística, los parámetros espacio-temporales en los que se basan las técnicas y los efectos que se utilizan, las formas de narrar y describir, la escuela marcada por los más sobresalientes directores, etc. A través de ciertos códigos connotativos del producto audiovisual se puede llegar a una definición formal y generalizada de lo que es el término:

Es un formato audiovisual complejo sujeto al ritmo y tiempo de un tema musical que define su duración, pero no el tema que puede ser lineal, complementario o conceptual o metafórico. Se caracteriza por la experimentación de efectos visuales y por la agilidad de sus cortes. El clip se fundamenta en filtros, texturas y contornos que le otorgan una identidad propia a cada uno, por lo tanto no existen dos videoclips iguales. Sus estilos y formas han ido evolucionando desde su creación. Si hacemos un recorrido por el siglo XX, veremos de dónde viene, quién lo introdujo y algo más.

7.2.1 Antecedentes e historia

Cuando el cine decide irrumpir su pantalla surge la asociación entre la música y la imagen en movimiento. Compositores como Schönberg junto a pintores como Picabia o Kandinsky mantienen experiencias sinestésicas en las que se consigue combinar música, imagen, sonido y color.

La televisión, las vanguardias, el cine y la tecnología usada en la imagen, colaboran en la creación de un formato audiovisual distinto, el videoclip, que cuenta con muchos antecedentes:

Un cineasta de las vanguardias europeas, Oskar Fischinger, crea las primeras obras de música visual. Realiza, en los años veinte, películas animadas cortas en las que intenta que las imágenes se adapten a la música que en ese caso era el jazz. Aplica el sonido y el color para lo que usa la geometría, el espacio y el movimiento relacionándolos al tema musical.

El cine sonoro aparece en los años 30 con “El cantante de Jazz” y posteriormente se inaugura en Hollywood en los años 40, un género nuevo: la comedia musical. Los directores comienzan a modificar la estructura del relato clásico e insertan bailes, donde los cambios de plano son definidos por la música. Además, el movimiento de cámara, los gestos de los actores, la danza, la coreografía, y la escenografía se someten a los temas musicales escogidos para la película. En los años 50 y 60, este género continuará renovándose hasta llegar el aparecimiento de íconos musicales como Elvis Presley o Los Beattles. A partir de éstos, se empieza a hacer películas en donde se luce al artista de manera personal y se complementa la historia de la película con las grandes actuaciones musicales del protagonista. La juventud se descubre como el gran público consumidor y se lo comienza a educar audiovisualmente. Precedente de los videoclips fue la película musical que dirigió, en 1.964, Richard Lester y la tituló “A Hard Day’s Nighth” (Qué noche la de aquel día). En la cinta se produce una gran cantidad de innovaciones influenciadas por el cine underground, el Free Cinema Inglés, el Cinema Verité y la Nouvelle Vague, como por ejemplo la espontaneidad documental, la ruptura de las convenciones

espacio-temporales, los seguidos saltos de eje, la instintiva interpretación de los actores, y así se establece en el film la mayoría de las reglas que aún en la actualidad, dominan la producción de los videoclips.

El primer antecedente directo del videoclip es el “Scopitone”, un aparato que surge en 1.960 y que reproduce filmes a color y da al consumidor la libertad de hacer selecciones concretas de sus canciones. Antes existía el “Paroram” que tuvo una caída a pesar de que reproducía ocho cortos musicales de tres minutos que se colocaban en una sola cinta. En los videos musicales en esa época se intentaba ilustrar la canción de una manera sensual.

El “*Scopitone*” surge como una motivación para que la gente acuda a los bares, ya que las personas estaban demasiado enganchadas a la televisión, recién inventada, y no salían de las casas en su tiempo libre. Los talk-show son los primeros programas de televisión que combinan música y actuación. Al comienzo, se simplifica el escenario y los aspectos técnicos, lo que limita al solista a interpretar su tema en cámara. El *playback* permite a éstos solistas despreocuparse por su calidad vocal y centrarse en las expresiones faciales, en las posturas corporales, en la coreografía, etc., y se apela al espectador intentando utilizar la seducción. Se distribuyen videos de actuaciones filmadas en conciertos o en estudios y al ver que éstos tienen gran acogida se intenta expandirlos.

El primer videoclip de la historia es considerado el “Bohemian Rhapsody”, del grupo Queen, que fue dirigido por Bruce Gowers en 1.975. Fue el número uno durante nueve semanas y delimitó un antes y un después en el rock. Hoy se lo considera como “La mama” de ese formato audiovisual. Luego de éste éxito no demoraron en llegar otros como consecuencia de un canal creado en los Estados Unidos (MTV) para transmitir videoclips las veinte y cuatro horas del día. Este se crea en 1.981 con cuatro millones de suscriptores, número que crecería rápido, inmediatamente después. El primer video que MTV emite fue interpretado por “The Buggles” y se llamó “Video Killed de Radio Star”. A raíz de la difusión de éste canal se cambia la forma de promocionar la música y

aparece una competencia con las estaciones FM de radio que solo destacaban los grupos que ya tenían algún éxito. MTV, en cambio, promociona grupos nuevos transmitiendo en stereo y difundiendo imagen al mismo tiempo. Introduce los videoclips en los colegios y en los bares juveniles para captar la población joven en edades que van desde los 12 hasta los 34 años de edad.

Después, hubieron otros canales que se dedicaron a la transmisión de videos musicales, especialmente en Estados Unidos, pero MTV se extiende por Europa en 1.981. Llega a Brasil en 1.990, a Latinoamérica en 1.993 y a Asia en 1.995. Hoy, MTV tiene, a nivel mundial, más de trescientos millones de suscriptores.

En 1.980 los videoclips son muy coloridos, sin la estética pop de las pasadas décadas en donde el solista cantaba en medio de una escenografía simple con colores pasteles y con diferentes tomas del protagonista.

Los videoclips "The reflex" o "Wild Boys", de Duran Duran y dirigidos por Russell Mulcahy, lograron una imagen que conquistó la década de los ochenta convirtiendo a esa banda en la mejor de la época. Michael Jackson con su videoclip "Thriller" y una coreografía que marcó a una generación entera, contó una historia de terror utilizando un increíble maquillaje; con esto se cambia el formato del video y se consigue contar una historia en tres minutos como si se tratara de una mini película. Los directores se reorientan hacia el séptimo arte con la idea de que mientras más se pareciera el videoclip a una película de cine, mejor.

En los años noventa el videoclip sufre una crisis porque pasa la novedad. Parecía que el videoclip tocó fondo pero nuevos directores, con la informática y la infografía trabajan en una renovación del mismo.

7.2.2 El panorama actual del clip

A la década de los noventa se la llama “dorada” por los grandes cambios que surgieron en ella. Uno de ellos es un nuevo formato que niega la historieta para volverse descriptivo y antinarrativo. Anton Corbijn consigue manipular imágenes desde un laboratorio mezclando texturas y soportes, virados, desenfoques, etc., y Jean-Baptiste Mondino, que dirigió “Justify for love” de Madonna, son los dos fotógrafos que tuvieron influencia sobre este cambio. También fue importante Tim Pope, que consigue videoclips innovadores e impactantes y de gran calidad técnica que van desde lo infantil hasta lo experimental.

El videoclip, según Loquillo, es “una escuela de cine” porque los mejores videoclips probaron suerte en el mundo del cine. Entre los profesionales que se han destacado están Kevin Godley y Lol Creme, que además eran músicos e hicieron experimentos fotográficos con disolvencias. Un ejemplo es “Cry” que fue uno de los 100 mejores videos de la historia. También podemos nombrar a Alex Proyas, Samuel Bayer con su videoclip “Smells like teen spirit”.

Como corriente opuesta al rock de los ochenta, llega el grunge donde predomina la imagen y el aspecto.

Como conclusión, las más poderosas influencias en el videoclip han sido J.B. Mondino y Michel Gondry, éste último ha realizado videoclips desde 1.992 y consigue emoción, poesía, inteligencia y generosidad en sus videos.

Spike Jonze.

Spike Jonze dice que el videoclip le permite hacer cualquier cosa en tres o cuatro minutos y por eso es su pasión. Se puede contar una historia de manera literal, metafóricamente, en cualquier arte o género, con personajes o sin ellos, etc. Ha trabajado con actores como Fatboy Slim, Daft Punk, Björk Beastie Boys, Breeders y REM y ha explotado todas las posibilidades con identidad propia. Parecería que convierte a los cantantes en actores lo que lo llevó a hacer algunas películas de cine, entre ellas: “Cómo ser John Malkovich” y

“Adaptación: El ladrón de orquídeas”. Curiosamente el guionista inventa un hermano gemelo y lo incluye en los créditos.

Chris Cunningham.

Con 29 años, se lo llama “el nuevo padre del videoclip” y ha influenciado en la industria siendo una de las figuras más revolucionarias e innovadoras en la historia del video musical. Su principal videoclip es “All is full of love”. Cunningham afirma que la gente cree que sus trabajos son “terroríficos” pero él lo desmiente al compararlos con otros en los que dice que utilizan efectos especiales mecánicos y digitales mezclando texturas distorsionadas y extrañas imágenes subliminales como los videos de las “Spice Girls” que, según él, sí son terroríficos porque asustan al espectador.

Ahora Cunningham traduce en imágenes la obra “Neuromante” de William Gibson que originó al ciber-punk y definió el concepto de ciberespacio. Su adaptación al cine se la verá en unos años.

7.2.3 La masificación del video clip

David Bowie, en 1.980, apoyado con su propio presupuesto crea una historia y una secuencia para el video de la canción “Ashes to ashes”. Años atrás ya había intentado hacer videos para sus canciones pero sin lograrlo. Ahora, esta obra consigue mostrar que el videoclip ofrece posibilidades como narración, como creación estética que funciona a nivel de mercadotecnia y emparenta el videoclip con el video-arte.

En la década de los ochenta el videoclip se consolida con la aparición del romanticismo de la imagen y agrupaciones como Visage, Duran Duran y Spandau Ballet aparecen en medio de escenografías románticas.

A la vez, Estados Unidos busca crear un canal de entretenimiento a raíz de la aparición de la televisión por cable. Empresas conocidas facilitaron videos para transmitirlos, siendo la mayoría los de Rod Stewart. Al principio, los videos se

mostraron semanalmente en un programa llamado "Popclips" de Nickelodeon, la acogida hizo que el productor logre crear un canal solo de videos con la ayuda del presidente Wasec.

MTV

El proyecto de MTV se crea para ser un canal que transmite videos las veinticuatro horas del día, saliendo al aire por primera vez en Estados Unidos en agosto de 1.981 con el video "The Buggles", "Video killed the radio star", dirigido por Russell Mulcahy.

El imperio en que esto se convierte hizo pensar que si un cantante no grababa un videoclip promocional, no sobrevivía como tal. Ahora, contradictoriamente los videoclips son los elementos más codiciados pero también los más efímeros del mercado. Finalmente el objetivo se cumplía: vender música, imagen y estilo.

Los audiovisuales usaron técnicas como los montajes de signos y códigos para narrar historias uniendo la música y la imagen y convirtiendo al videoclip en un arte.

7.2.4 El montaje con estilo de video-clip

En los últimos tiempos, el montaje evoluciona. Se ha vuelto frenético debido a los montajes publicitarios y al videoclip en que se suceden los planos vertiginosamente con sacudidas inesperadas y aceleraciones, golpes de zoom apoyados en potentes sonidos y gritos acordes más con la velocidad que con otros tiempos cinematográficos, anulando el relato equilibrado. La película "Matrix" en 1.999 es un ejemplo de montaje fulminante en donde no se da tiempo al cerebro de concientizar nada y se da prioridad a los reflejos.

Últimamente se nota que el videoclip ha ido desplazando las letras de las canciones por imágenes que transmiten otros mensajes y ha sido muy criticado por gente que no está preparada para propuestas e ideas nuevas.

7.2.5 El Videoclip v/s moda

Debido al surgimiento de MTV EN 1.981, la manera de percibir la música empezó a ser distinta porque hay un cambio en el aspecto visual. El músico puede inventar, reinventar y definir su imagen como lo prefiera o como lo dicte la corriente de moda. Ahora esto es parte de la difusión del artista. La música adquiere luz.

En la música, la imagen es necesaria para distinguir a un artista de otro, como a Cristina Aguilera de Britney Spears o viceversa. Madonna es una imagen representativa en la industria del videoclip y ha utilizado sus videos y su imagen para su éxito comercial y empresarial. La Madonna pública tiene su imagen que nada tiene que ver con Madonna Louise Verónica Ciccone. Otros grupos musicales como ZZ Top hicieron lo mismo usando características particulares como gafas oscuras, barbas, pantalones de cuero, etc., que los identificaban.

El videoclip comienza a enmarcar la música al igual que lo hicieron los comerciales de televisión. Se dio un prototipo a seguir facilitando la distinción de las corrientes musicales. Hay preguntas que nacen de la estructura del videoclip cuestionando qué mismo hay detrás de esa estructura, si dicen algo de la masa a la que se dirigen y si sostienen o no un discurso musical.

Al adquirir luz a través del videoclip, la música entra a cuadro y puede ser mirada. Al igual que los alimentos, es la imagen la que vende en el mercado y no la calidad del producto en sí. A raíz de un video exitoso, una canción puede convertirse en “bueno”.

7.2.6 Estilos de presentación del formato Video Clip

Hay formas distintas en las que el formato del videoclip es presentado al espectador o consumidor.

Dramática o narrativa: La relación de la imagen con la música es lineal. Se presenta una historia contada desde una estructura dramática clásica. La

imagen repite punto por punto la letra la canción. La trama es paralela a la canción pero puede funcionar independientemente de ésta.

Musical o performance: La imagen es solo el escenario escenográfico, el testigo del hecho musical. La grabación de la música es lo más importante. Se crea una experiencia en concierto.

Conceptual: Se crea un ambiente abstracto, no lineal, basado en una forma poética, en especial en la metáfora. Más que la letra misma de la canción se expresa el sentir de la música. Puede ser una secuencia de imágenes en colores o formas que unidas a la música forman un cuadro semiótico.

Mixto: Es la combinación de las anteriores.

El videoclip incluye una descarga de información icónico-auditiva que facilita la elección del comprador. Forma parte de la publicidad televisiva y las funciones que cumple son distintas a los audiovisuales de antes.

Los clips tienen una función sintagmática. Son cada uno una obra completa que consta de un significado aunque, según Val, a veces sea nulo. Los modelos más frecuentes de compenetración son:

La yuxtaposición: Consta de imágenes con música. Se da cuando falta presupuesto o tiempo y supone una suma de bandas independientes.

La divagación: La imagen en contacto con la música genera narraciones o historias no lineales y se genera un ambiente poli sensorial. Dos bandas que se integran para tener sentido.

La coincidencia: Concuerta perfectamente la imagen con la música. La edición, el montaje, los movimientos de cámara se acomodan a la banda pero sin que necesariamente la imagen ilustre la música.

La complementariedad: La imagen ayuda a entender la intención o el sentido que transmite la canción.

El video clip se ha convertido en el lenguaje más importante del audiovisual trasladando el sistema musical, el visual y el fílmico televisivo a la configuración de un lenguaje nuevo. Surge entonces la necesidad de ver cómo éste es retomado por el receptor que entiende lecturas distintas que le permiten comprender tanto las funciones de la música como de la imagen. Se observa distintos tipos de lectores del video clip.

7.2.7 Historia de video clip

Precedentes: En 1.870, en los salones de baile se representaba visualmente la canción acompañando la música con imágenes en diapositivas hasta que a mediados de esta década surgen nuevas condiciones gracias al fonógrafo inventado por Edison. Este aparato graba música y abre el primer precedente para dar paso a la industria discográfica, la más ligada al video clip.

La música y la imagen empiezan a verse más ligadas con el nacimiento del cine. En 1.920, con el cine de vanguardia, aparece el director Oskar Fischinger que empieza a filmar una música visual en donde la imagen acompañaba música clásica o jazz. Además hizo cortos publicitarios en donde combinó artes gráficas con música, antecedente para el cine musical y el video clip. Fischinger realizó la apertura de la obra "Fantasía" en la que la música llevaba la pauta y el ritmo de lo que representaba visualmente.

En 1.927 aparece "The jazz Singer" que cambia el cine mudo por el sonoro y comienza la sincronización entre imagen y sonido hasta los años treinta en los que aparece la comedia musical que mezcla la narrativa clásica con la música y con el baile, elemento importante para el video clip y que aparece como un nuevo lenguaje lleno de connotaciones que luego se utilizará para la configuración del video clip.

En la década de los cuarenta aparece el "panoram" o "rocola", solo que el "panoram" tenía una pantalla en blanco y negro en la que se proyectaba la imagen del artista que se había escogido para escuchar su canción. Años

después sería desplazado por la televisión. En 1.960 aparece en Francia el “scopitone”, que era igual pero con imágenes en color y con una pantalla más grande y que además daba una secuencia en las imágenes con una historia que se relacionaba con la letra de la canción escogida.

El “scopitone” fue un suceso en Europa ya que les permitía a los jóvenes y a los rockeros que habían sido marginados por la televisión, tener un espacio para expresarse visualmente. Aunque este aparato no pudo competir con la televisión marcó un precedente en el desarrollo de lo que sería el video clip.

Los principales antecedentes que influyeron en esta nueva alternativa de las industrias del video clip son:

En los años cincuenta, la industria discográfica ve en éste medio una plataforma para los artistas, los mismos que se presentan en programas como una manera de promocionar sus discos. Al video clip se lo ve, entonces, con una naturaleza promocional. La radio también era importante para promocionar pero se ve que el cine también sirve para ese propósito, por eso es aquí, en los años 50 cuando Elvis Presley y Bill Halley llegan a la pantalla grande cumpliendo funciones diferentes a la de los cantantes. El artista musical llega a ser actor, lo cual será importante en la función del video clip.

Una década más tarde “The Beatles”, uno de los grupos más importantes de la música pop, realizan su primer film; y en 1.964 aparece “Hard days night” dirigido por Richard Lester, como el primer antecedente de la videomúsica ya que se pone en escena el grupo musical, asemejándose mucho a lo que luego sería el video clip. Aquí el ritmo musical define y determina a los personajes y a sus canciones creando una nueva concepción cultural acerca del sonido.

Leguizamón afirma que en “Hard days night”, se utilizan recursos como efecto cortina, cuadro dentro de cuadro, filmación fotograma por fotograma, foto collage, inversión de valores tonales, mezcla de materia ficcional y documental, imprevisibilidad, fragmentación y dinamismo. Este film estrena una dinámica visual nueva en el espectador que se consolida con el video clip.

El año siguiente aparece "Help", el segundo film del grupo británico, también sembrando precedentes importantes para la videomúsica.

Name June Park graba las calles de Nueva York en un taxi y combina documental con ficción y fusiona el pop art con el video abriendo campo al desarrollo del video clip. Innova tanto el campo tecnológico como el artístico. Con la llegada de los años setenta viene el nacimiento del video clip.

Donal Camel dirige el film Performance en 1.970 y en él, muestra al artista desde distintos ángulos, con la premisa de fragmentar la historia para favorecer al cantante. En este film actúa Mick Jagger, vocalista de los Rolling Stones. El primer video que se promociona por televisión es el sencillo de "The Beatles": "Captan beefheart and his magic band".

Solo en 1.975 aparece como tal, el primer video clip. Al sencillo "Bohemian rhapsody" del grupo "Queen", Bruce Gower lo convierte en video clip. Así se promocionó el disco "A night at the opera", al que pertenecía el sencillo, elevando mucho sus ventas.

Surge entonces el programa de televisión "The Kenny Everett video show", que transmitía los videos que se iban produciendo ya que las industrias discográficas notaron el éxito del clip tratando de incrementar su producción.

Es en los años ochenta donde aparece realmente el desarrollo de la videomúsica; cambiándolo todo, hasta la vida de muchas personas.

El 1º de octubre de 1.981 aparece MTV, canal dedicado exclusivamente a la transmisión de video clips veinte y cuatro horas al día, con el video "Video kill the radio stars" del grupo "The Bangles". Luego se realizará un análisis del canal y de su importancia en la videomúsica. Este mismo año se premia con un Grammy al mejor video clip y empieza su auge.

En 1.983, se realiza un puente entre el cine, la promoción y la videomúsica con el filme Flashdance dirigido por Adryan Lane, filmado como video clip meses después reduciéndolo a tres minutos. Aparecen, en este mismo año, los "top

list” en MTV, proponiéndole una competencia al clip, lo que lo lleva a elaborar mejores productos.

Michael Jackson, ingresa a la programación de MTV y a los “Top list” con su video clip “Billy Jean” y se logra que el clip llegue a nuevos sectores musicales. Dos años más tarde, otro video de Jackson “Hombre lobo es París”, revoluciona el concepto narrativo, estético y promocional del clip y se cambia la manera de hacer videos. Pero uno de los momentos históricos más importantes de la historia del clip lo marca “Thriller”, también de Jackson con una manera nueva de narrar la videomúsica acercándose al video-concepto y alejándose del video-performance. Éste se convierte en el clip más costoso de esa época marcando una pauta para la inversión de la industria discográfica. Con “Thriller” se extiende el tiempo de duración del clip pasando de tres minutos a veinte minutos, llevando la canción a otros niveles. Gracias a la difusión de este video, el disco al que pertenece la canción consigue ser el disco más vendido de todos los tiempos y rescata la decadencia de la industria discográfica.

Hubo polémica en los años venideros porque el crecimiento del éxito del clip tenía solo fines promocionales y estaba ligado solo a MTV, hecho que se da hasta hoy. El canal ha aprovechado el auge del video y lo ha intercalado con caricaturas o programas de producción propia que mantienen el interés de la gente. MTV comienza a ampliar el canal por el mundo y funda MTV Europa en 1.987. La industria del video clip crece junto a la de otros lugares del mundo.

En México, aparece el canal “Telehit” en 1.992, que transmite videos de artistas en español, aunque ya en los ochenta se habían realizado programas de video clips como “Video éxitos” del grupo Televisa. Luego aparece el video “La incondicional” de Luis Miguel, dirigido por Pedro Torres que hoy produce Big Brother México y con éste, se adopta nuevas características y se comienza un nuevo camino del clip en México. Todo esto se consolida con el estreno del canal MTV Latino y la presentación del video “We are southamerican rockers”.

Con MTV Latino, la Industria del clip en Latinoamérica cambia favorablemente porque existe la opción de tener un lugar para transmitir los productos latinos.

Los momentos que han marcado el progreso del video clip son distintos entre sí, pero cada uno marca características básicas.

El video clip ha pasado de ser un mero acompañamiento promocional de un disco para ser un nuevo lenguaje audiovisual que ha sobrevivido con características propias gracias a las mejoras y al avance que el paso del tiempo le ha brindado. Encontrar todas las características y los momentos históricos del desarrollo del video clip sería una labor digna de toda una investigación que tal vez no convencería al lector.

7.3 Música Visual.

La música visual es plasmar en imágenes los sonidos entendidos como música. Es un estilo abstracto y está en constante evolución, por eso no hay un concepto específico pero va más allá de un video musical.

7.3.1 Antecedentes:

La sonorización de un producto o expresión cinematográfica (cine o video) es obvia y por lo tanto no se la considera una opción para el director, tampoco es una novedad para el público.

Se premia el mérito técnico del sonido pero no suele repararse en el uso creativo de la sonorización. En cambio, a la musicalización se la reconoce y se la comercializa, en especial si la música original de una película ha tenido éxito.

El sonido en el cine existía incluso antes del cine sonoro, aunque algunas películas se exhibían en silencio. En 1.897, los hermanos Lumière acompañan sus sesiones cinematográficas en París, con una banda de saxofones. Saint Saens hacía partituras para acompañar la proyección de una película. Las películas mudas fueron musicalizadas por una orquesta o un pianista. En

ciudades grandes con grandes teatros, se comenzó a crear ruidos tanto en la musicalización como en el sonido incidental para que haya concordancia.

Se hicieron experimentos con máquinas reproductoras de sonido que seguían la imagen, se fabricaron instrumentos especiales para agregar efectos sonoros que ambientaban el cine mudo y aparatos exitosos que sincronizaban el disco con la imagen como el Cameráfono. Además hubo el Viváfono, el Electrógrafo, el Foneidógrafo, el Imagenófono, el Fonoscopio, el Cronófono Gaumont Británico y el Kinetófono creado por Thomas Edison en 1.913.

Fue posible sincronizar el sonido con la imagen cuando se pudo grabar en el celuloide de las películas, una pista sonora. Las películas mudas que fascinaron por treinta y cinco años, pasaron a la historia cuando el cine sonoro creó rentabilidad. En 1.900 en París se exhibe la primera película sonora. En 1.923, se da en Nueva York la primera proyección comercial de películas con sonido completamente sincronizado.

Oskar Fischinger, cineasta, compositor y pintor, crea los primeros videos musicales en los años cincuenta. Fischinger también es precursor en hacer música visual; sincroniza imagen y sonido en obras importantes de Disney. Ha influido en el video clip actual.

La música visual o “color music” usa construcciones musicales en imágenes visuales. La música visual usa métodos o aparatos que transforman el sonido o la música en una presentación de imágenes relacionadas. Roger Fry la define como una traducción de música en imágenes.

La música visual convierte la música o sonido directamente a formas visuales como películas, videos o gráficos de ordenador, por medio de un instrumento mecánico, la interpretación de un artista. También al revés, o sea convertir imágenes para sonar por figuras y objetos dibujados en el soundtrack de una película.

La música visual va con la historia de la película abstracta, aunque no siempre la música visual es abstracta. Hay algunas definiciones de música visual en

especial mientras continúa expandiéndose. A veces, dentro del arte fino, se la confunde con la definición de synaesthesia. También ha sido definida como forma de intermedia.

7.3.2 ¿Qué es la música visual?

Con el material recopilado podemos clasificar conceptos distintos entre sí:

La música visual es una representación audiovisual, y a veces sólo visual en donde las características y los flujos cinéticos de las imágenes logran lo esencial de fragmentos musicales o sonidos. Muy rara vez el orden cambia y es el dibujo de la forma el que es determinado por la huella del audio.

Ahora, la tecnología es digital, incluso algunos lectores multimedia se han apropiado de alguna de estas características. El soporte material y la elección de tecnología han sido un facilitador tanto en las primeras experiencias de música visual que aparecieron después de la invención del cine como con los siguientes desarrollos tecnológicos. Así demuestra que la tecnología no es discriminante.

Ni siquiera las relaciones entre los registros sonoros y visuales han seguido una vía única, de hecho pueden ser consecuencia de transportaciones entre unos y otros (más frecuente en el medio digital). También puede ser el resultado de los análisis de las apariencias, es decir, de la generación perceptiva de dos registros basados en la escucha, el retorno visual y en la verificación de sus congruencias recíprocas.

Aquello que sí es recurrente es la atención al movimiento de la imagen que, demanda criterios que permiten definir su articulación en el tiempo. Por lo tanto lo musical se transforma, inevitablemente, en un modelo de comparación.

Actualmente en el Ecuador existe una tendencia que tiene que ver con la música visual, generalmente se lo aplica en conciertos, especialmente en los de música electrónica, se basa en la proyección de imágenes que estén

sincronizadas principalmente en el corte de imágenes, es decir en el corte o cambio de escenas e imágenes. A la persona que elabora este trabajo se le llama "Vj", similar al trabajo del Dj que es el que pone la música en un concierto o fiesta y la mezcla, el Vj es el que mezcla las imágenes de acorde al tipo de música que se esté poniendo. Este oficio aun no tiene mucho merito en el Ecuador ya que las imágenes proyectadas son imágenes tomadas de otro lado es decir no se elaboraron con el consentimiento o dirección del Vj, solo son editadas por él mismo.

La música visual se ha hecho muy común en la aparición de reproductores de música en la computadora, este tipo de música visual no es realizado personalmente por alguien en ese momento, son hechas a base de programación dependiendo de los altos y bajos de los sonidos emitidos por la música reproducida. A pesar de que estos reproductores pueden tener representaciones visuales interesantes de la música interpretada a base de programación, la computadora es quien la hace y no existe un artista o una persona que manifieste sus emociones, sentimientos o conceptos acerca de la música que se esté interpretando visualmente.

Aunque la música visual no solo son imágenes generadas por computador o imágenes tomadas de otros lados o tomadas de otras personas, si existe una tendencia a hacer música visual de autor y está en constante evolución y no necesariamente la música visual tiene que ser graficada a manera de ondas como comúnmente se lo ha hecho o interpretada, sino que la grafica y la interpretación de sonidos esta a criterio del autor o artista por detrás de la obra y eso quiere decir que no hay una vía exacta por la cual es necesaria regirse a más de la creatividad y la imaginación.

CAPÍTULO 8:

DESARROLLO Y PROCESO

8.1 Preproducción

8.1.2 Propuesta

Después de conversar con “Cosmic JD” el autor de la canción y otro integrante de la banda “koki”. Se llegó a la conclusión de que el concepto general del video tenía que estar vinculado al nombre del colectivo musical “Terapia Studio”. Basándose en la palabra “Terapia” se buscó un concepto que una con el término música electrónica, así dándole un sentido de “terapia musical”. Después de eso se procedió a la creación de la historia. Dentro del estilo basado en la música visual la propuesta fue que se tenía que sincronizar los sonidos con las imágenes dándole una respuesta visual al espectador de lo que está escuchando, es decir asignarle movimientos o acciones a los diferentes tipos de sonidos de la canción, como un estudio de qué es lo que se espera ante determinado sonido y así darle una sensación de congruencia para que el espectador asimile lo que se le proyecta. Como una asimilación inconsciente de la unión entre la imagen con el sonido y la música.

8.1.3 Sinopsis

Un joven muy enfermo camina hacia urgencias de una clínica, mientras un viejo lo observa desde la oscuridad, pero no alcanza a llegar y cae en el suelo antes de poder pedir ayuda. Aparece en un laboratorio donde este viejo que lo observaba lo monitorea mediante instrumentos y aparatos musicales y médicos en una especie de sesión de música electrónica donde viejo científico toca la música para transferir la energía y las vibraciones de esta al muchacho. Le inyecta un antivirus para curar al joven de su enfermedad desconocida. Los

antivirus entran al cuerpo y matan a los virus. El joven se despierta curado donde cayó al principio afuera de la clínica con audífonos colgados en su cuello.

8.1.4 Guión literario

TERAPIA STUDIO

1. EXT. CALLE. NOCHE.

Muchacho muy enfermo camina por la calle buscando una clínica cerca, al llegar cae desmayado casi a la entrada de la puerta, queda tendido sin ayuda de nadie, un viejo de lentes lo ve fijamente desde la oscuridad de la calle esperando el momento, se acerca hacia el muchacho.

2. INT. PASILLO. NOCHE.

Se ven pasar las luces del techo de un largo pasillo o corredor.

3. INT. HABITACIÓN. NOCHE.

El muchacho esta acostado sobre una camilla en una habitación rodeada de artefactos médicos, monitores, instrumentos electrónicos, consolas de sonido y sintetizadores, el muchacho está un tanto inconsciente pero conectado a estos aparatos de la habitación, el viejo controla todos estos aparatos como si estuviera monitoreando al muchacho por medio de los instrumentos electrónicos y musicales. El viejo procede a ponerle una inyección en el brazo del muchacho, donde le pondrá un antivirus para su enfermedad, esta jeringuilla que contiene el antivirus es de una apariencia inusual de color fuerte azulado.

4. ANIM-INT. INTERIOR CUERPO. NOCHE.

Entran los antivirus en el cuerpo del muchacho, son coloridos y cambian de colores a cada momento. Al entrar el antivirus al cuerpo va contagiando de texturas y colores a las cavidades internas del muchacho.

5. INT. HABITACIÓN. NOCHE.

El viejo sigue monitoreando y controlando los aparatos electrónicos y musicales como si estuviera mezclando música como un DJ. Tiene una pantalla atrás donde se ve gráficamente interpretado el monitoreo del cuerpo.

6. ANIM-INT. INTERIOR CUERPO. NOCHE.

Los antivirus se encuentran con el virus y destruyen a todos los virus que encuentran al paso.

7. INT. HABITACIÓN. NOCHE.

El viejo acaba de monitorear y curar al muchacho, apaga los instrumentos y monitores, desconecta al muchacho pero éste sigue un poco inconsciente.

8. EXT. CALLE. NOCHE.

El muchacho se despierta donde se había desmayado pero su vista está un poco adulterada, ve la cosas parpadeantes y de colores, su visión del mundo ya no es la misma.

8.1.5 Guión técnico

En el guión técnico se desglosan las tomas, los planos y las escenas, dentro de cada escena se enumeran las tomas y se les da una descripción junto con el movimiento de cámara y encuadre que se quiera generar en cada plano y así se organiza cada imagen que se vaya a construir. Esto sirve mucho como guía principal para el director de fotografía que es el encargado de todo el proceso fílmico de cámara e iluminación.

8.1.6 Creación de personajes

Los personajes tienen que ser creados con un propósito, deben ser creados con una personalidad, con un pasado, un presente, un futuro, se debe saber porque están ahí y qué papel juegan en el desarrollo de una historia o un suceso de acciones, se deben crear sus características tanto físicas como psicológicas. La creación de personajes es un proceso que requiere de mucha investigación y análisis. Como habla, como camina, como se expresa, de donde es, etc. todas esas características y más son fundamentales para la realización, la puesta en escena y la dirección de actores.

PERSONAJES

Viejo:

Es un científico extravagante que siempre vio la medicina de forma distinta, sus métodos radicales e inusuales nunca fueron bien aceptados en la medicina convencional así que él mismo financiaba sus propios proyectos y descubrimientos muchas veces de una manera no muy ética por no tener mucho apoyo de instituciones u hospitales, siempre veía la manera de salir adelante. La gente en general lo ve raro y con miedo por su forma de ser y por eso vive un poco aislado, es una persona sola que tiene la obsesión de mejorar al mundo con sus descubrimientos. Está convencido que la energía de la música es un campo muy poco explorado trabaja mucho en eso, está muy

interesado en la energía, las vibraciones de las cosas y temas relacionados con la metafísica. Es un tipo muy inteligente e ingenioso muchas veces fabrica él mismo sus instrumentos y usa su propia tecnología. Está tan obsesionado con su deseo de salvar al mundo que trata de cumplirlo a como dé lugar perdiendo un poco el sentido de su meta muchas veces haciendo daño a otras personas con la justificación de que es por una buena causa. No es muy cuidadoso en su aseo personal, no se corta la barba, no se peina el cabello, no come mucho y le gusta estar siempre con su atuendo habitual de científico para así sentirse útil.

Muchacho:

Es un chico de 22 años universitario, mide 1.73 de tés blanca y contextura normal vive con su familia, un poco rebelde su atuendo es algo alternativo le gusta siempre estar de fiesta y salir a menudo, no pasa mucho es su casa, le gusta el rock y el hardcore. Tiene una actitud despreocupada y es bastante irresponsable. Es contagiado por virus extraño, quiere avisar a su familia pero ha perdido su celular y va en busca de ayuda a la clínica más cercana pero no logra llegar.

Se escogió este personaje porque aun puede ser un blanco fácil y puede ser un tanto inocente aunque él crea que no, los jóvenes son arrebatados y un tanto irresponsables, algunos son personas que no son consientes de lo que puede estar pasando allá afuera y tratan de descubrir el mundo.

Virus:

Es un virus desconocido pero de apariencia agresiva y bizarra no tiene ninguna característica psicológica al ser un organismo unicelular pero al mismo tiempo se muestra de una forma bastante compleja.

Antivirus:

El antivirus es una creación y descubrimiento del científico, es hecho en base a sus creencias relacionadas con el estímulo de vibraciones, en este caso en un organismo que funciona a base de estímulos sonoros o musicales. El antivirus es el eje por el que se vincula el concepto del video acerca del título de la

banda o colectivo de músicos llamados “Terapia Studio”. El antivirus funciona en base a las vibraciones musicales por eso es representado como un símbolo de la música visual tomando como referencia el comportamiento de los visualizadores de música como el reproductor de Windows o el iTunes.

8.1.7 Concept art

Una vez definidas las características de los personajes se procede a la investigación y diseño visual de ellos, donde se requiere una versión gráfica de los actores y los personajes, se realizan varios bocetos ilustrados o dibujados hasta llegar a lo indicado para que el modelo esté bastante claro y se lo pueda hacer físico. En este caso se puso más empeño en el concept art de los virus y antivirus ya que había que crear personajes inexistentes y nuevos basándose en el concepto del video ya que luego iban a ser animados. Las formas y la cromática de estos personajes era crucial para la ambientación del proyecto. También requerían de investigación científica de sus formas, movimientos y su posible existencia combinada en su mayoría con características ficticias relacionadas con el tema.

8.1.8 Story board

En el story board se concreta el ángulo de las tomas dibujando los planos basados en el guion técnico aclarando la perspectiva, posición y movimientos de los personajes y los objetos en escena incluyendo los movimientos y encuadre de cámara. El story board es el sustento gráfico y guía visual del guion técnico para un mejor entendimiento y precisión.

8.1.9 Leica reel

El leica reel es el story board puesto ya en una línea de tiempo junto con el audio ya sea música o locución, muchas veces se usa un audio previo cuando

todavía no está el audio final, el leica reel sirve mayormente para saber exactamente cuánto duran las tomas y la escenas, esto es muy útil para determinar el tiempo de las animaciones, en este caso era muy importante ya que la música iba sincronizada con la imagen y se necesitaban los tiempos exactos de cuánto dura cada una. Muchas veces el leica reel no necesariamente va con los dibujos del story board, también hay personas que colorean cuadros en la línea de tiempo para diferenciar los tipos de escenas para optimizar tiempo cuando no hay un storyboard. El leica reel es un referente visual, auditivo y cronológico de cómo va a ser el video.

8.1.10 Desglose de producción

Es una guía de trabajo que sirve mucho para el equipo de producción y el de arte donde se desglosan las locaciones, los personajes, la utilería, el vestuario etc. Para clasificar las distintas locaciones y hacer un plan de rodaje, es decir que se usa el desglose de producción para separar por locaciones las escenas y desglosar qué se necesita en cada una para organizar el orden en el que se van a rodar las locaciones, que actores aparecen en cada una, que objetos y escenografía va a estar etc.

El desglose de producción simplifica el trabajo y optimiza el tiempo en la producción en los días de rodaje.

Para este video se lo pudo organizar en un día de rodaje, eran 2 locaciones físicas es decir reales porque la otra parte era animación, entonces se lo dividió en día y noche, la locación del exterior de las afueras de la clínica tenía que ser de noche y la locación del laboratorio que fue en un estudio de grabación se lo comenzó a rodar desde la mañana.

Después de tener bien estructurado todo, definido que tipo de actores se necesitan, que escenografía se va a construir, que ambientación se necesita, que vestuario van a usar, que objetos se encuentran en las escenas, que tipo de iluminación y cámaras se van a usar etc. El equipo de producción y el equipo de arte proceden a conseguir todo el material necesario, toda la utilería, toda la

escenografía, permisos de locaciones, casting de actores, elementos técnicos para la producción.

8.2 Producción

La producción es la parte en la que se ejecuta el proyecto, después de una preproducción bien realizada es más fácil y fluido el proceso de producción, básicamente son los días de rodaje y todo su proceso para que se lleve a cabo, desde la convocatoria y transporte del equipo técnico y actores, su preparación, hasta el momento de rodaje, catering y finalización del rodaje.

La duración del rodaje de este video fue de un día completo, en la mañana hasta la tarde se grabó en la primera locación que fue el laboratorio del científico realizado un estudio de grabación audiovisual, dado que se necesitaba un set completo para la ejecución de esta parte del video, este lugar contaba con todo tipo de instrumentos técnicos de iluminación, color y espacio. En un set de grabación el ambiente es mucho más controlado y es más fácil su ejecución, cuando se graba en exteriores es más común la aparición de imprevistos como pasó en la segunda locación que se necesitaba grabar en exteriores, se depende de factores como el clima, tiene que haber personal dedicado a el control de transeúntes, hay que sacar energía eléctrica del lugar más cercano para la iluminación, en este caso se rodaba de noche así que la iluminación era indispensable.

Para este proyecto también se consideró como producción a la parte de la animación 3d, muchas veces se lo toma como parte de la postproducción, pero este video también tenía proceso de post en otros aspectos, así que la realización de la animación en 3d fue parte de la producción, fue porque se necesitaba el material animado en 3d y el material en bruto del rodaje para pasarlo a una línea de tiempo y editarlo, es decir se necesitaba el material rodado y animado 3d para pasarlo por un proceso de postproducción.

Finalizada la parte del concept art de los personajes animados que eran los virus y antivirus se procede con el uso del software de 3d "Maya" utilizado para el modelado de los personajes, el proceso de texturado y el de la animación.

El modelado en 3d es donde se crea el molde y la forma de los objetos partiendo de una forma geométrica básica hasta darle los suficientes acabados para que quede la forma deseada.

La parte de texturado es donde se le da el color, el material que se quiere lograr y la textura del objeto. Para la texturación del virus se usó el software "Mudbox" que sirve para escultura más detallada y texturado, el virus debía tener acabados detallados en cuanto a su color y textura y por eso fue necesario el uso de esta herramienta. Para crear la textura del antivirus se usó el software "Adobe After Effects" ya que la textura de este personaje tenía movimiento esta herramienta era la adecuada. Luego de crear las texturas para los personajes se los pone en el "Maya" para visualizarlos.

Luego viene la parte de la animación, para que los personajes puedan moverse se crean los llamados "joints" que simulan el comportamiento de los huesos para que se genere un movimiento más realista.

8.3 Postproducción

8.3.1 Render 3d

Después de haber grabado, modelado y animado se puede pasar a la etapa de postproducción, donde se comenzó por un proceso de render ya que las animaciones están hechas pero dentro del software "Maya" pero no son aptas para una visualización completa u óptima. El render en el 3d se lo genera para que todos los pasos y capas de acabados generados por computadora puedan ser compactados y recreados en un solo producto o imagen y poderlo pasar a una línea de tiempo.

8.3.2 Edición

Se toma el material en bruto, se selecciona las tomas y se lo edita, se utilizó el software de edición “Adobe Premiere”. Con una guía clara del guión, el story board y el leica reel se selecciona las tomas y se las corta o acomoda de acuerdo a los tiempos que se tiene según los guiones y se escucha cuidadosamente el audio para generar los cortes de cada toma en relación al ritmo de la música en determinadas escenas según la intención que se tenga.

8.3.3 Post y efectos visuales

Después de tener la edición lista se lo pasa al proceso de postproducción como tal, donde se usó el software “Adobe After Effects”. Primero se le da uniformidad al todo el video dándole una cromática general, se le corrige el color y se le da los tonos escogidos para la ambientación del lugar. En la parte del laboratorio del científico se lo grabó con un croma que simulaba una pantalla atrás del personaje, un croma es un elemento o fondo verde, que en el momento de la postproducción se lo remueve quedando una transparencia o un hueco en lugar del color verde. Esta simulación de pantalla tenía que ir animada, esta pantalla simboliza el monitoreo grafico del personaje en el laboratorio, así que las visualizaciones de que se proyectan tenían que estar coordinadas con los sonidos de la música.

En la escena de las afueras de la clínica se le agregó gráfica animada como efectos de sincronización con el sonido que acompañan la ambientación y la situación del personaje.

Para las escenas de animación 3d se trajo los elementos por capas separadas para poder generar los efectos deseados, como la destrucción de los virus, la ambientación del fondo y del ambiente, la corrección de colores individuales, aplicar efectos a ciertos elementos etc.

Después de agregarle los detalles de sincronización, animación, color, efectos, simulaciones y animaciones etc. Se exporta y se hace un render para crear el producto final en un clip de video para su visualización.

8.4 Costos

Tabla 8.4.1 Equipo de realización

EQUIPO DE REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN	
NOMBRE	CARGO
Francisco De la Torre	Productor
Enrique Torres	Director de fotografía
Alejandro Calderón	Director y Dir. Arte
David Peláez	Asist. de producción
Juan Troya	Grip y 2do asist. producción
María José Bruzone	Maquillaje
Jorge Riofrio	Actor
Roberto Frisone	Actor

Elaborado por: Alejandro Calderón

Tabla 8.4.2 Presupuesto

PRESUPUESTO PROYECTO		
Preproducción	Valor Real	Valor Tesis
Transporte	\$30	\$ 5
Utilería	\$200	\$20
Imprevistos	\$10	\$10
Realización		
Personal técnico	\$8000	\$0
Alimentación	\$150	\$40
Transporte	\$30	\$30
Producción	\$1500	\$20
Post producción	\$3000	\$0
Imprevistos	\$10	\$10
TOTAL	\$12930	\$135

Elaborado por: Alejandro Calderón

CONCLUSIONES

Muchas veces no se toman en cuenta algunos procesos que son indispensables en la realización de productos audiovisuales, muchas veces se piensa primero en el tipo de herramientas o tecnología que se quiere usar y no en la base del concepto que se quiere generar. Esos son los errores principales que ocurren muchas veces en el Ecuador. En ocasiones se pone de moda un tipo de tecnología y las personas la usan sin una finalidad por detrás. Esto ha pasado mucho en la creación de música visual en el Ecuador, donde el capricho de usar cierto tipo de herramientas o tecnología ha sido el principal factor que ha limitado el proceso ideal o adecuado para crear una pieza audiovisual.

La preproducción es el proceso base para crear cualquier producto cinematográfico, el análisis, la creación de un concepto claro y la investigación son los elementos principales en las etapas para crear un producto audiovisual. Partiendo de lo que se quiera comunicar y como lograrlo, se piensa en las herramientas, elementos o tipo de tecnología que se usara y no al revés.

La definición de música visual en el mundo aún no es algo concreto así que está abierta a un montón de posibilidades y maneras de ejecutarla aunque su principal factor es la sincronización de imágenes con sonido y en eso se basan todos los estilos creados en ella.

La sincronización de imagen y sonido hace que 2 sentidos del ser humano se unan y así se crea una sensación de realidad congruente en lo que está viendo, haciendo que sea más fácil su entendimiento y se graba más fácil en la memoria de la persona.

En la música visual se intenta representar los sonidos de manera visual pero aún no hay un método específico ya que la música genera varias interpretaciones y diferentes sensaciones en las personas y todavía no hay un determinado modo de trasladar música en imágenes, lo que se ha hecho muchas veces es representar las ondas que generan los sonidos pero de todas formas es una manera muy limitada a la interpretación de un sonido como tal.

La dirección de arte es una función que muchas veces se lo ha dejado a un lado o se lo ha subestimado. Muchas veces no se lo ha creído necesario, y se han preocupado más por ejemplo en la calidad de fotografía que a pesar de ser importante no lo es todo, es decir el uso de cámaras de buena definición o en general de tener elementos técnicos, pero por más que se tengan buenas herramientas técnicas si no hay un trabajo creativo y estético, donde todos los elementos son cuidadosamente puestos en una composición, si no hay una ambientación congruente etc. La obra nunca llegará a tener un buen trabajo final.

RECOMENDACIONES

Es necesario cumplir las etapas de un producto audiovisual, preproducción, producción y postproducción, muchas veces a la preproducción no se la toma mucho en cuenta, se la elabora al apuro y se pasa muy rápido a la producción, cuando la preproducción es la base para que lo demás salga bien, el generar un concepto claro, un análisis y la investigación son fundamentales en la realización de un producto audiovisual y en general para la creación de cualquier cosa o producto.

Cuando se realizan productos audiovisuales que requieren de una producción más grande es necesario el trabajo de un equipo no solo técnico o material si no humano, un “*crew*” de personas que se dediquen a determinadas actividades. El creador de la obra no puede hacer y ocuparse en varias cosas a la vez y por eso es necesario el trabajo de un equipo de personas.

En el Ecuador la música visual ha sido muy pobre en cuanto a la creación de imágenes propias, es decir, que muchas veces las imágenes que hemos visto en conciertos de música electrónica, rock etc. son tomadas de otros lados por facilidad. Por eso es necesario crear identidades propias y generar nuestras propias imágenes y productos audiovisuales.

Muchas veces se comete el error de crear imágenes o poner elementos sin un propósito simplemente porque se ve “bonito”, si estamos hablando de comunicación todo elemento que se ponga debe tener un porqué o al menos el conjunto o la unión de esos elementos.

El manejo de la ambientación, la estética, la cromática, el estilo, el diseño etc. son fundamentales en la realización de este tipo de productos audiovisuales. La dirección de arte es todo lo que tiene que ver con el manejo de la imagen.

Bibliografía

Libros

BARTHES ROLAND, El imperio de los signos, Seix Barral, 2007.

BENNASSAR LORENZO, Curso Motion Graphics para Antena 3 TV, enero 2007.

CASTRO KARINA, Sanchez José , dibujos Animados y animación, Historia y compilación de técnicas de producción, ciespal 1999.

DANIEL CHANDLER, Semiótica para neófitos, pluriminos, 2001.

HANSON MATT, Reinventing music video, next generation directors, Elsevier, 2008.

KELLER ERIC, Maya visual effects, the innovators guide, Sybex 2007.

OLOFSSO ERIK sjolen, klara, design sketching, second edition, Lungbergs tryckeri, 2006.

SCHWARTZ LAURA M, Making Music Videos, Everything you need to know from the best in the business, Billboard Books, 2007.

Revistas

CARO MIGUEL ÁNGEL, Música e imagen: Interacciones rítmicas en la narrativa audiovisual, N°5, 2009.

Sanchez JOSE ALFREDO, Revista Latina de Comunicación Social, Sincronía entre formas sonoras y formas visuales en la narrativa audiovisual, 1999.

SEDEÑO ANA MARÍA, Música e imagen: Aproximación a la historia del vídeo musical, Area abierta N°3, 2002.

Documentos de internet

BENAVIDES NATHALIA, MARTÍN ADORNO, Seminario dirección de arte y diseño de producción <http://plastica.fba.unlp.edu.ar>

CLAUDIO Argentina, música

electrónica <http://comunidadelektronika.es.tripod.com/1/id6.html>.

COLORDO DALITH, Como se creó? <http://www.cultura10.com/musica-electronica-%C2%BFcomo-se-creo/>, 16 de julio 2009.

LUIS MARAM, que es la dirección de arte: un caso vital de comunicación, <http://blog.luismaram.com/2008/09/30/que-es-la-direccion-de-arte-un-caso-vital-de-comunicacion>

Wikipedia, Minimalismo, <http://es.wikipedia.org/wiki/Minimalismo>

Wikipedia, Minimal techno http://es.wikipedia.org/wiki/Minimal_techno

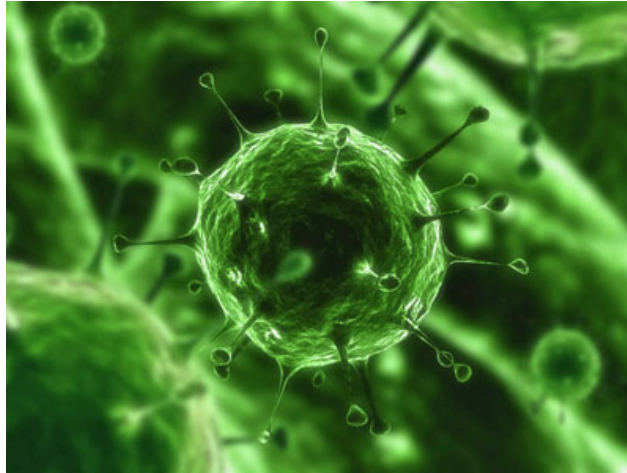
Wikipedia, música

electrónica, http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%BAsica_electr%C3%B3nica

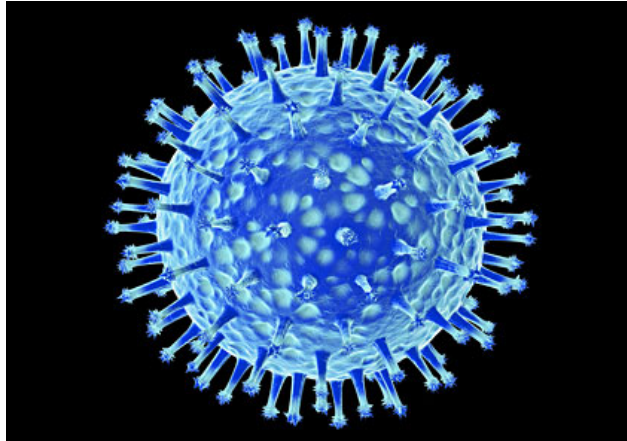
ANEXOS

Anexo1

Referencias personajes animados



Google images



Google images



Google images



Google images



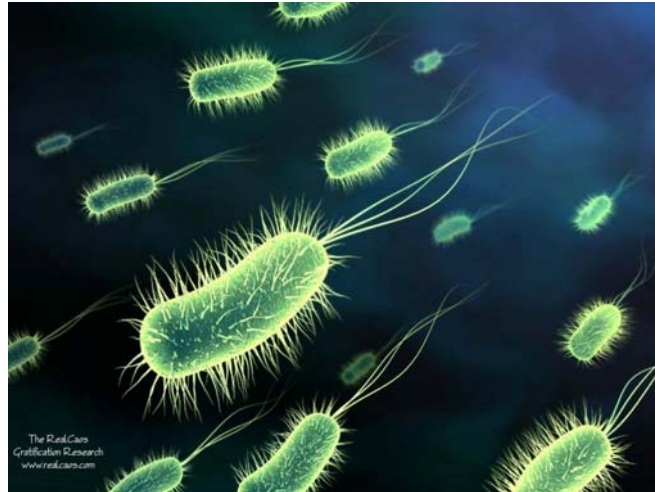
Google images



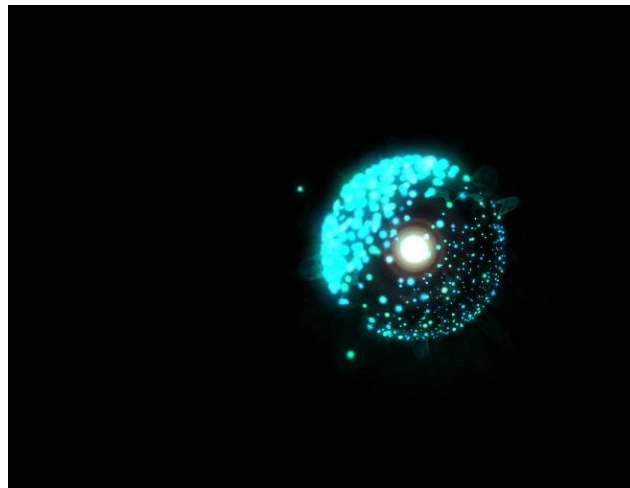
Google images



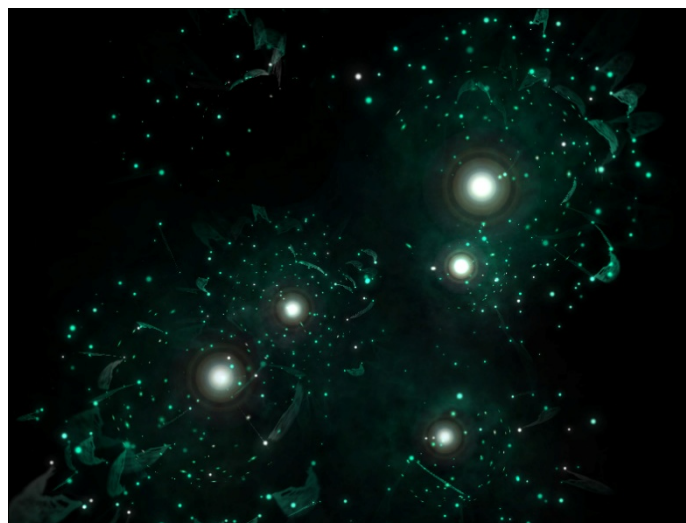
Google images



Google images



Itunes



Itunes

Anexo 3

STORYBOARD



Los pies del chico dando pasos



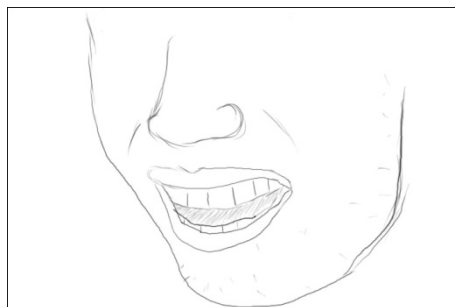
Se ve al chico de espaldas caminando hacia la clínica



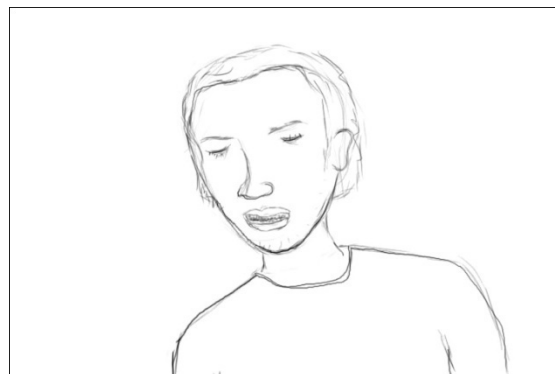
Detalles del rótulo de clínica



Se ve al chico de frente 3/4 caminando



Se ve la boca del chico quejándose del dolor



Se ve la cara del chico



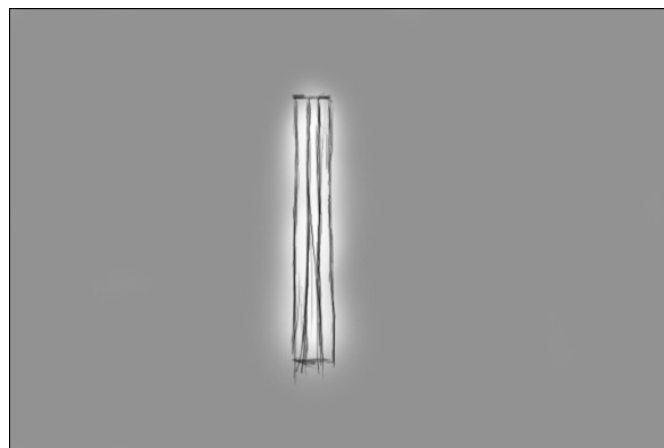
El chico se arrodilla (se lo ve de espaldas)



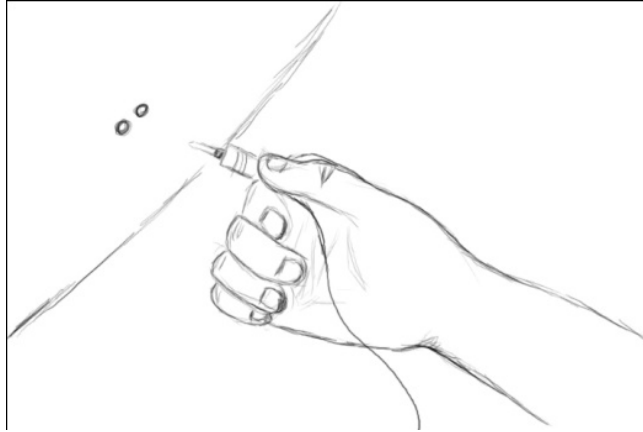
El chico cae en el suelo



Se ve al viejo sentado en la oscuridad



vista subjetiva chico, se ven las luces del techo que pasan



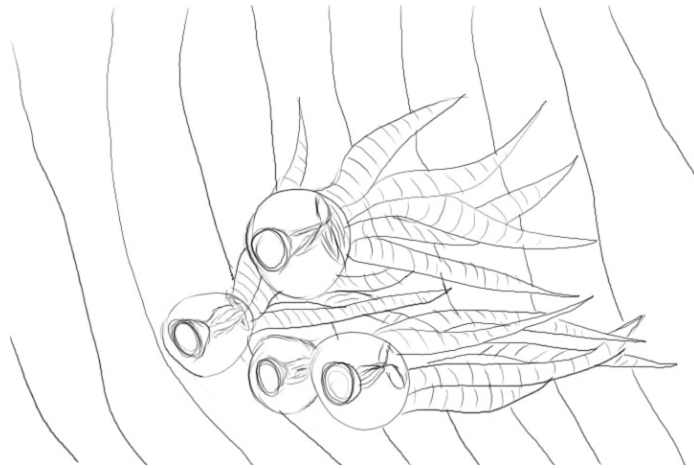
Se ve la mano del viejo prendiendo los aparatos



Se ve el chico acostado en la camilla y al fondo el viejo monitoreando



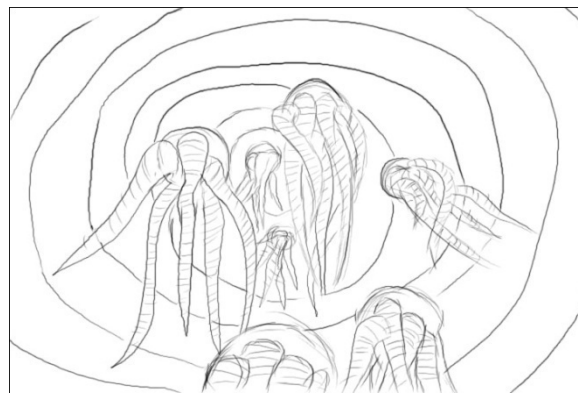
El viejo tocando la música y monitoreando se ve la pantalla atrás



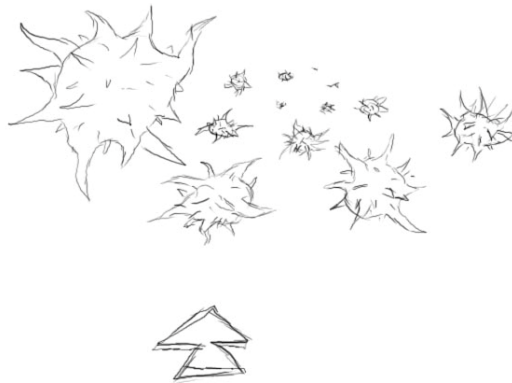
Los antivirus entran en las cavidades por un túnel que se va haciendo de colores



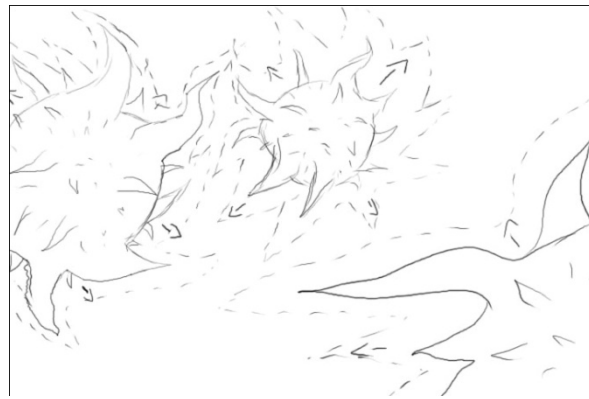
La cara del viejo, se ve la animación del monitoreo de la pantalla de atrás



Desde atrás se les ve a los antivirus pasando por el túnel



Se ven a lo lejos los virus, se van acercando



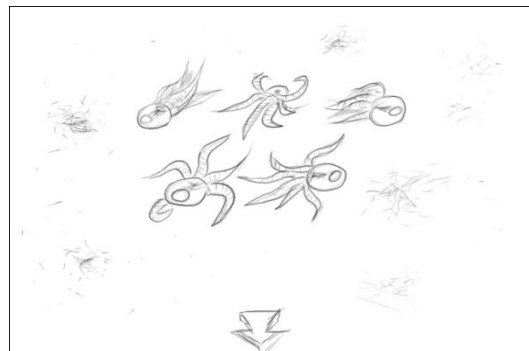
Los virus se agrandan y se achican con el ritmo de la música



Se ven los antivirus de frente buscando los virus



Los antivirus encuentran los virus y los desintegran



Se ve el antivirus girando la cabeza buscando virus, se ven antivirus sin virus



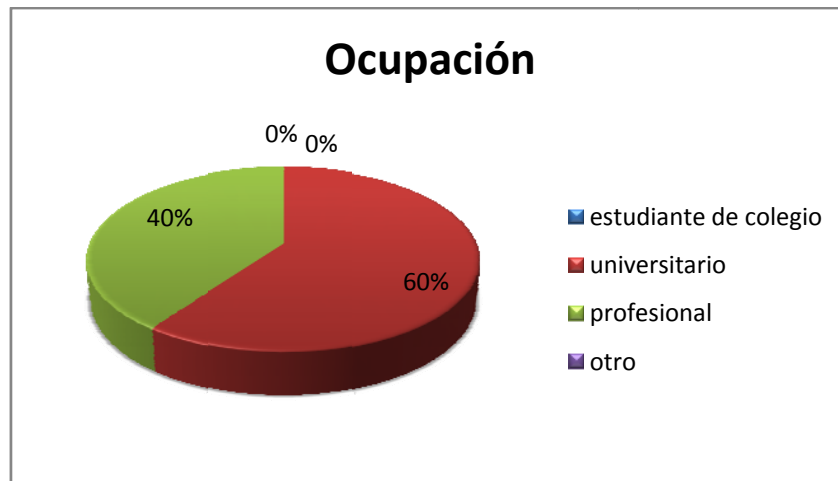
Se ve al chico acostado en la calle donde se cayó al principio(desenfocado-enfoque)



El chico se ríe con una carcajada

Anexo 5

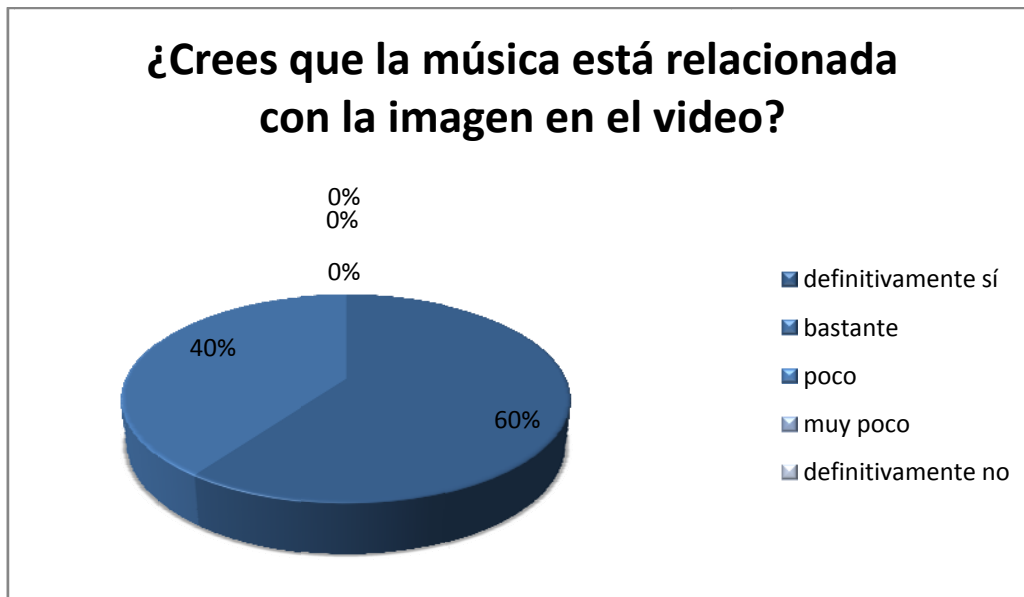
Focus group



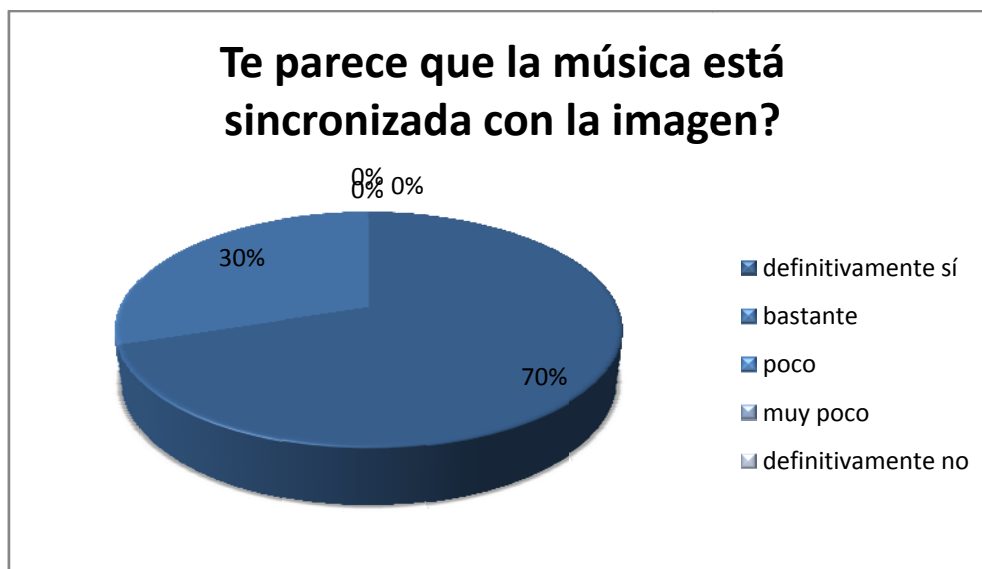
El focus group se realizó reuniendo y mostrando el video a personas expertas en el tema musical- audiovisual y la otra mitad estudiantes universitarios que acuden o gustan de la música electrónica con un promedio de edad de todos los encuestados de entre 20 y 30 años.



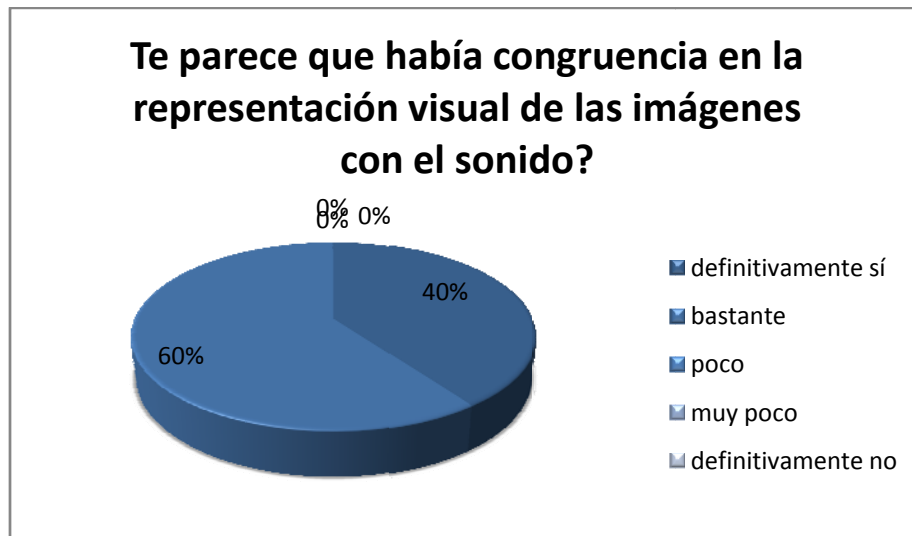
Un 60% de los encuestados contestaron “bastante”, un 20% contestó que “definitivamente sí” y el otro 20% dijo que “poco”, concluyendo que más de la mitad de los encuestados entendieron lo suficiente, y que el video es entendible.



Un 60% de los encuestados puso que “definitivamente si” y el otro 40% contestó que “bastante” concluyendo que todos los encuestados creen que la música en el video está relacionada con las imágenes proyectadas.



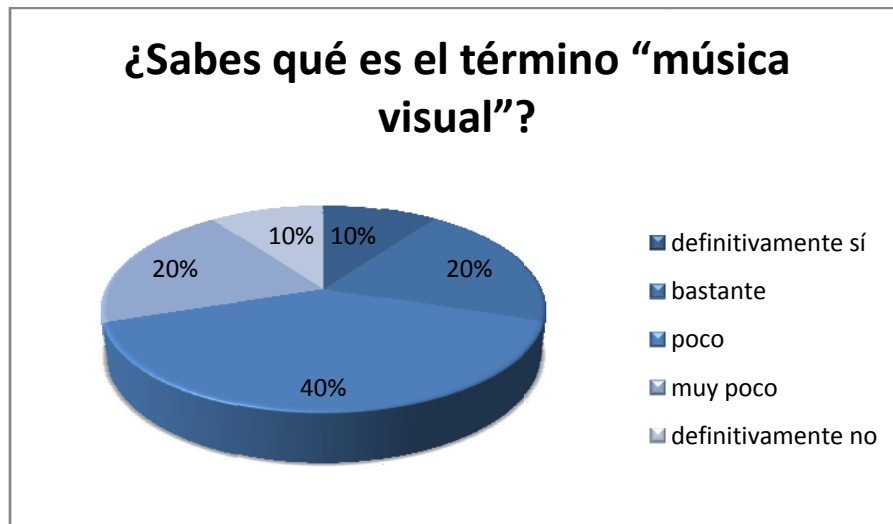
El 70% de los encuestados contestaron “definitivamente sí” y el otro 30% contestó “bastante” concluyendo que todos los encuestados les parece que la música sí esta sincronizada con la imagen en el video.



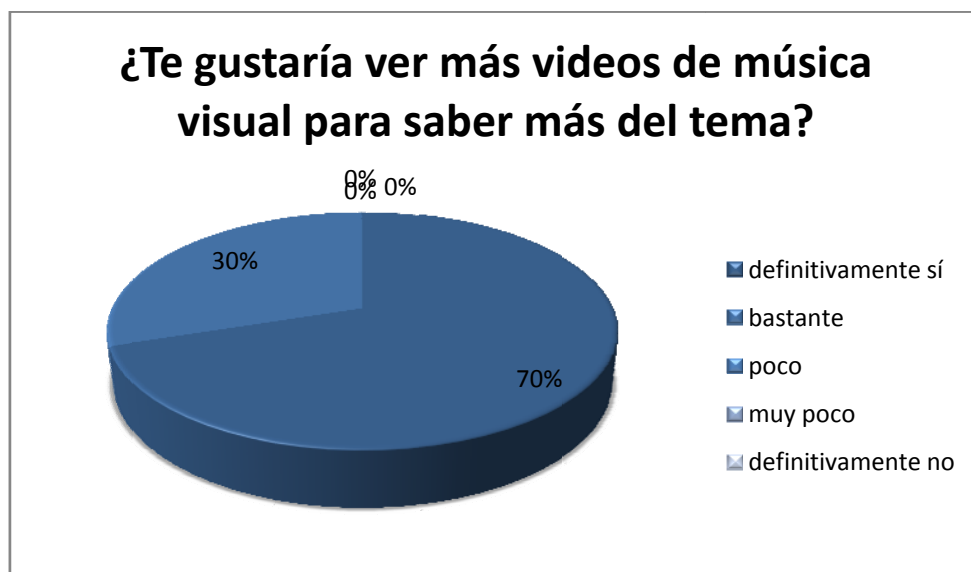
El 60% de los encuestados contestaron “bastante” y el otro 40% contestó “definitivamente sí”, concluyendo que a todos los encuestados les parece que existe congruencia entre las imágenes y el sonido y que es creíble, donde las imágenes no están fuera del lugar.



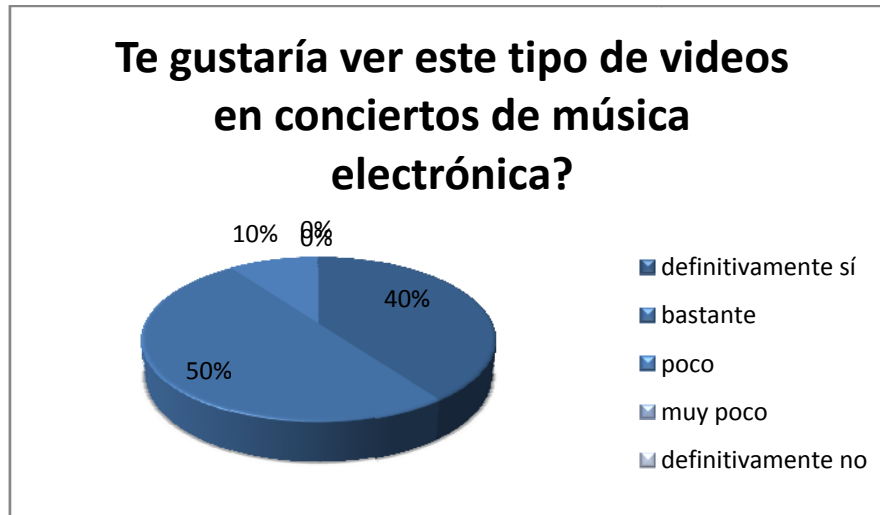
El 50% de los encuestados contestó “bastante”, el 30% contestó “definitivamente sí” y el otro 20% puso que “poco”, concluyendo que a más de la mitad de los encuestados o el 80% de ellos piensan que la ambientación, estilo y estética del video está relacionada con el tipo de música.



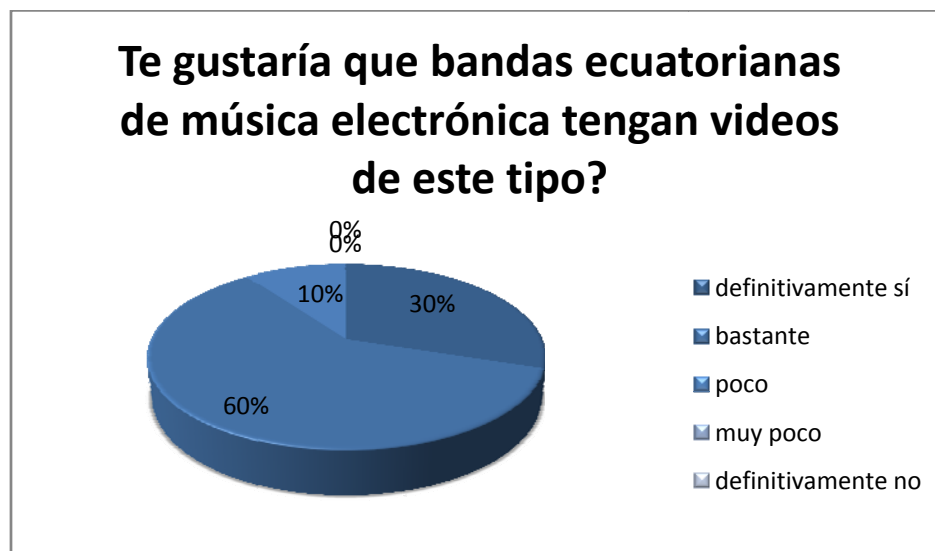
El 40% de los encuestados contestaron “poco” un 20% contestó “bastante” otro 20% puso “muy poco” un 10% contestó “bastante” y el otro 10% puso “definitivamente no” concluyendo que en promedio de los encuestados no existe una seguridad o conocimiento claro de qué es la música visual. Para con esto poder implementar más este estilo.



El 70% de los encuestados contestó “definitivamente sí” y el otro 30% restante contestó “bastante”, concluyendo que todos los encuestados están interesados en ver más videos de música visual para saber más del tema.



El 50% de los encuestados contestó “bastante” el 40% contestó “definitivamente sí” y un 10% puso que “poco”, concluyendo que el 90% de los encuestados están convencidos que sí les gustaría ver este tipo de videos en conciertos mientras que el 10% también le gustaría pero en menor escala.



El 60% de los encuestados contestaron que “bastante” el 30% contestó “definitivamente sí” y un 10% puso que “poco”, concluyendo que al 90% de los encuestados les gustaría mucho que bandas ecuatorianas tengan este tipo de videos en sus canciones. Pero a todos en general se inclinan hacia un sí.

RESPECTO DE LA PROPUESTA SONIDO VISUAL DE ALEJANDRO CALDERÓN. (VIDEO)

Mauricio Samaniego Ponce, Quito, 1965.

Obtuvo un máster en Escritura de Guiones Cinematográficos en la Universidad Autónoma de Madrid. Asistió a talleres de guión, dirección actoral y dirección cinematográfica.

Casting en Ecuador y Asistencia de Dirección de la película "María full of grace" de Yoshua Marston.

Director de Casting, preparación de actores secundarios y director de extras en la película "Crónicas" de Sebastián Cordero. Selección Oficial del Festival de Cannes.

Dirección de casting y dirección de actores en la película "Pescador" de Sebastián Cordero, en postproducción.

Director del cortometraje "Doble Diablo", Primer premio mejor cortometraje del festival de cine Cero Latitud.

Siempre se agradece una historia que se entiende, transmite sensaciones, aún más sin diálogos o narraciones que reemplacen lo que debe estar contado con acción visual de cualquier origen. En este caso esa acción visual se potencia con el sonido y el sonido se potencia con la imagen. Me parece que se logra un justo equilibrio, pocas veces explorado, entre la imagen y el sonido, dos canales de expresión de equivalente importancia y, como demuestra esta propuesta, de absoluta complementariedad.

Por otro lado se agradece también la libertad con que se combinan diferentes recursos visuales y sonoros con organicidad, por ejemplo la animación 3D junto a la ficción tradicional.

Siempre se pueden perfeccionar los productos. En todo caso me queda claro que el "sonido visual" es un camino de exploración amplio y muy necesario y que en este producto se empieza a transitar como se lo debe hacer.

Mauricio Samaniego

Chullalata Films

093446565