



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES - ACATLÁN

3
2ej.

————— LOS CONCEPTOS VISUALES BÁSICOS DEL DISEÑO Y LA FOTOGRAFÍA

TESIS
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

PRESENTA
SANDRA LUZ MENA ALVAREZ
ASESOR

OLIVIA FRAGOSO SUSUNAGA
MÉXICO 1994

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

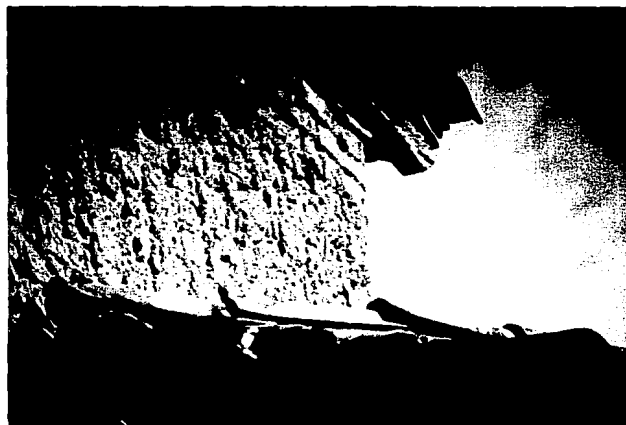


UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



**LOS CONCEPTOS
VISUALES BÁSICOS
DEL DISEÑO**

Y LA FOTOGRAFÍA

SANDRA LUZ MENA ALVAREZ

A

**MIS PADRES Y MIS HERMANOS POR SU APOYO, COMPRENSIÓN Y
CARIÑO, A MIS MAESTROS POR TODOS SUS CONOCIMIENTOS, A
MIS AMIGOS POR SU TIEMPO, A MI COMPAÑERO POR SU ENTREGA,
Y A LOS INDÍGENAS Y GENTES DE LOS PUEBLOS DEL MUNDO QUE
NOS REVELAN EN IMÁGENES PEQUEÑOS TROZOS DE SUS VIDAS.**

ÍNDICE

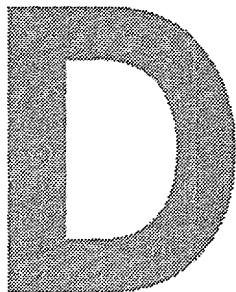
| | |
|---|-----------|
| INTRODUCCIÓN | 7 |
| EL AUDIOVISUAL COMO MATERIAL DIDÁCTICO | 10 |
| 1.1 LA CREACIÓN AUDIOVISUAL | 12 |
| LA PREPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL | 15 |
| 2.1 PLANEACIÓN DE OBJETIVOS | 15 |
| 2.2 DELIMITACIÓN DEL TEMA | 16 |
| 2.3 LINEAMIENTOS | 17 |
| 2.4 DURACIÓN | 17 |
| 2.5 FORMATO | 18 |
| 2.6 TRATAMIENTO | 19 |
| 2.7 LA RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN | 19 |
| 2.7.1 Los conceptos visuales básicos del diseño | 20 |
| 2.7.2 Los conceptos visuales básicos del diseño y la fotografía | 27 |
| 2.8 LA ELABORACIÓN DE GUIONES | 44 |
| 2.8.1 Guión literario | 45 |
| 2.8.2 Guión Técnico | 46 |
| 2.8.3 Guión Fotográfico | 53 |
| 2.8.4 Recopilación de guiones | 54 |
| LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL | 82 |
| 3.1 LA ELABORACIÓN DE DIAPOSITIVAS | 82 |
| 3.1.1 Elección del formato | 82 |
| 3.1.2 Elección del equipo | 83 |

| | |
|--------------------------------------|------------|
| 3.1.3 Elección de material | 87 |
| 3.1.4 La toma fotográfica | 88 |
| 3.2 EL SONIDO | 91 |
| 3.2.1 Voz | 91 |
| 3.2.2 Música y efectos | 92 |
| 3.2.3 Grabación | 93 |
| LA POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL | 98 |
| 4.1 EL ARMADO | 98 |
| 4.2 LA PROGRAMACIÓN | 100 |
| 4.3 PRESENTACIÓN | 103 |
| 4.4 EVALUACIÓN | 105 |
| 4.5 CONSERVACIÓN | 106 |
| CONCLUSIÓN | 109 |
| BIBLIOGRAFÍA | 112 |

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN



iseñar es una forma de comunicación compuesta de un lenguaje estructurado y bien organizado, es un acto creativo en el que se encuentra implícita la intención y la reflexión del diseñador, como tal incluye un proceso y un resultado, donde se resolverá un problema a través de alternativas con las que cuenta para lograr su objetivo. Diseñar a través de la fotografía presupone talento, sin embargo, implica establecer la diferencia entre apretar el botón de una cámara y el previsualizar para poder controlar el empleo de técnicas y conceptos que conducen con toda seguridad hasta el final deseado. Por ello es importante conocer el lenguaje del diseño ya que ciertas reglas básicas pueden ser útiles a todo buen fotógrafo o diseñador que trabaja para las artes gráficas aplicadas si desea utilizar al máximo éste medio y no quiere verse reducido a un simple instrumento. De ahí la importancia de establecer la relación de la fotografía y el lenguaje del diseño, integrado por una serie de elementos visuales básicos que constituyen la sustancia visual fundamental de lo que vemos; para poder analizar la obra visual descomponiéndola en cada uno de sus elementos constituyentes, observarlos en completa independencia y recomponerlos después en un conjunto. Pero, ¿cómo fomentar el empleo de estos conceptos en la fotografía a los futuros Diseñadores Gráficos? Este, es el objetivo del presente trabajo.

Se a examinado detenidamente un recurso didáctico que por su manejo de imágenes y sonidos resulta básicamente útil para una introducción natural del conocimiento, el sonorama y diaporama mejor conocido como audiovisual dentro de los medios de

comunicación. Intimamente relacionado con la fotografía el audiovisual emplea como canales de comunicación la proyección de fotografías fijas llamadas diapositivas y la reproducción de efectos sonoros y voces en forma simultánea, en base a un contenido estructurado y empleando en el envío del mensaje aparatos electromecánicos.

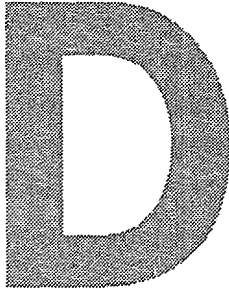
A lo largo de este trabajo se analiza en que consiste la creación de un audiovisual didáctico; se describen aquí las etapas que comprenden la elaboración audiovisual: la preproducción, la producción y la postproducción; sin pasar por alto su enfoque didáctico. Así mismo se ha tenido la necesidad de desarrollar conforme a estas etapas un audiovisual que muestra la relación de los conceptos visuales básicos del diseño y la fotografía con el fin de que sea mejor comprendida cada etapa y para poder obtener el material didáctico que sea útil para fomentar el empleo de estos conceptos en la fotografía.

Se pretende con éste audiovisual crear las experiencias sensoriales que estimulen y mantengan el interés en una introducción natural del conocimiento, para así conseguir el brote de la idea, la toma fotográfica, el negativo y el resto de técnicas complementarias para obtener el resultado final previamente visualizado y generado a través de la memoria y la imaginación.

CAPÍTULO

UNO

1. EL AUDIOVISUAL COMO MATERIAL DIDÁCTICO



Durante muchos siglos la educación ejercida por los maestros se ha visto acompañada de diversos recursos que ayudan a ilustrar y objetivar las explicaciones, de allí depende el fundamento y el valor de los recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los recursos didácticos son todos aquellos elementos que se conjugan con la intención de que se realice el proceso de enseñanza-aprendizaje de la mejor manera, están relacionados con los métodos y técnicas, y dependen a su vez de los objetivos y finalidades que en un momento y una situación dada se hayan previsto.

En la selección de medios la finalidad de cualquier tipo de comunicación educativa ejerce un gran peso. Esta selección se puede ubicar en cualquier materia dentro de cinco grandes finalidades.

- A. ENSEÑAR DESTREZAS
- B. PRESENTAR HECHOS
- C. ORGANIZAR EL CONOCIMIENTO EN FORMA DE CONCEPTOS
- D. ESTIMULAR LA IMAGINACIÓN
- E. DESARROLLAR NUEVAS ACTITUDES O CAMBIAR LAS EXISTENTES

De lo enunciado se puede establecer que el papel de los recursos didácticos en el proceso educativo es servir de estímulo para que los alumnos adquieran experiencias de aprendizaje significativo, proporcionando las experiencias sensoriales convenientes en una introducción natural y segura del conocimiento; por sí solos no lograrán desde luego la comprensión y asimilación del mismo, pero contribuyen eficazmente a dejar impresiones vivas que refuerzan posteriormente la fijación del conocimiento. (1)

En este sentido es importante mencionar que existe un recurso

(1) Cfr BROWN, Lewis y Harclerod "Instrucción audiovisual, tecnología, medios y métodos" Ed. Trillas, México, 1977 p.p. 23-35

didáctico muy utilizado en la actualidad por ser una forma económica de producción y por proporcionar en forma agradable una información o complementar un tema que requiera de estímulos visuales y auditivos para su mejor comprensión; el sonorama y diaporama mejor conocido como audiovisual dentro de los medios de comunicación, es aquel medio que utiliza como canales de comunicación imágenes y sonidos mediante la proyección de fotografías fijas llamadas diapositivas y la reproducción de efectos sonoros y voces en forma simultánea, en base a un contenido estructurado y empleando en el envío del mensaje, aparatos electromecánicos.

Los audiovisuales son básicamente útiles por una característica: pueden proveer experiencias sensoriales a través de ojos y oídos comunicando una impresión más real del mundo circundante. Las experiencias que ofrecen pueden ser nuevas o recapturar olvidadas.

En este sentido, el audiovisual ayuda a concentrar y mantener la atención de los espectadores, puesto que presenta un mensaje mixto a través de imágenes acompañadas de sonidos que producen una sensación impactante; asimismo, permite presentar en forma objetiva y concreta temas para la

enseñanza, la instrucción, la capacitación o la recreación, mejorando retención de los mensajes, los cuales perduran más tiempo en la mente de las personas que ven este tipo de presentaciones. Tratando de favorecer su efectividad, en el proceso de enseñanza-aprendizaje es el momento de tratar cuando conviene utilizar este tipo de recurso. La efectividad en el uso de los recursos didácticos depende de que:

- A. SE SELECCIONEN DE MANERA QUE SU LABOR SEA COMPLEMENTARIA AL APRENDIZAJE
- B. SEAN MATERIALES CLAROS Y OBJETIVOS QUE ACERQUEN A LA REALIDAD
- C. PROPICIEN UNA MAYOR ACTIVIDAD EN LOS ALUMNOS
- D. PERMITAN UN MAYOR RENDIMIENTO DEL TIEMPO DISPONIBLE EN CLASE Y PARA LA CLASE

Esta selección de recursos didácticos deberá estar íntimamente relacionado con la planeación didáctica que promueve en forma intencionada y sistemática el aprendizaje.

El trabajo de planeación consiste en una selección cuidadosa de objetivos, contenidos, métodos y procedimientos, recursos, formas de evaluación y de organización según la labor que se piensa emprender. (2)

(2) Cfr. COMBES, Peter y Tiffin John "El proceso de selección de medios" Revista de Tecnología Educativa s. e. México p.p. 87-95

Como resultado de la planeación didáctica se determinará que se pretende del proceso de enseñanza-aprendizaje y como debe recorrerse el camino para llegar a los objetivos propuestos. En este sentido, la selección del sonorama y diorama dentro de este trabajo se ha planteado con el objeto de lograr mejores resultados en una materia que requiere acercar al alumno a los elementos visuales básicos del diseño y la fotografía para así establecer la relación que existe entre ambas disciplinas. El audiovisual esta planeado para presentar una visión sintética que permita ilustrar el tema de estudio que es la fotografía, íntimamente relacionado con el diorama y ser auxiliado al mismo tiempo con el sonorama compuesto de texto y música que permita relacionar los elementos visuales básicos del diseño con la fotografía.

Se pretende así mismo crear experiencias sensoriales que estimulen y mantengan el interés en una introducción natural del conocimiento, para así conseguir el brote de la idea, la toma, el negativo y el resto de técnicas complementarias para obtener el resultado final previamente visualizado y generado a través de la memoria y la imaginación.

Para comprender mejor como se llevará a cabo el programa audiovisual (sonorama y diorama) se presentará una visión más profunda sobre este apartado en particular en los siguientes capítulos.

1.1 LA CREACIÓN AUDIOVISUAL

La motivación para la creación de un programa audiovisual, proviene de presentar una visión sintética de algún tema; en mostrar los hechos en una forma más simple que provenga de una investigación educativa y de enfatizar la necesidad de utilizar el medio audiovisual para obtener los mayores beneficios de todos los esfuerzos.

Para comprender en que consiste la creación audiovisual es importante comenzar por definir los elementos que la componen y que son:

- A. IMAGEN Y SONIDO
- B. EL RECURSO CON EL QUE SE PRODUCE O REFLEJA LA REALIDAD, MECÁNICO O ELECTRÓNICO, ES DECIR, IMAGEN FIJA O EN MOVIMIENTO
- C. LA COMBINACIÓN DE IMAGEN Y SONIDO CON CIERTA INDEPENDENCIA UNO DE OTRO
- D. UNA REALIDAD AUDIOVISUAL RECORTADA, SELECCIONADA, DELIMITADA Y REPRODUCIDA POR UN SISTEMA TÉCNICO

En este sentido la realización de cualquier obra audiovisual consta de tres etapas organizadas, en las cuales se integran y relacionan cada una de estas partes.

La **preproducción** es la primera etapa de un audiovisual comprende la elaboración de objetivos; la determinación del tema; la recopilación de información y la elaboración de guiones.

La **producción** es la parte intermedia de la elaboración audiovisual y esta delimitada por la preparación de fotografías y sonido para el audiovisual.

La **postproducción** es la parte final de una elaboración audiovisual y esta conformada por el armado; programación; proyección y almacenaje del material audiovisual. ⁽³⁾

(3) Cfr GAGO, Huguet Antonio "Modelos de sistematización del proceso de enseñanza aprendizaje" s.o.

CAPÍTULO

D O S

2. LA PREPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

P

uede decirse que de las etapas que componen la creación audiovisual, la preproducción es la más importante, en cuanto a punto de partida, y la raíz de la obra audiovisual, por lo tanto, sin su planeación las siguientes etapas no podrían desarrollarse coherentemente ni se podría lograr un producto de calidad.

El objetivo de la etapa de preproducción es, la planeación de la obra que se materializa en un producto; la recopilación de guiones.

Para poder llegar a éste producto final se ha de seguir una serie de pasos, se debe empezar por la planeación de objetivos, la determinación del tema, la recopilación de información para concluir en la elaboración de guiones. Cabe mencionar que una buena organización dentro de la preproducción audiovisual llevará a una óptima creación audiovisual.⁽⁴⁾

2.1 PLANEACIÓN DE OBJETIVOS

El objetivo del audiovisual, entendido este como el fin al que se quiere llegar, debe ser definido y comprendido por el equipo de producción. De acuerdo a este objetivo general podemos clasificar al audiovisual de la siguiente manera:

- A. INFORMATIVO
- B. EDUCATIVO
- C. PERSUASIVO
- D. DE ENTRETENIMIENTO

Al hablar de apoyo didáctico, el objetivo del audiovisual es evidentemente educativo y deberá ser referido principalmente hacia el público receptor en función.

(4) Cfr GAGO, Huguet Antonio "Modelos de sistematización del proceso de enseñanza aprendizaje" s.e.

Para planear buenos materiales didácticos es necesario saber específicamente que se va a aprender. La razón de formular los objetivos es proporcionar una orientación clara que permita presentar ordenadamente el contenido.

Las expresiones adecuadas para formular objetivos deben contener además de un elemento genérico e indefinido como identificar, nombrar, demostrar, construir, ordenar, distinguir, etc. un elemento específico que complementa en forma concreta y medible cada información.

Finalmente los objetivos no están aislados, sino íntimamente relacionados con el tema y el contenido; con las necesidades e intereses y la capacidad del alumno o del grupo al que van dirigidos.

Con respecto al planteamiento de la creación del audiovisual de este trabajo en particular es: establecer a través del audiovisual la relación de los conceptos visuales básicos del diseño y la fotografía, cuyo objetivo es invitar a los alumnos que ya conocen estos conceptos a comprender la relación íntima que existe entre ambas disciplinas. Con los datos obtenidos se preparará un boceto del contenido. Este boceto constituirá la estructura material concreta: de los aspectos esenciales para

desarrollar los objetivos y de la información científica que explica cada aspecto.

En el caso particular de este trabajo los aspectos esenciales a desarrollar son:

A. Nombrar de manera general los elementos visuales básicos del diseño.

B. Establecer la relación de los elementos visuales básicos del diseño y su relación con la fotografía a través de un análisis demostrativo punto por punto para su mejor comprensión.

C. Conclusiones

El boceto del contenido se desarrollará a la luz de una idea unos objetivos y un alumnado, a partir de que ya se ha establecido una delimitación completa del tema, se obtendrá una visión más exacta del universo donde se va a estar inmerso durante la producción.

En base a esto se obtienen los lineamientos, la duración, el formato, y el tratamiento del audiovisual.⁽⁵⁾

2.2 DELIMITACIÓN DEL TEMA

Para la definición del tema de un audiovisual es necesario establecer que es lo que se va a transmitir y como se desea mostrar, teniendo cuidado en

(5) Cfr ACUÑA, Limón Alejandro "La producción de audiovisuales como una forma de apoyo didáctico" U. Ibero, México, 1983 p.p. 19-20

precisar con exactitud su alcance y sus límites; ya que a partir de la delimitación exacta del tema, se obtiene una visión más exacta del universo donde se estará inmerso durante toda la producción. En base a esto se obtienen los lineamientos, la duración, el formato y el tratamiento del audiovisual.

En este sentido y comprendido como el tema a tratar durante todo el desarrollo del presente audiovisual, se ha establecido "Los conceptos visuales básicos del diseño en la fotografía"; título general del proyecto donde se desarrollará un audiovisual que muestre la relación del diseño y la fotografía de una forma introductoria y estética.

2.3 LINEAMIENTOS

Los lineamientos, entendidos como el camino o línea propuestos a seguir deben ser definidos al escoger y delimitar el tema, ya que solo así serán más fáciles de establecer puesto que el universo de opciones se reduce y es factible de abarcar de una mirada si previamente se conoce al receptor, la política educativa a utilizar, y el grado de influencia que se ha previsto para el audiovisual. En el caso del receptor de este audiovisual en

particular se ha delimitado a un alumnado que previamente conoce los elementos visuales básicos del diseño y al cual se le invitará a desarrollar nuevas actitudes al realizar una toma fotográfica que sea vista a través de la mirada de un diseñador. Con respecto a la política educativa se pretende que el audiovisual sea un medio que estimule la imaginación del receptor influenciándolo a aplicar cualquiera de los elementos visuales básicos del diseño en la fotografía. ⁽⁶⁾

2.4 DURACIÓN

Una de las mayores limitaciones con respecto al tema es la mayor o menor duración. La experiencia actual ha demostrado que este tipo de comunicación, salvo en excepciones no puede ser contemplado y escuchado con atención por más de media hora.

Las mejores expresiones que se conocen oscilan entre los cinco y quince minutos y que la ausencia de movimiento produce una cierta monotonía después del límite de treinta minutos. Si por alguna razón el tema es demasiado amplio, es posible recurrir a la división del tema en subtemas y programar su exhibición en periodos considerables

(6) Cfr ACUÑA, Limón Alejandro "La producción de audiovisuales como una forma de apoyo didáctico" U. Ibero, México, 1983 p.p. 21-22

de tiempo. Esto con la intención de evitar la fatiga del receptor.

Es importante destacar que la duración del audiovisual no debe ser entendida como el periodo de tiempo entre la primera diapositiva y la última, se debe tener también en cuenta la duración de las secuencias y las imágenes. El conjunto proporcionará el ritmo.

Debe ponerse empeño en adecuar la duración de cada imagen y cada secuencia para lograr el ritmo propio del audiovisual.

La duración de la secuencia va a estar determinada por varios factores, entre ellos el subtema o las divisiones que se hagan en el texto, la estructura rítmica, el cambio de música, etc. Un audiovisual puede ser estructurado en una sola secuencia o en varias. El caso, típico se compone de tres:

- 1) INTRODUCCION
- 2) DESARROLLO
- 3) CONCLUSION

Hay diversas opiniones con respecto a la duración de la imagen en pantalla. Sin embargo todos coinciden en la importancia de dar a la imagen sólo el tiempo necesario para que el receptor la reciba y nada más. La delimitación del tema debe establecer la duración aproximada del audiovisual,

de las secuencias y de las imágenes más importantes.

Con base en estas anotaciones y justificando que el audiovisual de éste trabajo se pretende sólo sea un medio para estimular la imaginación del receptor se ha definido que éste sea de 5 a 6 minutos con una estructuración típica que contenga una introducción, un desarrollo y una conclusión, así como una estructura rítmica de imágenes y sonido que sean capaces de mantener el interés dando a cada imagen sólo en tiempo necesario en pantalla para que el receptor la perciba. (7)

2.5 FORMATO

Respecto al formato se puede hablar de una regla: las imágenes que componen la secuencia conviene que tengan todas el mismo formato, y que si son rectangulares sean en lo posible horizontales; ya que existe el problema que al proyectar una imagen rectangular verticalmente, se rebasa la pantalla y el resultado es poco estético para el público receptor. Por ello es recomendable tratar de corregir las imágenes difíciles ya sea a través de mascarillas o de cambiar por completo

(7) Cfr ACUÑA, Limón Alejandro "La producción de audiovisuales como una forma de apoyo didáctico" U. Ibero, México, 1983 p.p. 21-22

la imagen y si es indispensable cambiar todas las demás para tener un formato único.

Por este motivo y todas sus conveniencias se ha establecido que todas las diapositivas del audiovisual de este trabajo sean horizontales.

2.6 TRATAMIENTO

Para desarrollar el tema se pueden emplear diversos tratamientos:

- A. LA DEMOSTRACIÓN OBJETIVA, YA SEA COMO SIMPLE INFORMACIÓN O COMO SECUENCIA DE ADIESTRAMIENTO.
- B. LA NARRACIÓN SUBJETIVA, EN EL CUAL UNO DE LOS PERSONAJES O ELEMENTOS, PUEDE SER INCLUSO UN OBJETO EL QUE ADOPTA EL PAPEL DE PROTAGONISTA.
- C. LA DAMATIZACIÓN, MEDIANTE UNA HISTORIA DE INTERÉS HUMANO.
- D. O CUALQUIER OTRO ESTILO QUE SEA APTO PARA ESE OBJETIVO, INCLUSO SE PUEDE RETOMAR ALGÚN ESTILO ARTÍSTICO QUE ESTE ACORDE CON EL PLANTEAMIENTO GENERAL.

Es importante hacer mención que una producción audiovisual de diaporama y sonorama, como cualquier tipo de comunicación debe tener una estructura compuesta por una introducción un desarrollo y conclusiones. Sin importar el

tratamiento o la combinación que se utilice, es obligación del productor elaborar toda una historia y de preferencia de forma sencilla y creativa para así llegar más fácil a los objetivos propuestos. Debido a que el tema a tratar durante el audiovisual de este proyecto contiene un gran sentido plástico el tratamiento a conseguir se buscará sea a través de un estilo poético en base a una historia que sirva de estímulo al receptor.

2.7 LA RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN

Al iniciar esta etapa de preproducción se debe proceder a la recopilación del material para la redacción del texto; teniendo este completo se redactará el guión literario, que a su vez servirá de base para la elaboración del guión técnico y el story board. (8)

El guionista debe investigar suficientemente sobre la materia, la investigación comprenderá lecturas en todo tipo de publicaciones, entrevistas, visitas y todo lo que contribuya a la comprensión del asunto y se puede recurrir al asesoramiento de especialistas que juzguen la veracidad de la información. Una vez recopilado todo el material

(8) Cfr ACUÑA, Limón Alejandro "La producción de audiovisuales como una forma de apoyo didáctico" U. Ibero, México, 1983 p.p. 22-24

será necesario estructurarlo y retomar de este lo más importante para la elaboración del guión literario. A continuación se muestra la redacción estructurada de toda la información recopilada acerca de los elementos visuales básicos del diseño, así como su aplicación en la fotografía.

2.7.1 LOS CONCEPTOS VISUALES BÁSICOS DEL DISEÑO

El diseño es una forma de comunicación compuesta de un lenguaje que tiene una estructura muy bien organizada. Este constituye un sistema de información integrado por una serie de elementos visuales básicos que componen la sustancia visual fundamental de lo que vemos; su número es reducido: punto, línea, forma, dirección, tono, color, textura, dimensión, escala y movimiento. Estos son partes interactuantes que pueden aislarse y observarse en completa independencia para después recomponerse en un todo. Se puede analizar cualquier obra visual desde muchos puntos de vista; uno de los más reveladores consiste en descomponerla en sus elementos constituyentes para comprender mejor el conjunto. Este proceso puede proporcionar

visiones profundas de la naturaleza de cualquier medio visual así como de la obra individual, su previsualización y constitución.

Esta es una forma excelente para la exploración del éxito potencial en la expresión de cualquier medio de comunicación visual.

Para analizar y comprender la estructura total del diseño como medio de comunicación visual, es útil centrarse en los elementos visuales básicos, uno por uno a fin de comprender mejor sus cualidades específicas.

PUNTO

El punto es la unidad más simple de comunicación visual, se puede considerar como el elemento primario de la obra gráfica, es un elemento muy simple, sin embargo tiene una gran fuerza visual que ejerce atracción sobre el ojo, tanto si su existencia es natural como si ha sido colocado allí por el hombre con algún propósito. (1)

El punto sirve de referencia o como marcador del espacio. Dos puntos constituyen una sólida herramienta para la medición del espacio en el entorno o en el desarrollo de cualquier clase de plan, visualización, medición, como la regla o el

(1) Vid DONDIS. A. Dondis "La sintaxis de la imagen" Ed. Gustavo Gulli, México, 1990 p.p. 21-24, 53-58

compás. La capacidad única de una serie de puntos para guiar al ojo se intensifica cuanto más próximos están los puntos entre sí.

Los puntos pueden conectarse entre sí y son capaces de dirigir la mirada. En gran cantidad y yuxtapuestos, los puntos crean la ilusión de tono o color generando un fenómeno perceptivo de fusión visual exitante y envolvente.

LÍNEA

La línea puede definirse como una sucesión de puntos tan próximos entre sí que no pueden reconocerse individualmente. También puede definirse como un punto en movimiento.

La línea a causa de su naturaleza, tiene una enorme energía, nunca es estática; es infatigable, por ello es enormemente útil para el proceso visual. Su fluida cualidad lineal contribuye a la libertad de la experimentación. La línea es el elemento esencial que encierra la información visual reduciéndola a un estado en el que se ha prescindido de toda la información superflua y solo queda lo esencial, lo cual crea un efecto muy espectacular. La línea puede adoptar formas muy diferentes que contengan expresiones diversas.

Puede ser muy flexible, para aprovechar su espontaneidad expresiva. Puede ser delicada, ondulada o audaz y burda, ser vacilante, indecisa o interrogante. Ser también tan personal como un manuscrito. Puede contener diferentes significados. (10)

La línea filiforme es monótona y se le asocia a expresiones complejas; la modulada expresa fuerza y robustez; la recta rigidez, precisión y constancia, la línea inclinada hacia delante denota movimiento, decisión, voluntad, vida y alegría.

La vertical parece dinámica, mística, ideal, digna, sugiere simplicidad, firmeza, convicción, precisión e integridad. La horizontal da idea de descanso y de tranquilidad, indica extensión, languidez, melancolía y serenidad.

La línea en zig-zag es signo de contradicción, espasmo y dolor; la greca es una agradable impresión de equilibrio, debido al predominio del ritmo de repetición.

La curva expresa dulzura, euforia, alegría y equilibrio. El semicírculo de curva uniforme es vigoroso, activo y potente. El arco es inestable; las curvas onduladas poseen mayor equilibrio. La curva truncada es una sucesión de arcos de círculo, posee un ritmo simple compuesto; la ondulada

(10) Vid GUILLIAM, Scott
"Fundamentos del diseño"
Ed. Limusa, Mexico, 1990
p.p.10-22

irregular sugiere una marcha inestable y blanda. La línea expresa la intención del diseñador además de sus sentimientos y emociones más personales.

FORMA

La forma es el elemento visual que se articula o constituye por la complejidad del contorno. Concebida de esta manera, puede presentarse bajo tres aspectos:

FORMAS GEOMÉTRICAS: simples o compuestas se derivan de tres contornos básicos que son; el cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero. Cada uno de ellos tiene su carácter específico al que se le atribuye gran cantidad de significados, unas veces mediante la asociación y otras mediante la adscripción arbitraria, o a través de las percepciones psicológicas o fisiológicas.

Al cuadrado se asocian significados de torpeza, honestidad, rectitud y esmero; al triángulo la acción, el conflicto y la tensión; al círculo, la infinitud, la calidez y la protección.

A partir de los contornos básicos se derivan mediante combinaciones y variaciones inacabables todas las formas físicas de la naturaleza y de la imaginación del hombre. Su uso se basa en lograr

la máxima satisfacción con el mínimo de esfuerzo.

FORMAS NATURALES: representativas de cuerpos y sujetos de la naturaleza, de las especies, animales, vegetales, etcétera y de objetos creados por el hombre. Estas formas son las de más fuerza, las más llamativas, las que mejor se observan y recuerdan con mayor facilidad, porque representan al hombre, partes del hombre o cosas relacionadas con él.

FORMAS ABSTRACTAS: sin ninguna relación con algo conocido, han sido puestas al final de esta clasificación porque son las menos usuales por ser difíciles de comprender y recordar.

La forma puede ser tanto plana como plástica, se puede presentar como una belleza pura, como una estética de libre estimación o como algo que actúa en nuestro subconsciente por su rareza.

La forma debe descubrirse, ha de atraernos y luego se ha de saber utilizar a través del efecto que produce en el espacio. (11)

DIRECCIÓN

Todos los contornos básicos expresan tres direcciones básicas y significativas: el cuadrado, la horizontal y la vertical; el triángulo la diagonal y

(11) Vid. GUILLIAM, Scott
"Fundamentos del diseño"
Ed. Limusa, México, 1990
p.p.10-22

el círculo la curva. Cada una de las direcciones visuales tiene un fuerte significado asociativo y es una herramienta valiosa para la confección de mensajes visuales.

La referencia horizontal y vertical constituye la referencia primaria con respecto al hombre a su bienestar y su maniobrabilidad; su significado no sólo tiene que ver con la relación entre el organismo humano y el entorno sino también con la estabilidad de todas las cuestiones visuales. No sólo facilita la estabilidad del hombre sino también el de las cosas que se diseñan. La dirección diagonal tiene una gran importancia como referencia directa a la idea de inestabilidad y es en consecuencia la formulación visual más provocadora, su significado es amenazador y subversivo. Las fuerzas direccionales curvas tienen significados asociados al encuadramiento la repetición y el calor. Todas las fuerzas direccionales son muy importantes para la intención compositiva dirigida a un efecto y un significado finales.

TONO

El tono es la intensidad de oscuridad o claridad de un objeto visto a través de la ausencia o

presencia de relativa de luz. las variaciones de luz o sea de tono, constituyen el medio con el que se puede distinguir ópticamente la complicada información visual del entorno. En otras palabras se puede ver lo obscuro porque esta próximo o se superpone a lo claro y viceversa. Gracias al tono y sólo a el, vemos. Entre la obscuridad y la luz existen en la naturaleza múltiples gradaciones sutiles que quedan severamente limitadas en los medios humanos para la reproducción de la naturaleza. Cuando se observa la tonalidad de la naturaleza lo que se percibe es auténtica luz; cuando se habla de la tonalidad en el grafismo se refiere a alguna clase de pigmento, pintura, o nitrato de plata que se usa para simular el tono natural. (12)

Entre la luz y la obscuridad de la naturaleza existen cientos de grados tonales distintos pero en los medios de reproducción estos grados están muy restringidos. La escala tonal más usada entre el negro y el blanco tiene unos trece grados y se puede llegar con gran sensibilidad hasta unos treinta tonos de gris.

La manipulación del tono mediante la yuxtaposición aminora considerablemente estas limitaciones tonales. Un tono de gris puede cambiar

(12) Vid DONDIS, A. Dondis
 "Le sintéxis de la imagen"
 Ed. Gustavo Guilli, México,
 1990 p.p. 61-64

espectacularmente si se le sitúa sobre una escala tonal.

El tono es uno de los mejores medios de que dispone el visualizador para indicar y expresar la dimensión. La adición de un fondo tonal refuerza la apariencia de realidad, creando la sensación de luz reflejada y unas sombras.

La claridad y obscuridad son tan importantes para la percepción del entorno que se puede aceptar una representación monocromática de la realidad. En las artes ésta facilidad de aceptar la representación visual da el valor exacto de la importancia del tono para la concepción de mensajes visuales.

COLOR

El color es una de las experiencias visuales más penetrantes que se tienen en común. Por tanto constituye una valiosísima fuente de comunicación y estímulo común.

El color tiene tres dimensiones que pueden definirse y medirse.

La primera es el "matiz" este es el color mismo o cromatismo y hay más de cien. Cada MATIZ tiene características propias; los grupos o categorías de

colores comparten efectos comunes. Hay tres matices primarios o elementales: amarillo, rojo y azul. Cada uno representa cualidades fundamentales. El amarillo es el color que se considera más próximo a la luz y el calor; el rojo es el más emocional y activo y el azul es pasivo y suave. El amarillo y el rojo tienden a expandirse y el azul a contraerse. Cuando se asocian en mezclas se obtienen nuevos significados. El rojo, que es un matiz provocador, se amortigua al mezclarse con el azul y se activa al mezclarse con el amarillo. Los mismos efectos se obtienen con el amarillo al mezclarse con el azul.

En su formulación más simple, la estructura cromática se enseña mediante el círculo cromático. En este mapa aparecen invariablemente los colores primarios, amarillo, rojo y azul y los secundarios resultado de las mezclas de los primarios, naranja verde y violeta. Pero suelen incluirse también mezclas muy usadas de al menos doce matices resultado de mezclas de primarios y secundarios. A partir de este círculo cromático se pueden obtener numerosas variaciones de matices. (13)

La segunda dimensión del color es la SATURACIÓN que se refiere a la pureza de un color con respecto al gris. El color saturado es simple, carece de

(13) Cfr. DONDIS, A. Dondis "La sintaxis de la imagen" Ed. Gustavo Guillot, Barcelona, 1990 p.p. 64-69

complicaciones y es muy explícito. Esta compuesto de matices primarios y secundarios. Los colores menos saturados apuntan hacia la neutralidad cromática e incluso al acromatismo, resultan ser sutiles y tranquilizadores. Cuanto más intensa o saturada es la coloración de un objeto, más cargado esta de expresión y emoción. Lo informativo da lugar a la elección saturado o neutralizado que depende de la intención del mensaje.

La tercera y última dimensión del color es el BRILLO que va de la luz a la obscuridad, es decir al valor de las gradaciones tonales. Hay que aclarar que la ausencia o presencia de luz no afecta al tono que es una constante. El brillo depende sobre todo de la cantidad de luz reflejada por una superficie del color en cuestión, que equivale a su luminosidad relativa, en comparación con otros colores bajo una iluminación dada. Dado que la percepción del color es la parte simple más emotiva del proceso visual, tiene una gran fuerza que puede emplearse para expresar y reforzar la información visual.

TEXTURA

La textura es el elemento visual que se puede apreciar mediante el tacto, mediante la vista o

mediante ambos sentidos. Es posible que una textura no tenga ninguna cualidad táctil y sólo las tenga ópticas.

La textura está relacionada con la composición de una forma a través de variaciones diminutas en la superficie del material. La textura dota de interés a la forma. Una hoja de papel en blanco presenta una superficie poco interesante si es lisa, más interesante si es rugosa, aún más interesante si estas rugosidades tienen una disposición estructural reconocible como, por ejemplo, la corteza de un árbol, o cualquier granulación que tenga un significado claro para la vista. La textura es una experiencia sensitiva y enriquecedora de los mensajes visuales.

ESCALA

Todos los elementos visuales tienen un tamaño, su tamaño es relativo y depende de la capacidad de modificarse y definirse unos a otros, en otras palabras, no puede existir lo grande sin lo pequeño. Este proceso es en sí mismo el elemento visual llamado escala. (14)

En lo relativo a la escala, los resultados son fluidos y nunca absolutos pues están sometidos a muchas

variables modificadoras.

Es posible establecer una escala no sólo mediante el tamaño relativo de las claves visuales, sino también mediante relaciones con el campo visual o el entorno. Así un elemento puede parecer grande o pequeño dependiendo de la relación que se establezca con el entorno de comparación.

El factor más decisivo en el establecimiento de la escala es el hombre mismo ya que a través de su tamaño se pueden establecer proporciones medias para la construcción de los objetos.

Aprender a relacionar el tamaño con el propósito y significado es esencial para la estructuración de los mensajes visuales. El control de la escala puede lograr que una forma pequeña parezca grande y una forma grande parezca pequeña.

DIMENSIÓN

La dimensión es un elemento dominante en el diseño su manejo es un problema muy complejo que requiere de capacidad de previsualizar y planear el tamaño. La dimensión existe en el mundo real. No solo se siente sino se ve con ayuda de la visión estereoscópica binocular. Cabe aclarar que en ninguna de las representaciones

bidimensionales de la realidad existe la dimensión real sólo esta implícita. La ilusión se reforza de muchas maneras, pero el artificio fundamental es el de la perspectiva, los efectos que produce pueden intensificarse mediante el uso tonal del clarooscuro, la convergencia de líneas paralelas, y la superposición de los objetos en el campo visual. La complejidad de la fiscalización dimensional exige al realizador una profunda comprensión del conjunto para poder aplicar el manejo de este elemento visual. (16)

MOVIMIENTO

El movimiento es una de las fuerzas visuales más predominantes en la experiencia humana.

Este implica dos ideas, cambio y dirección; el cambio puede tener lugar objetivamente en el campo o subjetivamente en el proceso de la percepción, o en ambos. En todos los casos interviene el tiempo.

El movimiento objetivo se puede encontrar en el film, la televisión, la danza y el teatro, por ejemplo; aquí el tiempo tiene una duración real. El movimiento subjetivo esta presente en toda la percepción. Sin embargo es de máxima importancia

(16) Vid GUILLIAM, Scott Robert "Fundamentos del diseño" Ed. Limusa, México, 1990 p.p. 35-40

en cuanto a diseño, cuando se diseña a través de técnicas físicamente estáticas capaces de engañar al ojo.

La sugestión de movimiento en las técnicas visuales estáticas es difícil de conseguir sin distorcionar la realidad, aunque esta implícito en todo lo que vemos, ya que deriva de la experiencia completa de movimiento en la vida.

En el proceso de la visión no abunda precisamente el descanso.

El ojo observa constantemente el entorno, siguiendo los métodos de que dispone para absorber información visual, se mueve en respuesta al proceso inconciente de la medición y equilibrio regido por el eje de sentido y las preferencias izquierda derecha, arriba-abajo, lo cual puede producir un sentido de movimiento a través del escudriñamiento del ojo, que parece no estructurado y que sin embargo esta en función de este proceso de medición individuales y únicos.

El milagro del movimiento como componente visual es dinámico el hombre ha utilizado la confección de imágenes y de formas con muchos propósitos, de los cuales el mas importante es el objetivarse a si mismo; y el movimiento en la imagen es el mejor medio para lograrlo. (16)

2.7.2 LOS CONCEPTOS VISUALES BÁSICOS DEL DISEÑO Y LA FOTOGRAFÍA

La toma fotográfica presupone talento, no por ello es menos importante que ciertas reglas básicas pueden ser útiles a todo buen fotógrafo o proyectista del diseño. El fotógrafo que trabaja para las artes gráficas aplicadas debe tener conocimientos de los conceptos fundamentales del diseño gráfico y sus posibilidades, si no quiere verse reducido a un simple instrumento. De igual modo, el diseñador no puede utilizar verdaderamente la fotografía si desconoce su maneabilidad.

Es aquí, donde empieza la relación del diseño gráfico y la fotografía, cuando se establece la diferencia entre apretar el botón de una cámara y el previsualizar para poder controlar el empleo de técnicas y conceptos que conducen con toda seguridad hasta el final deseado; cuando se parte del pretendido producto final, retrocediendo hasta llegar al sujeto, lo cual es conocido como previsualización o proyecto en el diseño gráfico. Esto es definitivamente lo opuesto a la forma convencional de fotografiar donde se parte del

(16) Vid DONDIS, A. Dondis
"La sintaxis de la imagen"
Ed. Gustavo Gúilli,
Barcelona, 1990 p.p. 79-80

sujeto y se avanza hasta conseguir el resultado. Sólo es posible mejorar una buena toma desde el principio, reforzar su fuerza expresiva y dar énfasis a algunas de sus partes con ayuda de la técnica fotográfica aplicada en su más amplio sentido. Siempre que se diseña algo, boceta y pinta, dibuja o fotografía, construye o esculpe, la sustancia visual de la obra se extrae de una lista básica de elementos. Y no hay que confundir los elementos visuales con los elementos materiales de un medio. Los elementos visuales constituyen la sustancia visual básica de lo que vemos y su número es reducido: punto, línea, forma, dirección, tono, color, textura, dimensión, escala y movimiento. Aunque sean pocos, son la materia prima de toda información visual que esta formada por elecciones y combinaciones selectivas. La estructura del trabajo visual es la fuerza que determina que elementos visuales están presentes y con que énfasis. Estos elementos visuales son partes interactuantes que pueden aislarse y observarse en completa independencia para después recomponerse en un todo. No es posible cambiar una sólo unidad del sistema sin modificar el conjunto. Se puede analizar cualquier obra visual desde

muchos puntos de vista; uno de los más reveladores consiste en descomponerla en sus elementos constituyentes para comprender mejor el conjunto. Este proceso puede proporcionar visiones profundas de la naturaleza de cualquier medio visual así como de la obra individual, la previsualización y constitución de una declaración visual, sin excluir la interpretación y la respuesta a ella.

Utilizar los componentes visuales básicos como medios para el conocimiento y comprensión tanto de categorías completas de los medios visuales, como de trabajos individuales es un medio excelente para la exploración de su potencial en la expresión. La elección del énfasis de los elementos visuales y la manipulación de esos elementos para lograr un determinado efecto en manos del artista ó diseñador, es conocido como previsualización. Lo que decide hacer con ellos es la esencia de su arte o su oficio, y las opciones son infinitas pueden usarse con intenciones muy complejas.

Establecer la relación que existe entre estas categorías visuales básicas del diseño y la fotografía es la base de este trabajo. Se enunciará cada concepto visual básico de diseño gráfico aplicado

en la fotografía, así mismo se nombraran técnicas que permitan el desarrollo de estos conceptos para, en determinado momento, hacer la toma fotográfica con base a una idea clara de lo que se pretende sea la copia final.

Se espera que con base en este trabajo surjan muchas más posibilidades, no se pretende ofrecerlas en su totalidad pero, si se busca que por medio de las técnicas que se citan se consiga el brote de la idea, la toma fotográfica, el negativo y el resto de técnicas complementarias para obtener el resultado final previamente visualizado y generado a través de la memoria y la imaginación. Estas últimas deben ejercitarse a través de un manejo constante del medio, ya que sólo repasando los conceptos a través de la memoria se podrá aprovechar al máximo la capacidad de imaginación.

PUNTO

Se ha nombrado al punto como la unidad mínima de comunicación visual. En fotografía esta íntimamente relacionado con las tramas que permiten la reproducción de copias fotográficas. Los efectos donde la imagen queda formada por

una trama de puntos se pueden obtener situando una trama especial magenta de contacto sobre una hoja de película debajo de la ampliadora y haciendo una trama negativa por copiado de un original positivo sobre ella.

Otro efecto más rápido y práctico, es usar película litográfica en cuya emulsión esta incorporada una trama de tonalidad media. Esta película puede cortarse en cualquier tamaño y situarla en la cámara o puede ser usada en la ampliadora como si se tratara de papel fotográfico, o también copiando por contacto películas de formato grande. Esta película es lenta por tanto, requiere largas exposiciones en la cámara. Puede manejarse bajo luz de seguridad roja. La tonalidad de cualquier parte de la imagen esta determinada por el tamaño de los puntos de dicha área; ya que mirados desde una determinada distancia los puntos parecen una imagen de tonalidades medias continuas. (17)

De esta imagen tramada se pueden derivar positivos por contacto, imágenes de puntos ampliadas de negativos con trama situadas en el portanegativos de la ampliadora, tramas cruzadas o efectos por combinación con otras tramas litográficas -lineales, tonales o de contorno. Todo

(17) Cfr HURLBURT, Allen
"Diseño fotográfico" Ed.
Gustavo Guilli, Barcelona
1985 p.p. 58

esto puede dar lugar a imágenes y estructuras muy originales.

El grano es un efecto natural de la película muy rápida, puede ser considerado como una sucesión de puntos, que se puede intensificar mediante procedimientos en el cuarto oscuro. La subexposición de la película y un tiempo de revelado escalonado incrementan la densidad del grano y también el contraste; su tamaño se aumenta mediante una exposición exagerada o una excesiva agitación durante el revelado.

El uso de éstas técnicas para la creación del punto en la fotografía ha dado como resultado imágenes de gran originalidad y resultan un buen atractivo en lo común.

LINEA

La línea puede definirse como un punto en movimiento, en las artes visuales a causa de su naturaleza, tiene una enorme energía. Aunque raramente existe en la naturaleza se puede emplear para expresar la yuxtaposición de tonos.

En fotografía se emplea una técnica obvia e importante en línea, es la copia de alto contraste, la cual reduce los valores de medio tono de una

fotografía al blanco y negro puro.

Otros dos enfoques de la conversión de línea son la posterización y el bajorrelieve.

La posterización crea sus propias separaciones cromáticas mediante copias de alto contraste y enmascaramiento, en el bajorrelieve se imprime un negativo combinado con un positivo para crear un efecto tridimensional.

El resultado del empleo de estas técnicas fotográficas son imágenes sintéticas de gran versatilidad en el entorno visual.

FORMA

En la fotografía la cámara es el aparato que puede emplearse para simplificar, limitando el detalle y acentuando el elemento básico de los objetos; la forma. ⁽¹⁸⁾

El empleo de formas como códigos de comunicación rápido va desde las señales de tráfico a los anuncios. Es posible reconocer a las personas por la forma; aún cuando estén demasiado lejos. La destreza en el manejo de la forma es importante en la fotografía, en la que con frecuencia se aplanan el volumen de áreas nítidamente definidas, realzando su contorno, creándose las formas más

(18) Cfr. PETZOLD, Paul "Efectos y experimentos en fotografía" Ed. Ediciones Omega, Barcelona, 1980 p.p. 152

intensas mediante siluetas. La forma puede ser tanto plana como plástica. Puede presentarse como una belleza pura, como estética de libre estimación o como algo que actúa en nuestro subconsciente por su rareza.

La forma debe descubrirse, ha de atraernos y luego se ha de saber utilizarla.

La forma presenta algo que atrae, o bien, que produce un efecto en el espacio o dice algo. También logra su propio significado como tema y como un aspecto creativo.

DIRECCION

Una fuerte herramienta para la confección de mensajes visuales, es la dirección cuya referencia se expresa en tres direcciones visuales básicas que son: la horizontal y la vertical, relacionadas con la estabilidad; la diagonal asociada a la inestabilidad; y la curva relacionada al encuadramiento y la repetición.

En fotografía la dirección no es menos importante, ya que es posible mejorar la composición de una imagen mediante el uso adecuado de la dirección de luces y sombras, líneas, formas y colores del motivo fotográfico para dar a este mayor realce.

FORMATO VERTICAL O APAISADO

La elección de un formato esta profundamente relacionada con la dirección. Si se opera con cámaras de formato rectangular, hay que tener en cuenta esta particularidad en el mismo momento de hacer la toma. Aunque no existen reglas fijas en este sentido. Un paisaje cuya dirección por lo regular se recorre de izquierda a derecha, produce mejor efecto si se fotografía apaisado; así se mantiene dicho recorrido e incluso muchas veces se acentúa. En términos generales se puede decir que la elección del formato vertical o apaisado depende en principio de las líneas y superficies más importantes. Es evidente que la horizontalidad esta relacionada al formato apaisado y la vertical al formato vertical. Tampoco hay que olvidar que el formato apaisado irradia más tranquilidad que el vertical, que suele ser mas dinámico. (19)

TONO

El tono es la intensidad de oscuridad o claridad de un objeto, visto a través de la ausencia o presencia de luz, esto es a través de lo claro o lo oscuro.

(19) Cfr NOORCHOEK, Wim "Composiciones en la fotografía en color" Ed. Parramón, Barcelona, 1986 p.p. 164-165

En la fotografía el ojo no puede trasponer los colores blanco y negro, sin embargo utilizando adecuadamente filtros y papeles, el fotógrafo obtendrá, partiendo de colores aparentemente triviales, transposiciones que resaltarán los valores tonales de los grises y de los contrastes, tanto de las sombras como en las partes muy iluminadas. El ojo humano diferencia las formas principalmente gracias a los tintes diferentes y a la perspectiva. En la foto en blanco y negro, esta diferenciación depende en gran medida del contraste entre las partes claras y las oscuras por lo mismo constituye un factor muy importante, ya que sólo a través de éste se reconocen las formas.

Los contrastes de los valores pueden depender de las películas con emulsiones de sensibilidad variable, filtros de diversos colores, la iluminación, la exposición de la película a la luz, los reveladores, las manipulaciones en el revelado o de la gradación del papel para las copias. (20)

Cada una de estas posibilidades puede ser utilizada sólo ó conjuntamente.

El diseñador fotográfico puede ir de un extremo a otro, según la naturaleza del sujeto, para darle la intensidad de contrastes que desee, desde la más suave a la más energética.

INFLUENCIA DE LA EMULSIÓN DEL NEGATIVO SOBRE LOS CONTRASTES TONALES

Por lo que se refiere al grado de dureza, o sea la capacidad de jugar con los contrastes luz y sombras, se puede elegir entre tres clases de películas: suaves, normales y duras. (21)

Cuanto más sensible es la película más gradual es el paso de la sombra a la luz, y viceversa.

Las películas de más alta sensibilidad 400 ASA y aún más, son los menos contrastados (más suaves). Las películas menos sensibles (duros de grano ultrafino) son por el contrario, los más ricos en contrastes.

Si se fotografía una gama de tonos grises con muestras escalonadas del blanco al negro.

Y si se positiva el negativo sobre un papel normal, no es posible obtener, partiendo de un negativo suave ni blancos ni negros puros.

El negro aparecerá como un gris oscuro, y el blanco como un gris claro. Una película normal reproducirá cada gradación del blanco al negro en su tono justo, y una película dura, dará un negro verdaderamente negro y un blanco verdaderamente blanco, pero una mitad de los tonos grises intermedios quedaría oscura y la

(20) Cfr FEININGER, Andreas "Arte y técnica en fotografía" Ed. Hispano Europea, Barcelona, 1976 p.p. 231

(21) Cfr FEININGER, Andreas "Arte y técnica en fotografía" Ed. Hispano Europea, Barcelona, 1976 p.p. 324-237

otra mitad demasiado clara. Se pueden obtener todas las gradaciones imaginables que se deseen empleando la película apropiada.

INFLUENCIA DE LOS FILTROS DE COLOR SOBRE LOS CONTRASTES

En la naturaleza, la distinción entre los objetos se basa principalmente en los contrastes de sus colores.

Esta distinción, para la fotografía en blanco y negro, llega a ser difícil, incluso totalmente imposible, pues los colores de luminosidad igual se convierten en aproximadamente idénticos cuando se les traspone en tonos grises. Sin embargo, este defecto se puede remediar empleando filtros de color que dan un tinte más claro ó más oscuro según los casos. Así las diferencias efectivas de tono de los objetos fotografiados son reemplazadas por los equivalentes del blanco y negro.

Para que un determinado color parezca más claro en una foto en blanco y negro, es preciso utilizar un filtro del mismo color. A la inversa, debe utilizarse de color complementario si se quiere conseguir un tono más oscuro en la foto.

Si se desea que un objeto rojo se desea que resulte negro, se debe utilizar un filtro azul verde. Aquí aparecen los colores complementarios que ayudarán a la elección del filtro adecuado:

| | |
|----------|------------|
| ROJO | AZUL VERDE |
| NARANJA | AZUL |
| AMARILLO | VIOLETA |
| VERDE | PURPURA |
| AZUL | NARANJA |

Por lo regular, es naturalmente deseable trasponer los colores en tonos grises y no en blanco y negro. La elección adecuada del filtro de color hace esto posible. Si se desea, por ejemplo, oscurecer un poco un cielo azul para que resalten las nubes, se podrán obtener todos los matices deseados de gris, desde el más claro al más oscuro, utilizando los siguientes filtros: ⁽²²⁾

FILTROS EL AZUL PARECERÁ

| | |
|----------------|----------------|
| AZUL CLARO | BLANCO |
| AMARILLO CLARO | GRIS MUY CLARO |
| AMARILLO MEDIO | GRIS MEDIO |
| NARANJA | GRIS OSCURO |
| ROJO OSCURO | NEGRO |

(22) Cfr FEININGER, Andreas "Arte y técnica en fotografía" Ed. Hispano Europea, Barcelona, 1976 p.p. 324-237

INFLUENCIA DE LA ILUMINACIÓN EN EL TONO

La iluminación es el medio más simple para influir sobre los contrastes de luz y sombra del sujeto. Un objeto colocado bajo una iluminación clara parecerá más claro que si recibe una iluminación difuminada.

La determinación o dosificación de los contrastes es generalmente muy simple en la fotografía de interiores. En exteriores sólo se pueden obtener los contrastes deseados si se tiene paciencia y tiempo para esperar que el sol se encuentre en posición favorable o que las condiciones atmosféricas sean satisfactorias.

MODIFICACIÓN DE LOS CONTRASTES AL REVELAR EL NEGATIVO

Por regla general se obtienen negativos adecuadamente contrastados si se revela la película siguiendo estrictamente las instrucciones de cada marca. Evidentemente, es posible modificar, después de muchos ensayos cuidadosamente medidos, las mejores condiciones de revelado para un resultado determinado.

Una disminución del tiempo de revelado suaviza los contrastes, mientras que un aumento de este tiempo significa que se les refuerza.

Aún se obtienen mayores contrastes cuando no sólo se modifica el revelado, sino también la exposición.

Para reforzar los contrastes se acorta la duración de la exposición y se aumenta la duración del revelado.

Mientras que para atenuar los contrastes, se aumenta la duración de la exposición y se acorta el revelado.

GRADO DE CONTRASTE DEL PAPEL

Un medio sencillo, para modificar la naturaleza de los tonos de una fotografía radica en la elección de un papel de gradación conveniente.

La gradación de los papeles puede clasificarse en tres grupos: papeles de gradación normal que conservan mas o menos los contrastes del negativo; papeles de gradación suave que dan pruebas con contrastes más suaves y más débiles que los negativos; papeles de gradación fuerte que dan pruebas con contrastes más fuertes que los del negativo. (23)

(23) Cfr BAILEY, Adrian y otro "El libro de la fotografía en color", Ed. Parramón, Barcelona, 1979 p.p. 60

COLOR

El color es una de las experiencias visuales más penetrantes que se tienen en común; constituye una fuente valiosísima de estímulos comunes que forman parte de la percepción más simple y emotiva del proceso visual y puede emplearse para expresar y reforzar la información visual.

El color sólo es constante con luz constante. En el exterior cambia continuamente según se aclara o se oscurece el cielo, o se calienta o se enfría la tierra hacia el atardecer, o aparecen las nubes o la neblina. Para manejar el color en la fotografía hay que conocer ante todo esta variedad de tonos y matices.

Fotográficamente, el color de cualquier objeto varía ampliamente dependiendo del ángulo de toma y de la exposición de luz de cada parte, ya que la luz influye sobre los objetos modelándolos y coloreándolos.

El fotógrafo ha de prever la iluminación más eficaz para sus propósitos. Incluso sin cambiar el ángulo de toma, las posibilidades son infinitas. La dirección y la calidad de la luz pueden fundir los colores discordantes, reforzar un matiz o equilibrar unos con otros. Así que, para manejar

bien el color, lo primero será escoger el punto de toma en relación con la dirección de la luz.

ÁNGULO DE TOMA

Técnicamente el ángulo de toma se refiere al área del sujeto que abarca un objetivo. Pero desde el punto de vista de la composición, lo que aparezca en la película y el impacto de la imagen dependerá en gran medida de la posesión y el ángulo con el que la cámara reproduzca al sujeto.

En el caso del color, la elección del punto de vista se ve afectada por consideraciones especiales; ya que además del ángulo de incidencia de la luz hay que fijarse en los colores del fondo y del primer plano armonicen o contrasten con el sujeto principal, por tanto, la búsqueda del color puede empezar fotografiando al sujeto desde diferentes puntos de vista, para provocar cambios notables en la forma y la composición, o en los colores de los objetos. ⁽²⁴⁾

LAS SOMBRAS

Salvo en el caso de una iluminación plana la película registra la realidad como una combinación

(24) Vid HEDGECOE, John
"El arte de la fotografía en
color" Ed. Blume, Madrid,
1979 p.p. 48

de luces y sombras, y son las variaciones tonales las que dan la impresión de tridimensionalidad. Las sombras pueden ser simplemente informativas, indicando la dirección de la luz, la hora del día o el tiempo. También pueden dar lugar a efectos espectaculares o misteriosos. Puede aprovecharse el grafismo de las sombras en contraste con las zonas de luz y color. El color puede aparecer en las zonas sombreadas en una serie de tonalidades muy sutiles que no se aprecian en áreas de luz; como las sombras sólo están iluminadas por luz reflejada, caracterizará frecuentemente a estas áreas una dominante procedente de color del cielo o de alguna superficie cercana.

COLORES DOMINANTES Y APAGADOS

El color es capaz de crear un ambiente expresar una emoción o una simple sensación abstracta. Los colores pueden manipularse para crear o destruir la ilusión de profundidad según su selección y estar equilibrado o en tensión.

Parte de las normas básicas de la composición del color es la dominancia, la cual puede establecerse mediante una gran extensión de un color no saturado o mediante un color intenso que ocupe

poco espacio.

Sea cual sea el color dominante, ha de estar relacionado cuidadosamente con el centro de interés de la imagen, sino por lo menos apoyarlo y reforzarlo. Lo mejor es emplear pocos colores bien compuestos. Los colores vivos atraen la atención del observador y crean efectos de gran vitalidad.

Se les puede emplear para conducir la mirada a los puntos claves de la fotografía. Los colores primarios son los más energéticos, y saturados, es decir no contaminados por el negro, el gris, o el blanco.

Si los colores dominantes impresionan por su vitalidad, los apagados resultan evocadores y expresivos. Para obtener tonalidades apagadas se añade a los colores algo de negro, gris, o blanco, ya sea por medio de efectos de iluminación o de exposición, o utilizando los tonos no saturados del tema. (26)

Las sombras añaden tonos negros y grises, mientras que los reflejos, los halos y la difusión de la luz reducen la saturación cromática por la incorporación del blanco.

También se obtienen colores apagados al fotografiar a contraluz. La adición del blanco se

(26) Cfr HEDGECOE, John
"El arte de la fotografía en
color" Ed. H. Blume, Madrid,
p.p. 56

puede efectuar sobreexponiendo la imagen; la subexposición acentúa la densidad cromática y añade negro.

Existen muchos sistemas técnicos para obtener colores apagados. Una posibilidad consiste en utilizar el llamado foco suave: se unta un filtro con vaselina, se usa un filtro para niebla, se cubre el objetivo con una media vieja, se toma la foto a través del polvo o del agua condensada de una ventana, se verifica un desenfoque deliberado ó se mueve la cámara mientras el obturador está abierto.

TONOS ALTOS Y TONOS BAJOS

Cuando una escena está iluminada por luz blanca reflejada, se dice que presenta tonos altos. En las imágenes en que estos predominan abundan las zonas de coloración suave y están prácticamente libres de tonos medios y sombras. Lo que define, al igual que a las escenas de tonos bajos, es su contraste exageradamente limitado.

En la naturaleza existen temas ricos en tonos altos, pero pueden ser creados deliberadamente. En el primer caso las causantes de su aparición son algunas condiciones atmosféricas, la reflexión de

la luz diseminada en la neblina o niebla y la acción de superficies reflectantes poderosas, tales como, la niebla, la arena y el agua. En el segundo caso la sobreexposición deliberada produce siempre tonos altos, ya que la sobreexposición reduce el contraste y debilita los colores. Las sensaciones que evoca en el espectador una imagen con tonos altos son ligereza, calidez y delicadeza.

Los tonos altos se obtienen cuando la luz es débil y la escena está dominada por las sombras. Las escenas en que predominan los tonos bajos tienden a poseer colores oscuros y degradados, amplias zonas de sombra y muy pocas luces altas. Para obtener tonos bajos conviene los temas en que abundan los colores apagados, tales como el violeta, negro o gris. Estos tonos se utilizan frecuentemente en los desnudos, retratos y paisajes de tormentas. (28)

UN TOQUE DE COLOR

La fascinación del color depende más del lugar que ocupan que del tamaño.

Gran cantidad de fotografías muy atractivas aprovechan un punto de color intenso en una escena dominada por tonalidades apagadas.

(28) Cfr. BAILEY, Adrian y otro "El libro de la fotografía en color" Ed. Parramón, Barcelona, 1979 p.p. 66-67

La mayoría de los colores parecen brillantes contra un fondo neutro, pero sobre todo los roques destacan en el fotografía, frente a una unidad donde el ojo se ve atraído por la variedad.

COLORES CONTRASTANTES Y ARMÓNICOS

En la fotografía a color, los colores fuertemente contrastados, dan lugar a imágenes de gran interés, los colores que más contrastan son los situados en posiciones enfrentadas en el círculo de colores. Las grandes áreas de colores contrastantes que se encuentran en una misma imagen determinan una dualidad constante de centros de interés que aplanan el espacio y lo reduce a ritmo. Un breve toque de color se ve acentuado cuando se sitúa frente a un área con la que contrasta. Un ambiente puede representarse tanto mediante colores armónicos como mediante colores contrastados, pero en el primer caso el resultado será una ambientación más relajada. Los colores armónicos se encuentran cercanos en el círculo cromático, y por lo regular sólo se emplean dos descompuestos en tonos sin saturar. Si hay que crear una atmósfera de calma, los colores armónicos ofrecen una buena solución. (27)

FILTROS

La colocación ante el objetivo de un filtro o de un trozo de celofán coloreado, la introducción en la escena de un color dominante reflejado por una superficie cercana, la toma de fotografías a través de un ventanal coloreado; todas estas técnicas llevan a utilizar con eficacia los colores predominantes. Se puede utilizar filtros débiles para acentuar los colores que existen en las escenas, añadiéndoles calidez o frialdad. (28)

Los filtros de colores fuertes, pueden introducir una dominante cromática diferente y hay que utilizarlos con prudencia.

Existen filtros que conservan el color correcto de las imágenes como los UV y polarizadores, los cuales reducen los efectos de la luz ultravioleta y difusa cuando conviene eliminar halos.

Los filtros de densidad neutra reducen la intensidad de la luz sin afectar al color ni tonal. Los filtros de conversión son coloreados y están diseñados para equilibrar la respuesta de las películas a la luz inadecuada.

También existen filtros con los que se obtienen colores falsos, imágenes múltiples o distorsionadas o varios tipos de división del encuadre, de forma

(27) Vid MUNARI, Bruno "Diseño y comunicación visual" Ed. Gustavo Guilli, México 1990 p.p. 22-23

(28) Vid HULBURT, Allen "Diseño fotográfico" Ed. Gustavo Guilli, México, 1983 p.p. 60-61

que se pueda tratar cada zona en forma separada. Estos filtros pueden estar densamente coloreados para producir una dominante cromática, o pueden ser facetados o tratados para manipular la luz del tema. Hay filtros de gelatina, acetato y de vidrio. Sólo estos últimos son inmunes a las huellas de los dedos.

TEXTURA

La textura es un elemento que se puede apreciar mediante el tacto o mediante la vista o a través de ambos sentidos. La textura dota de interés a la forma.

La textura puede ser falseada no sólo a través de un modo muy convincente en los plásticos, los materiales impresos y las falsas pieles, sino que también mucho de lo que se ve, está pintado, fotografiado y filmado convincentemente, presentando una textura que no está realmente allí. Si se toca una fotografía de un sedoso terciopelo no se obtiene la convincente experiencia táctil que prometen las claves visuales de la imagen. Y su significado se basa en lo que se ve. (28)

En la fotografía la textura se pone de manifiesto a través de la luz rasante. Por lo general la luz

oblicua da realce a las texturas, ya que las pequeñas sombras formadas definen con claridad los niveles superficiales. Cuanto más perfecta es la textura, tanto más débiles y diminutas deben ser las sombras que las revelen. Así pues, las sombras que arrojen un rostro surcado de arrugas no serán las mismas de un rostro adolescente.

La textura en la fotografía es un elemento descriptivo muy importante ya que es capaz de definir la redondez de un tronco, la variable inclinación de los tejados, el alambre tenso, la fibra dura o la lana suave protegida por un plástico transparente y liso. Al igual la textura es un elemento compositivo en la fotografía por demás interesante ya que la combinación de varias texturas acentúan los detalles en la composición proporcionando excelentes resultados fotográficos. (29)

ESCALA

La escala se puede establecer no sólo mediante el tamaño relativo de las claves visuales, sino también mediante las relaciones con el campo visual o el entorno. Así un elemento puede parecer grande o pequeño dependiendo de la separación

(28) Cfr. NOORCHOEK, Wim "Composición en la fotografía en color" Ed. Parramón, Barcelona, 1980 p.p. 42

que establezca con el entorno de comparación. El impacto de las fotografías depende mucho de la calidad de la composición. La atmósfera de las fotografías varía también según la situación del horizonte. Al colocar la cámara hacia abajo se sitúa el horizonte en el tercio superior de la fotografía, obteniéndose un efecto estático y se da vigor al primer plano con el cambio de proporción obtenido. En contraste al elevar el ángulo de la cámara desde un punto de vista bajo el horizonte desciende al tercio inferior de la foto y añade un efecto dinámico acentuando la escala. Controlando la relación entre el primer término, la parte media y la parte superior se destacan así los detalles significativos, situándolos en posiciones claves de la imagen acentuadas con la proporción o escala, que así se consigue.

La introducción en la fotografía de cierta escala de proporciones ayuda a realizar la composición. Se puede contrastar la forma de los elementos naturales con la de la figura humana que siempre, por pequeña que sea, atrae la atención del observador.

También sirve la exposición y las técnicas de enfoque para reforzar la composición y aumentar la sensación de proporción o escala.

DIMENSIÓN

La dimensión es un elemento dominante en el diseño su manejo es un problema muy complejo que requiere la capacidad de previsualizar y planear.

En la fotografía predomina la dimensión, la lente tiene propiedades muy parecidas a las del ojo, y la simulación de la dimensión es una de sus capacidades principales. Sin embargo, existen ciertas diferencias importantes. El ojo tiene una amplia visión periférica de la que carece la cámara. La anchura del campo de la cámara es modificable, es decir, lo que ve y registra depende de la distancia o longitud focal de sus lentes. Ningún objetivo de cámara tiene la adaptabilidad del ojo, pero algunos son capaces de percibir más detalles de ciertas situaciones. (30)

LONGITUD FOCAL

La longitud focal es la distancia a la película necesaria para formar una imagen nítida de un objeto, la cual ejerce un gran efecto sobre la imagen. A mayor longitud focal, mayor tamaño de imagen. Por ejemplo, si un 50 mm produce una

(30) Cfr NOORCHOEK, Wim "Composición en la fotografía en color" Ed. Parramón, Barcelona, 1980 p.p. 42

imagen de 3mm de un objeto, un 100 producirá una de 6mm. Y para ello, el área abarcada por el 100 mm ha de ser proporcionalmente menor. Por el contrario, un 25 mm abarcará más campo, apareciendo los objetos de menor tamaño.

Se dice que un objetivo normal es aquel cuya longitud focal es aproximadamente igual a la diagonal del formato que cubre. En 35mm el normal está en torno a los 50 mm. En 6 x 6 se considera normales los que van desde 75 a 90 mm. Los objetivos más cortos que el normal se llaman grandes angulares, y los más largos teleobjetivos. Por lo cual en 35 mm un 80 mm será teleobjetivo, mientras un 90 mm será normal en 6 x 6.

Otra forma de explicar lo anterior es hacer referencia al ángulo de toma, un objetivo normal, independientemente del formato que cubra tiene un ángulo comprendido entre 45 grados y 55 grados. Los angulares y los teleobjetivos van desde 30 grados hasta 2 grados, y los grandes angulares desde 70 grados hasta 180 grados. Queda claro que los objetivos de longitud focal corta, dan la ilusión de amplitud, por el contrario, un objetivo de foco más largo produce la sensación de aislar la imagen de su entorno, con lo que se aumenta el relieve. (31)

Movimiento

El movimiento es una de las fuerzas visuales más predominantes en la experiencia humana. En la manera de reproducir la excitación del movimiento puede ser de muchas maneras; los fundamentos son sencillos se puede detener el movimiento y crear imágenes llenas de dinamismo y vitalidad; se puede ilustrar mediante una secuencia de imágenes que lleve su propio ritmo, o crear una impresión subjetiva mediante la borrosidad del modelo o del fondo y también captando el sujeto en una situación tal que, aunque el resultado sea nítido, force al espectador a complementar el movimiento esbozado.

LA ACCIÓN DETENIENDO EL MOVIMIENTO

Cuando se desea captar las características propias de un tipo determinado de acción, lo más indicado es la detención de la imagen. La cámara puede congelar momentos que el ojo no registra por causa de la rapidez de su desarrollo. El tema puede estar formado por una imagen compleja o sencilla es posible que este constituida

(31) Cfr. BAILEY, Adrian y otro "El libro de la fotografía en color" Ed. Parramón, Barcelona, 1979 p.p. 130

por unas personas que caminan o un automóvil a gran velocidad. La velocidad de obturación para detener el movimiento esta determinada por la rapidéz con que se mueve el modelo y la distancia que lo separa de la cámara, así como por el ángulo que la dirección en que avanza forma con ella. Cuanto más cerca se encuentre el sujeto o cuanto más largo sea el foco del objetivo, tanto mayor sera la velocidad de obturación. Si el modelo se dirige directamente hacia la cámara o en sentido contrario a ella, la velocidad aparente se reduce. (32)

VELOCIDADES DE OBTURACIÓN

La velocidad de obturación congela el movimiento. Una velocidad de 1/125 seg. puede congelar las actividades humanas diarias, así como los ríos y corrientes, y los árboles mecidos por un viento ligero. La velocidad de 1/250 seg. puede congelar el vuelo de las aves, el juego de los niños, el avance de los nadadores, la carrera de un atleta y las olas.

Se puede congelar el movimiento de un tiovivo, el de los ciclistas y motociclistas, así como el de una pelota de tenis, futbol o baloncesto, también el de un automóvil a 50 km/ hora con una velocidad de

obturación 1/ 500 seg. Un tren a gran velocidad puede ser congelado en su movimiento con una velocidad de obturación de 1/1000 seg., también detiene la acción de los esquiadores, las lanchas, el despegue de los aeroplanos y los automóviles que se desplazan con gran rapidéz. (32)

LA BORROSIDAD CREA MOVIMIENTO

La calidad de muchas fotografías de acción depende de la forma en que se sugiera el movimiento.

Siempre merece la pena experimentar con el efecto de un ligero emborramiento, aunque las escenas de gran vitalidad es recomendable fotografiarlas correctamente.

Para crear y controlar la borrosidad hay que empezar por considerar la relación que existe entre la cámara y el movimiento del modelo. Es posible lograr contrastes muy eficaces cuando en la misma escena hay sujetos quietos y en movimiento. Un efecto similar se logra siguiendo con la cámara a un objeto móvil, que aparecera nítido contra un fondo borroso.

Un sencillo medio para producir borrosidad consiste en utilizar una velocidad de obturación

(32) Vid BAILEY, Adrian y otro "El libro de la fotografía en color" Ed. Parramón, Barcelona, 1979 p.p. 132

más reducida que la necesaria para detener el movimiento.

Cuanto más lenta sea la velocidad, más intensa será la borrosidad y mayor será el contraste entre una zona borrosa y la zona nítida.

También se puede mover la cámara creando un barrido uniforme. Si se desplaza la cámara en la dirección del movimiento, o se fotografía desde un vehículo que avanza al compás del sujeto elegido, para captarlo con nitidez se puede utilizar una velocidad de obturación reducida. Esta acción, que provoca la impresión del fondo, crea la ilusión de movimiento. Por lo general el móvil no se desplazará siguiendo un arco de distancia uniforme de la cámara, por lo cual conviene aumentar la profundidad de campo cerrando el diafragma.

CREANDO EL MOVIMIENTO

Para exagerar en la fotografía, la sensación de movimiento se puede cambiar el objetivo o utilizar alguna lente especial; por ejemplo una lente prismática de imagen múltiple, que produce un fraccionamiento de la imagen, convirtiéndose en un efecto de yuxtaposición y si al mismo tiempo se

usa la técnica de barrido, la sensación de movimiento aumenta.

Con un objetivo gran angular se acentúan los detalles del primer plano, mientras que el resto de la escena se pierde rápidamente en la distancia. Si se utiliza un punto de vista bajo y muy cercano a la escena, se produce una exageración de la perspectiva y, en consecuencia, se dramatiza la acción. Cuanto menor sea la longitud focal del objetivo más se exageran estos efectos, por lo que para obtener resultados espectaculares se usan objetivos de 24 mm. de foco o aún menos. Los objetivos zoom pueden crear la ilusión de movimiento, si se acciona el zoom durante la exposición, a partir del centro de la imagen se forman unas líneas de color borrosas que provocan ésta sensación. El uso del zoom combinado con velocidades de obturación reducidas exige práctica, pero una vez dominado, se puede conjugar con otras técnicas. (33)

EL MOVIMIENTO COMO FUENTE DE FORMAS

Las fuentes de luz coloreadas en la oscuridad proporcionan la oportunidad de aplicar las técnicas

(33) Vid Cfr HEDGECOE, John "El arte de la fotografía en color" Ed. H. Blume, Madrid, 1978 p.p. 136

para la creación de movimiento. Las luces coloreadas inmóviles pueden crear dibujos abstractos por medio de la combinación de velocidades de obturación reducidas y movimientos de la cámara.

Al mover la cámara durante la exposición los puntos luminosos se convierten en líneas que arrojan fuentes luminosas inmóviles. Las luces en movimiento producen con exposiciones largas, estelas de color.

En el estudio es fácil controlar los resultados, realizando varias exposiciones en el mismo fotograma variando la velocidad de obturación y el diafragma, para que a la vez se obtengan imágenes nítidas y borrosas.

Se puede también obtener imágenes que dividan el movimiento en varias imágenes yuxtapuestas y definidas mediante la utilización de un flash de reciclaje rápido o estroboscópico.

MOVIMIENTO ULTRARRÁPIDO

La fotografía puede también expresar el movimiento que se desarrolla a una velocidad superior a la que el ojo puede seguir. Los temas pueden ir desde rompiendo un

globo, hasta el paso de una bala por una manzana la dificultad de estas fotografías radica en sincronizar el flash con los estallidos, por lo cual se requiere de un equipo especializado o un flash con una rapidez de destello de 1/5000 que detiene la acción por completo o el 1/2500 que aumenta el movimiento y la sensación de explosión.

2.8 LA ELABORACIÓN DE GUIONES

Como se ha mencionado el objetivo de la etapa de preproducción es, la planeación de la obra que se materializa en un producto; la recopilación de guiones, el cual no existe como parte aislada; es un proceso de realización de la obra audiovisual. No es un proceso autónomo. No es un fin ni es suficiente en sí mismo. Es un medio, el vehículo de planeación que conduce al objetivo: el producto audiovisual. ⁽³⁴⁾

El guión asume en primer lugar la función de preparación escrita de la obra audiovisual y es inseparable de ésta porque debe prever la imagen, el tiempo, el espacio, la forma, el ritmo y la continuidad del mismo. El guion señala que es lo que se va a fotografiar o a grabar, como y con que

(34) Cfr. "Taller de guionismo para imagen fija y en movimiento" Ed. Iice, México p.p. 97-98

recursos. Especifica cuales son los sonidos que van a dar sentido a la imagen, cuantas palabras, que música, que efectos, por que los silencios.

El guión técnico contempla, en fin, la especificación de los elementos integrantes de la realización audiovisual, tales como las locaciones, los actores, la escenografía, el vestuario, las caracterizaciones de personajes, etcétera.

En este sentido cabe mencionar que el guión técnico como obra conjunta esta precedido de dos guiones, el guión literario y el story board. Y éste es el momento para definirlos y proceder a su realización.

2.8.1 GUIÓN LITERARIO

El texto que contiene los parlamentos de los interpretes, la descripción del ambiente y la naturaleza de las acciones y fenómenos a desarrollarse es conocido como guión literario. La estructura de la obra audiovisual esbozada en la sinópsis toma forma de relato literario. Esta etapa es la clave de la planeación audiovisual. Toda la creatividad que el guionista pueda vertir en ella se verá reflejada en la producción igualmente creativa y de calidad técnica. (36)

Es importante que esta etapa refleje la integración de la idea, los aspectos relevantes del tema, del receptor y el tratamiento, es un desarrollo coherente del discurso audiovisual. No se debe incluir en el, información que implique contradicciones con respecto a la idea central o que disminuya la importancia del tema ni que deje de lado al receptor. El guión literario tiene que ver única y exclusivamente con la trama de la obra, no incluye especificaciones técnicas de imagen sonido.

Su redacción debe ser sencilla, muy descriptiva de las acciones, características físicas de las personas y objetos, estados de ánimo y ambiente. La lectura del guión literario debe poder evocar la imágenes visuales y sonoras narradas.

Independientemente del género, toda producción requiere de la adaptación del contenido al lenguaje audiovisual. La elaboración del guión no se limita simplemente a construir una historia o relato y luego como pensar como esta va a transformarse en imágenes. Desde el principio se debe planear su narración en términos audiovisuales con una cierta preminencia de la imagen. El guión literario de la obra audiovisual, debe estar escrito siempre en presente, porque utilizar este tiempo verbal es

(36) Cfr "Taller de guionismo para imagen fija y en movimiento" Ed. Ilce, México p.p.289-291

ya un primer paso en la visualización dado que la imagen es siempre presente, aún cuando la trama se refiera al pasado. Así, el relato audiovisual se desarrolla en su tiempo y espacio.

El guión literario trata, pues, de simplificar y poner las cosas en el lenguaje más sencillo posible, con la descripción más simple.

Esto no quiere decir que el lenguaje audiovisual renuncie a las figuras de estilo sino que las adapte al lenguaje audiovisual. Dependerá entonces, del productor de audiovisuales proponer en su obra alternativas emocionales en beneficio del mayor número de perceptores, a partir de la diversidad en la unidad y en el principio de la planeación de que se sabe para quien se produce.

2.8.2 GUIÓN TÉCNICO

Una vez que se ha determinado la idea, investigado el tema, el perceptor y realizado el guión literario, es necesario plasmar toda la planeación en un formato que permita producir técnicamente el audiovisual. A este paso se le conoce como guión técnico.

El guión técnico tiene dos objetivos fundamentales. El primero es el planear claramente el desarrollo

del trabajo, a la vez el análisis de los diversos elementos y como visión del conjunto. De esta forma se podrá tener una verificación constante sobre el avance y desarrollo de cada parte del audiovisual.

El segundo se refiere al momento de la postproducción, principalmente en el momento del armado y la programación. Así cada elemento humano tendrá una copia y sabrá en todo momento cual es su misión y la de sus compañeros.

Elaborar el guión técnico, requiere antes que nada el establecimiento de una forma, donde se indiquen por escrito explícitamente las especificaciones tradicionales técnicas de imagen y sonido que estén relacionadas con la idea o concepto que se explique en forma verbal.

Al respecto conviene tener presente que las imágenes no deben estar solamente relacionadas con las palabras del texto, sino que el mismo tiempo cada una tiene que vincularse con la anterior y con la siguiente, es decir considerar que exista una secuencia lógica y uno o varios puntos de relación con la serie de imágenes que se integre; así mismo que cada imagen por utilizar, contenga los puntos necesarios para el fin que se destine. (36)

(36) Cfr. ACUÑA, Limón Alejandro "La producción de audiovisuales como forma de apoyo didáctico" Ed. Universidad Ibero, México. 1981 p.p. 28-29

El formato a utilizar debe ser dinámico y contener los sonidos y las imágenes tal como se verán y escucharán en el audiovisual. La forma puede ser distinta pero los elementos que esta contenga deberán ser siempre los mismos, es decir, narración, imagen, música, efectos y duración. Cada productor ha de adoptar su propio formato.

NARRACIÓN

La narración esta expresada por el guión literario, con pausas e indicaciones de entradas y salidas para la voz. En el guión técnico se escribe el texto del locutor y/o el diálogo de los personajes. En el caso de dos locutores se indica en que parte interviene cada uno. El texto se escribe a doble espacio y con la puntuación adecuada.

A cambio de renglón o cambio de hoja, no deben cortarse las palabras. En el texto se subrayan las palabras donde se requiere que el locutor haga énfasis. Las pausas más largas de lo que implicaría una coma, deben señalarse con la palabra PAUSA escrita con mayúsculas y entre paréntesis.

El corte de una imagen a otra se indica con una diagonal (/) en la parte de la narración donde se requiere cambiar de imagen o idea. (37)

IMAGEN

Cada escena puede ser expresada por una o más imágenes, las cuales pueden servir, de hecho para ambientar el sujeto de la escena y no sólo para representarlo; seleccionadas cuidadosamente, son de gran valor y proporcionan una ayuda efectiva cuando se les utiliza oportunamente en las técnicas audiovisuales; por lo tanto es imprescindible hacer un análisis minucioso de ellas, antes de aplicarlas como auxiliares visuales en la instrucción. Las imágenes abstractas que tienen un valor estético, resultan de difícil lectura para la mayoría de las personas, mientras que las imágenes concretas ligadas a la experiencia de la colectividad resultan más eficientes en el aprendizaje. Existe además dentro de ellas un tema aparente y un tema real. El tema real es lo que la imagen por sí misma expresa y el tema aparente es lo que sugiere o evoca al sujeto que la contempla; y varía según las vivencias, experiencias o estado de ánimo de cada individuo. Es necesario tener en cuenta estas características desde el momento de previsualizar las imágenes que compondrán el audiovisual. En el guión técnico se indicará el número de diapositiva, y las indicaciones técnicas referentes

(37) Cfr. ACUÑA, Limón Alejandro "La producción de audiovisuales como forma de apoyo didáctico" Ed. Ibero, México, 1983 p.p. 28-29

a la imagen como son; tipo de plano, composición y ángulo de toma. Estas indicaciones se escribirán con letras mayúsculas.

PLANO

Este término se utiliza para designar la situación espacial que guarda el sujeto con respecto a los demás elementos que se encuentran dentro de la fotografía. Un relato audiovisual en imagen fija o en movimiento se construye con planos. El plano o toma es la unidad mínima de lenguaje, que adopta un código específico en función del tamaño que los objetos guardan con respecto al encuadre. Varios planos se articulan para formar una escena con unidad de tiempo, lugar y acción.

Es común encontrar en el código de tomas nomenclaturas en idioma inglés; y aunque debiera preferirse el uso de términos en español, para comprensión inmediata del significado de las tomas, hay que atender a los nombres en inglés, dado que son los más difundidos y aceptados a nivel internacional. A continuación se ejemplifican esos códigos y su equivalente en español.

EXTREME LONG SHOT (ELS), PLANO GENERAL LARGO (PGL). También conocido como toma abierta o

establishing (toma para establecimiento), donde el sujeto ocupa menos de un tercio de pantalla. Es usada generalmente para orientar al espectador, ubicándolo en el lugar donde se desarrolla la acción destacando más el ambiente.

LONG SHOT (LS), PLANO GENERAL (PG). Parecida a la anterior, pero donde el sujeto ocupa de un tercio a tres cuartos de la pantalla; abarca el espacio y determina la acción. Pretende situar al perceptor en el ambiente de la escena.

FULL SHOT (FS), PLANO ENTERO (PE), en esta el cuerpo del sujeto ocupa la totalidad de la pantalla. Muestra acciones específicas, las reacciones faciales no son tan importantes como la acción corporal.

MEDIUM FULL SHOT (MFS), PLANO AMERICANO (PA) PLANO MEDIO LARGO (PML). Usada también para destacar la acción. Facilita observar la acción de los brazos, especialmente si el sujeto está de pie. **MEDIUM SHOT (MS), TOMA MEDIA (TM) o PLANO MEDIO (PM).** Abarca de la cintura a la cabeza. Esta toma acentúa la atención en el sujeto al hacer secundario el fondo.

MEDIUM CLOSE UP (MCU), PRIMER PLANO LARGO (PPL). Con este tipo de encuadre se puede observar más plenamente la expresión facial, aminorando



la acción de brazos y manos cuyos detalles hay que cuidar. Este plano incluye la parte media del torax a la cabeza.

CLOSE UP (CU), PRIMER PLANO (PP). Se usa para detallar todavía más que el anterior las expresiones faciales, en especial reacciones. Inteneta penetrar en lo que el sujeto piensa y muestra a través del lenguaje facial.

En esta toma se incluye parte de los hombros aproximadamente cinco centímetros abajo de la corbata y toda la cabeza.

BIG CLOSE UP (BCU), PRIMER PLANO CORTO (PPC). Este tipo de encuadre tiene mayor fuerza, predominio facial. Incluye desde la barba hasta el movimiento del pelo sobre la frente.

EXTREME CLOSE UP (ECU), GRAN PRIMER PLANO (GPP). Muestra algún detalle de la cara; cuando se toma algún objeto se le llama **TIGHT SHOT (TS)**, y funciona precisamente para observar el detalle mínimo o alguna acción muy sutil, un gesto o un guiño.

TWO SHOT (TS), TOMA DE DOS SUJETOS. Se antepone el término a los diferentes planos para indicar hasta donde debe cerrarse, es decir, **Two Medium Shot, Two Full Shot, etc.** Si fueran tres sujetos sería **Three Shot**; cuando son más de tres se dice **Group Shot**.

COMPOSICIÓN

El fin de la composición de la imagen es el encuadre en que la mirada del perceptor se posee con rapidéz y precisión en el objeto central que se pretende destacar y que le encuentre significado. En otras palabras, la composición debe establecer un centro de atención, donde el perceptor vea un objeto en especial, sin que su atención sea desviada obstruida o dispersada. ⁽³⁸⁾

En términos generales una buena composición es aquella donde los diferentes puntos de atención que forman los elementos que componen la imagen se adecuan para conseguir que coincidan con el sujeto. Esta forma de componer permite un sin número de posibilidades, generando así imágenes estáticas o dinámicas según las necesidades. En general habrá de reunir las siguientes características:

REGULARIDAD: se ha de procurar que todos los componentes de la imagen formen uno o varios conjuntos ordenados, porque la variedad y el desorden de elementos en una imagen, provocan desagrado, confusión y rechazo.

SENCILLEZ: la idea central de la composición, debe estar bien definida; para que la percepción del

(38) Cfr. "Taller de guionismo para imagen fija y en movimiento" Ed. Ilce, México, p.p. 175-177

mensaje no se pierda o flaquee y la atención no se desvíe; a menos que los elementos complementarios estén subordinados al tema central y lo refuercen.

EQUILIBRIO: al distribuir los elementos regularmente deberá preverse también el equilibrio de masas y colores.

Así mismo se pueden destacar ciertos elementos dentro de la composición a través de:

ENMARQUE: donde el objeto principal se encierra en un cuadrado, un círculo, triángulo, etcétera.

LÍNEAS OBLICUAS: aquí las líneas guían a la vista y el interés se concentra en su punto de unión.

NITIDEZ: donde en objeto principal se presenta en primer plano claro, nítido; mientras que el resto de la composición se presenta en segundo o tercer plano difuso y borroso.

TAMAÑO: donde el objeto principal se destaca exagerando sus dimensiones.

COLOR: donde el objeto principal tiene un color diferente o contrastado con respecto a los demás colores de la composición.

PUNTOS FUERTES DEL RECTÁNGULO: en la imagen existen puntos que atraen naturalmente la vista; su orden y supremacía están en relación directa con las características individuales. Sin embargo de una

manera general el extremo superior derecho es el punto de mayor importancia, seguido por el ángulo superior izquierdo, el lado inferior izquierdo y el lado inferior derecho. (39)

ENCUADRE

El encuadre determina el ángulo de toma, el tipo de lente a utilizar y la posición de la cámara al tomarla. El encuadre crea formas que llevan al ojo del perceptor a recorrer las imágenes para descubrir en sucesión sus partes esenciales. Crean cierto orden de lectura y pueden ser definidas de la siguiente manera:

TRIÁNGULO: Se emplazan los objetos de tal modo que forman más o menos un triángulo con el vértice del margen superior y la base sobre el marco inferior del encuadre.

TRIÁNGULO DOBLE: Los objetos se colocan formando dos triángulos cuyos vértices coinciden en un punto central, y las bases se apoyan sobre los márgenes laterales del encuadre.

VERTICAL: En esta estructura se conduce al ojo perceptor hacia arriba (Contrapicada) o hacia abajo (Picada) según el ángulo donde se realice la toma. En ambos casos, las sensaciones comunicadas

(39) Cfr. "Taller de guionismo para imagen fija y en movimiento" Ed. Ilce, México, p.p. 175-177

son diferentes en una es de enaltecimiento y en otra de opresión.

HORIZONTAL: El sujeto u objeto ocupa el encuadre en toda su amplitud y hace que el ojo lentamente toda la imagen sin esforzarse en la lectura. Puede haber en este orden una línea quebrada o recta. Por ejemplo varios personajes de pie, o bien la estructura de un puente que atravesase un río, etc.

CÍRCULA: Por su estructura, la línea curva comunica dentro del encuadre la sensación de movimiento; a menudo se encuentra en la naturaleza con un perfecto rigor geométrico, pero también puede ser creada con una ordenación de los sujetos en este sentido.

DIAGONAL: Las líneas de composición y perspectiva recorren la imagen siguiendo los planos inclinados en un sólo sentido a uno u otro lado de la diagonal del encuadre. Las figuras aparentan subir o bajar.

ÁNGULO DE TOMA

La posición que ocupan los sujetos con respecto a los márgenes del encuadre esta determinada por lo que se denomina ángulo de toma, que es la posición de la cámara con respecto al sujeto que se va a imprimir en la imagen.

La elección del ángulo de toma puede hacerse en función de las características del sujeto, porque a menudo conviene que este quede colocado de diferentes maneras con respecto al recuadro para presentarlo desde distintos puntos de vista; o bien para crear efectos dramáticos, simbólicos o expresivos según lo que se desee provocar. (40)

Estas posiciones del sujeto dentro del recuadro son las siguientes:

TOMA FRONTAL: Destaca las características expresivas del sujeto, pero posee también un notable poder descriptivo; se trata de la opción más frecuente.

PERFIL: Tiene fines más estéticos, aprovechando el juego plástico de ciertas líneas de un perfil y el acoplamiento de luces y sombras; no se adapta a los sujetos.

TRES CUARTOS: Tiene un valor intermedio entre los dos anteriores y es el compromiso al que se recurre generalmente para insertar un rostro en un encuadre equilibrado.

PERSPECTIVA VERTICAL O ASCENDENTE (Plano en contrapicado): Da la impresión de ascenso y estabilidad, tanto en espacio como en tiempo. La mirada es impulsada hacia arriba y con ella las sensaciones del observador.

(40) Cfr. "Taller de guionismo para imagen fija y en movimiento" Ed. Ilce, México, p.p. 209-293

PERSPECTIVA LATERAL DESCENDENTE (Plano en picada): Comunica una sensación de profundidad, especialmente cuando es muy acentuada. La mirada al seguir las líneas, se pierde en un punto focal. Los objetos tomados en esta angulación quedan minimizados u oprimidos.

PERSPECTIVA LATERAL: Una perspectiva de izquierda a derecha permite una lectura rápida de la imagen por lo que el ojo puede atravesarla rápidamente para localizar en seguida el punto focal y el sujeto será inmediatamente identificado y localizado.

MÚSICA

En el guión técnico se anotan las indicaciones de audio escritas con mayúsculas.

Se debe anotar el punto de correspondencia exacto en el que se debe iniciar y terminar, siendo anotado con todos los detalles el fragmento musical, que cinta, disco, cassette o CD., que lado, que track y tiempo pertenece.

Las frases convencionales usadas en el sonido son las siguientes:

Entra música: FADE

Entra música o efecto sonoro, aumentando

gradualmente su volumen: FADE IN

Baja el volumen quedando de fondo: FADE DOWN

Sube el volumen quedando en primer plano:

FADE UP

Baja el volumen hasta desaparecer: FADE OUT

Disolvencia musical: CROSS FADE

EFFECTOS

Evitando siempre los excesos y sólo cuando el mensaje lo exija, los efectos en audiovisuales, dan un acentuado matiz profesional por lo que debe haber siempre en el guión técnico un espacio listo para indicar los efectos de sonido e imagen, ya que estos son la pauta para que el público identifique una expresión estética y original.

DURACIÓN

Es conveniente calcular el tiempo de locución, cortinas musicales, etc. y ponerlo por escrito en la columna que se le asigne. Con ello en el momento de grabación se facilitan las cosas. En el guión técnico se debe anotar el tiempo parcial de duración en pantalla de cada imagen, así como el tiempo acumulado de las imágenes proyectadas.⁽⁴¹⁾

(41) Cfr. ERTEL, E. Robert "La producción en multiimagen" Ed. Multivisión Audiovisual, México, 1980 p.p. 19-22

Esto determinará a su vez la duración de la narración, música y efectos sonoros. Como se puede observar el guión técnico permite a los integrantes del equipo de producción el poder visualizar y traducir en imágenes y sonidos ideas y conceptos. Esta etapa puede ser la más creativa de toda la producción puesto que aquí se dejará asentado por escrito lo que el guionista y el productor han llevado en su mente durante las etapas anteriores.

2.8.3 GUIÓN FOTOGRÁFICO

El guión fotográfico es una opción para el productor, sobre todo si el trabajo de fotografía lo hace alguien que no estuvo en contacto con la elaboración del guión. En el irán descritas gráfica y técnicamente todas aquellas imágenes que el fotógrafo habrá de tomar en vivo.

Después de tener el guión técnico se puede hacer una discriminación según el tipo de imagen, imágenes de locación o en vivo, imágenes de estudio, títulos, gráficas, etc. De copiado, aquellas de revista, dibujo y otros originales en diapositiva. El guión fotográfico servirá fundamentalmente para imágenes de locación o sea las que requieren

ser tomadas en vivo. Se describirá lo que se requiere, de acuerdo a las proporciones de la diapositiva, mencionando detalles importantes sobre los objetivos, composición, color etc.

La forma en que se realice un guión fotográfico es libre y no tiene ningún requisito más que el dar la máxima claridad en las descripciones.

El guión fotográfico permite visualizar la continuidad de las imágenes, las cuales en su presentación deberán fluir tan suavemente como las palabras; ya que alarmantes diferencias en estilo y calidad perturban el desarrollo, como cambios sorpresivos de tema a tema.

Al visualizar se debe desarrollar el tema central de la manera más sencilla posible. Se debe recordar que se acerca el momento en que esos borradores se convertirán en fotografías y en trabajo de arte. Se debe proceder con todo el texto final hasta que este visualizado y confirmado para que el ritmo sea suave. (42)

Hay que planear suficientes imágenes proyectadas para cubrir el texto. Hay que evitar los casos en que la imagen permanezca en pantalla por largo tiempo ya que el público se empieza a impacientarse y siempre está esperando la siguiente. El cambio de ritmo es una buena herramienta para hacer

(42) Vid ROBERT, E. Ertel "La producción en Multi-imagen" Ed. Multivisión Audiovisual S.A., México p.p. 19-22

saber al público que viene un cambio de tema. Se puede ir de un ritmo descansado a uno más rápido. Por el contrario, es excelente para un cambio de tema la oportunidad que da un puente que prepara a la gente para ello.

Una vez que el texto ha sido completamente visualizado hay uno o dos detalles que deben agregarse a las imágenes del guión fotográfico. Hay que numerar cada cuadro del 1 al número final de imágenes en que estara compuesto el audiovisual. También es necesario conocer la narración, música y efectos sonoros que serán escuchados en cada imagen. Esto puede ser útil para una futura sincronización o programación.

2.8.4 RECOPIACIÓN DE GUIÓNES

Por último un paso deseable es crear una recopilación que contenga el guión literario, el guión fotográfico y el guión técnico para ser entregado a los integrantes de la producción audiovisual para que puedan seguir la producción paso por paso.

Es necesario que cada guión contenga los datos para su identificación como son:

1. ANOTAR EL TIPO DE GUIÓN DEL QUE SE TRATA

2. TÍTULO DEL AUDIOVISUAL

3. NOMBRE DEL PRODUCTOR O REALIZADOR

4. DURACIÓN TOTAL

5. NÚMERO DE PÁGINA CORRESPONDIENTE

En este sentido es el tiempo de realizar los guiones para la producción audiovisual del tema "Los elementos visuales básicos del diseño" para que a partir de este momento se pueda tener una idea de lo que será el audiovisual y poder controlar las siguientes etapas que son la producción y la postproducción.

Cabe acentuar que los guiones y por tanto la imagen del audiovisual están basados en todo el apoyo teórico que se ha sintetizado en el guión literario, técnico y fotográfico.

Como ya se mencionó anteriormente el audiovisual de este tema tiene un tratamiento estético, por lo cual para resaltarlo se ha elegido un estilo rústico mexicano que se observará a lo largo de la proyección.

De esta forma se recurrirá a las imágenes para reforzar y dar apoyo al tratamiento, están incluirán un tema real dando por sí mismas una expresión y un tema aparente donde su sentido dependerá de las vivencias, experiencias y estado de ánimo de cada espectador; tratando de evocar

esteticidad, atractivo, movimiento, añoranza y melancolía según sea el caso.

Así mismo serán reforzadas a través de una composición regular sencilla y equilibrada; así como en el uso de efectos fotográficos, de filtros, del uso de tramados y el manejo de imágenes en blanco y negro.

De la misma forma el audio que será visualizado desde este momento, será una mancuerna con la imagen, dando al mismo tiempo el sentido rústico y estético que se pretende, a través del uso de música, sonidos y efectos rústicos, logrando el efecto estético y poético a través de una narración en verso.

RECOPIACIÓN

DE GUIONES

LOS CONCEPTOS VISUALES BÁSICOS DEL DISEÑO Y LA FOTOGRAFÍA

REALIZACIÓN: SANDRA MENA

DURACIÓN: 5 MINUTOS

Janitzio, lugar de armónicos paisajes, principio de la creación a través del empleo fotográfico de los conceptos visuales básicos del diseño, en sus bellos parajes.

Creemos imágenes de gran originalidad y atractivo tramando los extraños rincones.

O usemos el grano reventado para dar fuerza expresiva por medio de los puntos así conseguidos.

Realicemos imágenes sintéticas de gran versatilidad. Con la línea manejemos su alto contraste y dibujemos la original artesanía.

A través de la forma recorramos el panorama, limitemos los detalles y acentuemos la belleza de los lugares.

Descubramos la forma tanto plana como plástica y seamos atraídos por ella.

Resaltemos cualquiera de estas formas tomando en cuenta la dirección de sus líneas más importantes, de las luces y sombras que inciden sobre ellas.

Conozcamos cada rincón llenándonos de nostalgia a través del tono de fotografías en blanco y negro.

Así mismo recogiémonos con el colorido de sus costumbres y tradiciones.

Hagamos más emotiva la variedad de tonos y matices manejando el color que predomine en el ambiente.

También con gran variedad podremos observar y sentir, la variable inclinación de los tejados y la diversidad de los textiles a través de sus texturas.

Ubiquemos y destaquemos los detalles en nuestra imagen para dar impacto a través de su escala.

Manejemos también la experiencia humana más predominante, el movimiento, para reproducir la cotidianidad de los habitantes de este lugar.

Por último usemos los ojos de la cámara y aprovechemos su longitud focal para descubrir la dimensión que situe a nuestro motivo en el espacio.

De esta manera habremos recorrido el maravilloso paraje de Janitzio a través de puntos, líneas y formas, tonos y colores, texturas, escalas, movimientos y dimensiones y habremos descubierto que el visualizar las imágenes controlando el empleo de técnicas y conceptos nos conducen con toda seguridad hasta el final deseado.

Y conseguiremos el brote de la idea, la toma fotográfica y el uso de técnicas, a través de adentrarnos en la posibilidad de cada uno de los elementos visuales básicos del diseño, y los ejercitaremos con nuestro estilo a través de la memoria y la imaginación.

LOS CONCEPTOS VISUALES BÁSICOS DEL DISEÑO Y LA FOTOGRAFÍA

REALIZACIÓN: SANDRAMENA

DURACIÓN: 5 MINUTOS

| TOMA | IMÁGEN | TIEMPO | NARRACIÓN | AUDIO |
|------|---|---------------|-----------|--|
| 1 | LONG SHOT Fotografía en color de una escena de Janitzio. ÁNGULO LATERAL DISUELVEA: | 00:00 - 00:04 | | FADE IN "El vuelo de los niños pájaros" JORGEREYES CD 1 Track 1 |
| 2 | LONG SHOT Fotografía en color de una construcción de Janitzio. ÁNGULO LATERAL DISUELVEA: | 00:04 - 00:08 | | FADE UP Continúa música |
| 3 | EXTREME LONG SHOT Fotografía en color de una torre. ÁNGULO FRONTAL DISUELVEA: | 00:08 - 00:12 | | FADE UP Continúa música |
| 4 | FULL SHOT Fotografía en color del embarcadero de Janitzio. ÁNGULO LATERAL DISUELVEA: | 00:12 - 00:16 | | FADE UP Continúa música |
| 5 | FULL SHOT Fotografía en color de casas rústicas. ÁNGULO CONTRAPICADO DISUELVEA: | 00:16 - 00:20 | | FADE UP Continúa música |
| 6 | FULL SHOT Fotografía en color de una casa rústica. ÁNGULO LATERAL DISUELVEA: | 00:20 - 00:24 | | FADE DOWN Continúa música |

LOS CONCEPTOS VISUALES BÁSICOS DEL DISEÑO Y LA FOTOGRAFÍA

REALIZACIÓN: SANDRAMENA

DURACIÓN: 5 MINUTOS

58

| TOMA | IMÁGEN | TIEMPO | NARRACIÓN | AUDIO |
|------|---|---------------|---|---|
| 7 | EXTREME LONG SHOT Toma del poblado utilizando un filtro que acentúe el tono. ÁNGULO FRONTAL DISUELVEA: | 00:24 - 00:28 | Janitzio, lugar de armónicos paisajes... | CROSS FADE Sale "El vuelo de los niños pájaros" Entra "El ensortijamiento" JORGE REYES CD 2 Track 1 |
| 8 | LONG SHOT Toma del lago de Janitzio acentuando el tono con un filtro. ÁNGULO LATERAL DISUELVEA: | 00:28 - 00:32 | ... principio de la creación a través del empleo fotográfico... | FADE DOWN Continúa música |
| 9 | FULL SHOT Toma de peces utilizando un filtro de color que acentúe el tono. ÁNGULO PICADO DISUELVEA: | 00:32 - 00:36 | ... de los conceptos visuales básicos del diseño en sus bellos parajes. | Continúa música |
| 10 | LONG SHOT Toma de una iglesia utilizando un filtro que acentúe el tono. ÁNGULO LATERAL DISUELVEA: | 00:36 - 00:39 | | FADE UP Continúa música |
| 11 | FULL SHOT Toma de una calle utilizando un filtro que acentúe el tono. PERSPECTIVALATERAL DISUELVEA: | 00:39 - 00:42 | | FADE DOWN Continúa música |
| 12 | TIGH SHOT Toma de un tejado, acompañada de una trama de puntos. ÁNGULO FRONTAL DISUELVEA: | 00:42 - 00:46 | Creemos imágenes de gran originalidad y atractivo tramando los extraños rincones. | Continúa música |

LOS CONCEPTOS VISUALES BÁSICOS DEL DISEÑO Y LA FOTOGRAFÍA

REALIZACIÓN: SANDRAMENA

DURACIÓN: 5 MINUTOS

| TOMA | IMAGEN | TIEMPO | NARRACIÓN | AUDIO |
|------|--|---------------|--|------------------------------|
| 13 | MEDIUM CLOSE UP Toma de una iglesia rústica utilizando una trama de puntos. ÁNGULO ENTRES CUARTOS DISUELVEA: | 00:46 - 00:50 | | Continúa música |
| 14 | FULL SHOT Toma de una casa. Provocar el grano reventado al revelar la película. ÁNGULO FRONTAL DISUELVEA: | 00:50 - 00:54 | O usemos el grano reventado para dar fuerza expresiva... | Continúa música |
| 15 | FULL SHOT Toma de una tumba. Provocar el grano reventado con el revelado. ÁNGULO ENTRES CUARTOS DISUELVEA: | 00:54 - 00:58 | ... por medio de los puntos así conseguidos. | Continúa música |
| 16 | LONG SHOT Toma de un portal. Provocar el grano reventado con el revelado. PERSPECTIVA LATERAL DISUELVEA: | 00:58 - 01:02 | | FADE UP Continúa música |
| 17 | MEDIUM SHOT Toma de un portal. Provocar el grano reventado al revelar. ÁNGULO FRONTAL DISUELVEA: | 01:02 - 01:05 | | FADE DOWN Continúa música |
| 18 | FULL SHOT Figuras artesanales de madera. Mezclar con una trama de líneas. ÁNGULO FRONTAL DISUELVEA: | 01:05 - 01:09 | Realicemos imágenes síntéticas de gran versatilidad. | Continúa música |

LOS CONCEPTOS VISUALES BÁSICOS DEL DISEÑO Y LA FOTOGRAFÍA

REALIZACIÓN: SANDRAMENA

DURACIÓN: 5 MINUTOS

| TOMA | IMÁGEN | TIEMPO | NARRACIÓN | AUDIO |
|------|--|---------------|---|-----------------|
| 19 | FULL SHOT Figura artesanal de madera mezclada con una trama de líneas. PERSPECTIVALATERAL DISEULVEA: | 01:09 - 01:13 | Con la línea manejemos su alto contraste... | Continúa música |
| 20 | FULL SHOT Figura artesanal de madera. Mezclada con una trama de líneas. PERSPECTIVALATERAL DISEULVEA. | 01:13 - 01:17 | ... y dibujemos la original artesanía. | Continúa música |
| 21 | TIGH SHOT Figura de madera acompañada de una trama de líneas. PERSPECTIVALATERAL DISEULVEA. | 01:17 - 01:21 | | Continúa música |
| 22 | FULL SHOT Casa rústica, acentuando los tonos con un filtro de color. PERSPECTIVALATERAL DISEULVEA: | 01:21 - 01:25 | A través de la forma recorramos el panorama,... | Continúa música |
| 23 | TIGH SHOT Toma de una columna acentuada con un filtro de color. ÁNGULO FRONTAL DISEULVEA: | 01:25 - 01:29 | ... limitemos los detalles... | Continúa música |
| 24 | TIGH SHOT Casa de madera utilizando un filtro que acentúe el tono. PERSPECTIVALATERAL DISEULVEA: | 01:29 - 01:33 | ... y acentuemos la belleza de los lugares... | Continúa música |

LOS CONCEPTOS VISUALES BÁSICOS DEL DISEÑO Y LA FOTOGRAFÍA

REALIZACIÓN: SANDRAMENA

DURACIÓN: 5 MINUTOS

| TOMA | IMÁGEN | TIEMPO | NARRACIÓN | AUDIO |
|------|--|---------------|--|------------------------------|
| 25 | FULL SHOT Toma de una iglesia utilizando un filtro que acentúe el tono. PERSPECTIVALATERAL DISUELVEA: | 01:33 - 01:37 | Descubramos la forma tanto plana como plástica... | Continúa música |
| 26 | TIGH SHOT Detalle de una iglesia utilizando un filtro que acentúe el tono. PERSPECTIVALATERAL DISUELVEA: | 01:37 - 01:41 | ... y seamos atraídos por ella. | Continúa música |
| 27 | TIGH SHOT Toma de un campanario acentuando el tono con un filtro de color. PERSPECTIVALATERAL DISUELVEA: | 01:41 - 01:46 | | FADE UP Continúa música |
| 28 | TIGH SHOT Toma de un campanario acentuando el tono con un filtro de color. PERSPECTIVALATERAL DISUELVEA: | 01:46 - 01:50 | Resaltamos cualquiera de estas formas... | FADE DOWN Continúa música |
| 29 | LONG SHOT Toma de una torre utilizando un filtro de color que suba el tono. PERSPECTIVALATERAL DISUELVEA: | 01:50 - 01:54 | ... tomando en cuenta la dirección de sus líneas más importantes ... | Continúa música |
| 30 | FULL SHOT Toma de una cerca de madera, utilizando filtro de color. PERSPECTIVALATERAL DISUELVEA: | 01:54 - 01:58 | ... de las luces y sombras que inciden sobre ellas. | Continúa música |

LOS CONCEPTOS VISUALES BÁSICOS DEL DISEÑO Y LA FOTOGRAFÍA

REALIZACIÓN: SANDRAMENA

DURACIÓN: 5 MINUTOS

| TOMA | IMÁGEN | TIEMPO | NARRACIÓN | AUDIO |
|------|--|---------------|--|-----------------|
| 31 | TIGH SHOT Manija de una puerta. Usar filtro de color para acentuar el tono. ÁNGULO ENTRES CUARTOS DISELVEA: | 01:58 - 02:01 | | Continúa música |
| 32 | FULL SHOT Fotografía en blanco y negro de una casa de adobe. PERSPECTIVALATERAL DISELVEA: | 02:01 - 02:05 | Conozcamos cada espacio llenándonos de nostalgia ... | Continúa música |
| 33 | FULL SHOT Fotografía en blanco y negro de una tumba. ÁNGULO ENTRES CUARTOS DISELVEA: | 02:05 - 02:09 | ... a través del tono de fotografías en blanco y negro. | Continúa música |
| 34 | TIGH SHOT Fotografía en blanco y negro de una banca. ÁNGULO PICADO DISELVEA: | 02:09 - 02:12 | | Continúa música |
| 35 | MEDIUM FULL SHOT Toma de un grupo de personas con traje típico. ÁNGULO ENTRES CUARTOS DISELVEA: | 02:12 - 02:16 | Así mismo regocijémonos con el colorido de sus costumbres y tradiciones. | Continúa música |
| 36 | FULL SHOT Toma de figuras artesanales llenas de colorido. ÁNGULO PICADO DISELVEA: | 02:16 - 02:20 | Hagamos más emotiva la variedad de tonos y matices... | Continúa música |

LOS CONCEPTOS VISUALES BÁSICOS DEL DISEÑO Y LA FOTOGRAFÍA

REALIZACIÓN: SANDRAMENA

DURACIÓN: 5 MINUTOS

| TOMA | IMÁGEN | TIEMPO | NARRACIÓN | AUDIO |
|------|--|---------------|---|----------------------------|
| 37 | MEDIUM CLOSE UP Fotografía en color de unos monigotes. ÁNGULO ENTRES CUARTOS DISELVEA: | 02:20 - 02:24 | ... manejando el color que predomine en el ambiente. | Continúa música |
| 38 | FULL SHOT Toma de una canasta con dulces llena de colorido. ÁNGULO PICADO DISELVEA: | 02:24 - 02:28 | | Continúa música |
| 39 | FULL SHOT Toma de las ramas secas de un árbol. ÁNGULO FRONTAL DISELVEA: | 02:28 - 02:32 | También con gran variedad podremos observar y sentir... | Continúa música |
| 40 | TIGH SHOT Toma de tejados acentuados por un filtro de color. PERSPECTIVA LATERAL DISELVEA: | 02:32 - 02:36 | ... la variable inclinación de los tejados ... | Continúa música |
| 41 | TIGH SHOT Texturas de textiles utilizando filtro de color que acentúa los tonos. ÁNGULO FRONTAL DISELVEA: | 02:36 - 02:40 | ... y la diversidad de sus textiles a través de sus texturas. | Continúa música |
| 42 | MEDIUM CLOSE UP Toma de una persona con traje típico. ÁNGULO CONTRAPICADO DISELVEA: | 02:40 - 02:44 | | FADE UP Continúa música |

LOS CONCEPTOS VISUALES BÁSICOS DEL DISEÑO Y LA FOTOGRAFÍA

REALIZACIÓN: SANDRAMENA

DURACIÓN: 5 MINUTOS

64

| TOMA | IMÁGEN | TIEMPO | NARRACIÓN | AUDIO |
|------|--|---------------|--|------------------------------|
| 43 | MEDIUM FULL SHOT Toma de una mujer con un telar. ÁNGULO ENTRES CUARTOS DISUELVEA: | 02:44 - 02:48 | | FADE DOWN Continúa música |
| 44 | FULL SHOT Toma de la mujer anterior con un telar. ÁNGULO ENTRES CUARTOS DISUELVEA: | 02:48 - 02:52 | Ubiquemos y destaquemos los detalles en nuestra imagen... | Continúa música |
| 45 | EXTREME LONG SHOT Toma del lugar donde se encuentra la mujer con el telar. ÁNGULO ENTRES CUARTOS DISUELVEA: | 02:52 - 02:56 | ... para dar impacto a través de su escala. | Continúa música |
| 46 | FULL SHOT Toma de un hombre realizando algún movimiento. ÁNGULO DE PERFIL DISUELVEA: | 02:56 - 03:00 | Manejemos también la experiencia humana más predominante, el movimiento... | Continúa música |
| 47 | MEDIUM FULL SHOT Toma de una mujer realizando algún movimiento. ÁNGULO DE PERFIL DISUELVEA: | 03:00 - 03:04 | ... para reproducir la cotidianidad de los habitantes de este lugar. | Continúa música |
| 48 | MEDIUM CLOSE UP Toma de una niña realizando algún movimiento. ÁNGULO FRONTAL DISUELVEA: | 03:04 - 03:08 | | Continúa música |

LOS CONCEPTOS VISUALES BÁSICOS DEL DISEÑO Y LA FOTOGRAFÍA

REALIZACIÓN: SANDRAMENA

DURACIÓN: 5 MINUTOS

| TOMA | IMÁGEN | TIEMPO | NARRACIÓN | AUDIO |
|------|--|---------------|---|-----------------|
| 49 | TIGH SHOT Toma de unos arcos que ubiquen el lugar. PERSPECTIVALATERAL DISUELVEA: | 03:08 - 03:12 | Por último usemos los ojos de la cámara y ... | Continúa música |
| 50 | FULL SHOT Fotografía de los arcos de la toma anterior. PERSPECTIVALATERAL DISUELVEA: | 03:12 - 03:16 | ... aprovechemos su longitud focal ... | Continúa música |
| 51 | LONG SHOT Fotografía de los arcos de la toma anterior. PERSPECTIVALATERAL DISUELVEA: | 03:16 - 03:20 | ... para descubrir la dimensión que sitúa a nuestro motivo en el espacio. | Continúa música |
| 52 | EXTREME LONG SHOT Fotografía de los arcos de la toma anterior. PERSPECTIVALATERAL DISUELVEA: | 03:20 - 03:24 | | Continúa música |
| 53 | FULL SHOT Toma de una cerca acompañada de una trama de puntos. ÁNGULO ENTRES CUARTOS DISUELVEA: | 03:24 - 03:30 | De esta manera habremos descubierto el maravilloso paisaje de Janitzio, a través de puntos... | Continúa música |
| 54 | TIGH SHOT Toma de un campanario utilizando un filtro que acentúe su tono. PERSPECTIVALATERAL DISUELVEA: | 03:30 - 03:35 | ... líneas y formas ... | Continúa música |

LOS CONCEPTOS VISUALES BÁSICOS DEL DISEÑO Y LA FOTOGRAFÍA

REALIZACIÓN: SANDRAMENA

DURACIÓN: 5 MINUTOS

| TOMA | IMÁGEN | TIEMPO | NARRACIÓN | AUDIO |
|------|---|---------------|--|-----------------|
| 55 | TIGH SHOT Fotografía en color de un campanario. ÁNGULO ENTRES CUARTOS DISUELVEA: | 03:35 - 03:40 | ... tonos y colores ... | Continúa música |
| 56 | MEDIUMCLOSEUP Toma de una escena de un baile regional lleno de colorido. PERSPECTIVALATERAL DISUELVEA: | 03:40 - 03:45 | ...texturas, escalas, movimientos y dimensiones... | Continúa música |
| 57 | FULL SHOT Fotografía acentuada con un filtro de unas barcas. PERSPECTIVALATERAL DISUELVEA: | 03:45 - 03:51 | ... y habremos descubierto que el visualizar las imágenes... | Continúa música |
| 58 | TIGH SHOT Toma en color de unas ramas secas. ÁNGULO CONTRAPICADO DISUELVEA: | 03:51 - 03:57 | ... controlando el empleo de técnicas y conceptos ... | Continúa música |
| 59 | FULL SHOT Fotografía en color de una red. ÁNGULO CONTRAPICADO DISUELVEA: | 03:57 - 04:03 | ... nos conduce con toda seguridad hasta el final deseado. | Continúa música |
| 60 | TIGH SHOT Toma del detalle de una puerta. ÁNGULO ENTRES CUARTOS DISUELVEA: | 04:03 - 04:07 | | Continúa música |

LOS CONCEPTOS VISUALES BÁSICOS DEL DISEÑO Y LA FOTOGRAFÍA

REALIZACIÓN: SANDRAMENA

DURACIÓN: 5 MINUTOS

| TOMA | IMÁGEN | TIEMPO | NARRACIÓN | AUDIO |
|------|--|---------------|---|---|
| 61 | CLOSE UP Toma de un acercamiento a una persona. ÁNGULO ENTRES CUARTOS DISUELVEA: | 04:07 - 04:11 | Y conseguiremos el brote de la idea, la toma fotográfica y el uso de técnicas ... | Continúa música |
| 62 | FULL SHOT Fotografía en color de unos lamos colocados sobre un puente. ÁNGULO FRONTAL DISUELVEA: | 04:11 - 04:17 | ... a través de adentrarnos en la posibilidad de cada uno de los conceptos visuales básicos del diseño... | Continúa música |
| 63 | TIGH SHOT Detalle de una perta. ÁNGULO ENTRES CUARTOS DISUELVEA: | 04:17 - 04:23 | ... y los ejercitaremos con nuestro estilo a través de la memoria y la imaginación. | CROSS FADE Sale "El vuelo de los niños pajaros" Entra "Danza de la culebra" JORGE REYES CD 1 Track 1 |
| 64 | TIGH SHOT Toma de una torre utilizando un filtro que acentúe los tonos. PERSPECTIVALATERAL DISUELVEA: | 04:23 - 04:29 | | FADE UP Continúa música |
| 65 | TIGH SHOT Toma de un altar utilizando un filtro para acentuar los tonos. ÁNGULO ENTRES CUARTOS DISUELVEA: | 04:29 - 04:35 | | Continúa música |
| 66 | TIGH SHOT Toma de un tejado acentuada con un filtro de color. PERSPECTIVALATERAL DISUELVEA: | 04:35 - 04:40 | | Continúa música |

LOS CONCEPTOS VISUALES BÁSICOS DEL DISEÑO Y LA FOTOGRAFÍA

REALIZACIÓN: SANDRAMENA

DURACIÓN: 5 MINUTOS

| TOMA | IMÁGEN | TIEMPO | NARRACIÓN | AUDIO |
|------|--|---------------|-----------|---|
| 67 | EXTREME LONG SHOT Toma de un paisaje de Janitzio acentuada con un filtro de color. ÁNGULO FRONTAL DISUELVEA: | 04:40 - 04:45 | | Continúa música |
| 68 | TIGH SHOT Sandwich de un paisaje y un título del audiovisual. ÁNGULO FRONTAL DISUELVEA: | 04:45 - 04:48 | | Continúa música |
| 69 | TIGH SHOT Sandwich de un paisaje y un título del audiovisual. ÁNGULO FRONTAL DISUELVEA: | 04:48 - 04:51 | | Continúa música |
| 70 | TIGH SHOT Sandwich de un paisaje y un título del audiovisual. ÁNGULO FRONTAL DISUELVEA: | 04:51 - 04:54 | | Continúa música |
| 71 | TIGH SHOT Sandwich de un paisaje y un crédito del audiovisual. ÁNGULO FRONTAL DISUELVEA: | 04:54 - 04:57 | | Continúa música |
| 72 | TIGH SHOT Sandwich de un paisaje y un crédito del audiovisual. ÁNGULO FRONTAL DISUELVEA: NEGROS | 04:57 - 5:00 | | FADE DOWN Hasta salir música de fondo |

LOS CONCEPTOS VISUALES BÁSICOS DEL DISEÑO Y LA FOTOGRAFÍA

REALIZACIÓN: SANDRAMENA

DURACIÓN: 5 MINUTOS

TOMA: 1

PLANO:
LONG SHOT

IMAGEN:
Fotografía en color de una escena de Janitzio.

ÁNGULO DE TOMA:

LATERAL

EFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 4

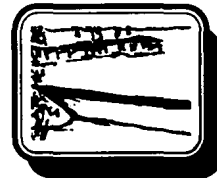
PLANO:
FULL SHOT

IMAGEN:
Fotografía en color del embarcadero de Janitzio.

ÁNGULO DE TOMA:

LATERAL

EFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 2

PLANO:
LONG SHOT

IMAGEN:
Fotografía en color de una construcción de Janitzio.

ÁNGULO DE TOMA:

FRONTAL

EFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 5

PLANO:
FULL SHOT

IMAGEN:
Fotografía en color de casas rústicas.

ÁNGULO DE TOMA:

CONTRAPICADO

EFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 3

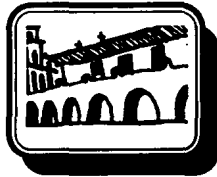
PLANO:
EXTREME LONG SHOT

IMAGEN:
Fotografía en color de una torre.

ÁNGULO DE TOMA:

FRONTAL

EFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 6

PLANO:
FULL SHOT

IMAGEN:
Fotografía en color de una casa rústica.

ÁNGULO DE TOMA:

LATERAL

EFECTO:
DISOLVENCIA



LOS CONCEPTOS VISUALES BÁSICOS DEL DISEÑO Y LA FOTOGRAFÍA

REALIZACIÓN: SANDRAMENA

DURACIÓN: 5 MINUTOS

TOMA: 7

PLANO:
EXTREME LONG SHOT

IMAGEN:
Toma del poblado utilizando un filtro que acentúe el tono.

ÁNGULO DE TOMA:

FRONTAL

EFECTO:

DISOLVENCIA



TOMA: 10

PLANO:
LONG SHOT

IMAGEN:
Toma de una iglesia utilizando un filtro que acentúe el tono.

ÁNGULO DE TOMA:

LATERAL

EFECTO:

DISOLVENCIA



TOMA: 8

PLANO:
LONG SHOT

IMAGEN:
Toma del lago de Janitzio acentuando el tono con un filtro.

ÁNGULO DE TOMA:

LATERAL

EFECTO:

DISOLVENCIA



TOMA: 11

PLANO:
FULL SHOT

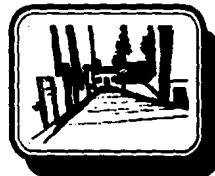
IMAGEN:
Toma de una calle utilizando un filtro que acentúe el tono.

ÁNGULO DE TOMA:

PERSPECTIVALATERAL

EFECTO:

DISOLVENCIA



TOMA: 9

PLANO:
FULL SHOT

IMAGEN:
Toma de peces utilizando un filtro de color que acentúe el tono.

ÁNGULO DE TOMA:

PICADO

EFECTO:

DISOLVENCIA



TOMA: 12

PLANO:
TIGH SHOT

IMAGEN:
Toma de un tejado acompañada de una trama de puntos.

ÁNGULO DE TOMA:

FRONTAL

EFECTO:

DISOLVENCIA



LOS CONCEPTOS VISUALES BÁSICOS DEL DISEÑO Y LA FOTOGRAFÍA

REALIZACIÓN: SANDRAMENA

DURACIÓN: 5 MINUTOS

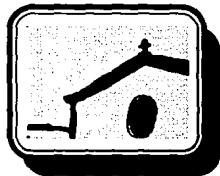
TOMA: 13

PLANO:
MEDIUM CLOSE UP

IMAGEN:
Toma de una iglesia rústica
utilizando una trama de puntos.

ÁNGULO DE TOMA:
TRESCUARTOS

EFFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 16

PLANO:
LONG SHOT

IMAGEN:
Toma de unas barcas. Provocar el
grano reventado con el revelado.

ÁNGULO DE TOMA:
PERSPECTIVALATERAL

EFFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 14

PLANO:
FULL SHOT

IMAGEN:
Toma de una casa. Provocar grano
reventado al revelar la película.

ÁNGULO DE TOMA:
FRONTAL

EFFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 17

PLANO:
MEDIUM SHOT

IMAGEN:
Toma de un portal. Provocar el
grano reventado al revelar.

ÁNGULO DE TOMA:
FRONTAL

EFFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 15

PLANO:
FULL SHOT

IMAGEN:
Toma de una tumba. Provocar
grano reventado con el revelado.

ÁNGULO DE TOMA:
TRESCUARTOS

EFFECTO:
DISOLVENCIA



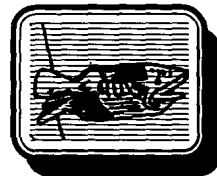
TOMA: 18

PLANO:
FULL SHOT

IMAGEN:
Figuras artesanales de madera.
Mezclar con una trama de líneas.

ÁNGULO DE TOMA:
FRONTAL

EFFECTO:
DISOLVENCIA



LOS CONCEPTOS VISUALES BÁSICOS DEL DISEÑO Y LA FOTOGRAFÍA

REALIZACIÓN: SANDRAMENA

DURACIÓN: 5MINUTOS

TOMA: 19

PLANO:
FULL SHOT

IMAGEN:
Figura artesanal de madera.
Mezclada con una trama de líneas.

ÁNGULO DE TOMA:
PERSPECTIVALATERAL

EFFECTO:
DISOLVENCIA



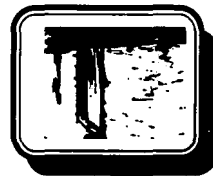
TOMA: 22

PLANO:
FULL SHOT

IMAGEN:
Casa rústica, acentuando los tonos con un filtro de color.

ÁNGULO DE TOMA:
PERSPECTIVALATERAL

EFFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 20

PLANO:
FULL SHOT

IMAGEN:
Figura artesanal de madera.
Mezclada con una trama de líneas.

ÁNGULO DE TOMA:
PERSPECTIVALATERAL

EFFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 23

PLANO:
TIGH SHOT

IMAGEN:
Toma de una columna acentuada con un filtro de color.

ÁNGULO DE TOMA:
FRONTAL

EFFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 21

PLANO:
TIGH SHOT

IMAGEN:
Figura de madera acompañada de una trama de líneas.

ÁNGULO DE TOMA:
PERSPECTIVALATERAL

EFFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 24

PLANO:
TIGH SHOT

IMAGEN:
Casa de madera utilizando un filtro que acentúe el tono.

ÁNGULO DE TOMA:
PERSPECTIVALATERAL

EFFECTO:
DISOLVENCIA



LOS CONCEPTOS VISUALES BÁSICOS DEL DISEÑO Y LA FOTOGRAFÍA

REALIZACIÓN: SANDRAMENA

DURACIÓN: 5MINUTOS

TOMA: 25

PLANO:
FULL SHOT

IMAGEN:

Toma de una iglesia utilizando un filtro que acentúe el tono.

ÁNGULO DE TOMA:

PERSPECTIVALATERAL

EFECTO:

DISOLVENCIA



TOMA: 28

PLANO:
TIGH SHOT

IMAGEN:

Toma de un campanario acentuando el tono con un filtro de color.

ÁNGULO DE TOMA:

PERSPECTIVALATERAL

EFECTO:

DISOLVENCIA



TOMA: 26

PLANO:
TIGH SHOT

IMAGEN:

Detalle de una iglesia utilizando un filtro que acentúe el tono.

ÁNGULO DE TOMA:

PERSPECTIVALATERAL

EFECTO:

DISOLVENCIA



TOMA: 29

PLANO:
LONG SHOT

IMAGEN:

Toma de una torre utilizando un filtro de color que suba el tono.

ÁNGULO DE TOMA:

PERSPECTIVALATERAL

EFECTO:

DISOLVENCIA



TOMA: 27

PLANO:
TIGH SHOT

IMAGEN:

Toma de un campanario acentuando el tono con un filtro de color.

ÁNGULO DE TOMA:

PERSPECTIVALATERAL

EFECTO:

DISOLVENCIA



TOMA: 30

PLANO:
FULL SHOT

IMAGEN:

Toma de una cerca de madera utilizando un filtro de color.

ÁNGULO DE TOMA:

PERSPECTIVALATERAL

EFECTO:

DISOLVENCIA



LOS CONCEPTOS VISUALES BÁSICOS DEL DISEÑO Y LA FOTOGRAFÍA

REALIZACIÓN: SANDRAMENA

DURACIÓN: 5 MINUTOS

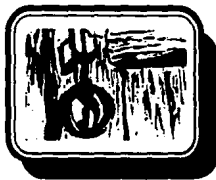
TOMA: 31

PLANO:
TIGH SHOT

IMAGEN:
Manija de una puerta. Usar filtro de color para acentuar el tono.

ÁNGULO DE TOMA:
TRESCUARTOS

EFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 34

PLANO:
TIGH SHOT

IMAGEN:
Fotografía en blanco y negro de una barca.

ÁNGULO DE TOMA:
PICADO

EFECTO:
DISOLVENCIA



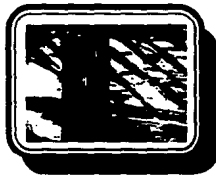
TOMA: 32

PLANO:
FULL SHOT

IMAGEN:
Fotografía en blanco y negro de una casa de adobe.

ÁNGULO DE TOMA:
PERSPECTIVALATERAL

EFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 35

PLANO:
MEDIUM FULL SHOT

IMAGEN:
Toma de un grupo de personas con traje típico.

ÁNGULO DE TOMA:
TRESCUARTOS

EFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 33

PLANO:
FULL SHOT

IMAGEN:
Fotografía en blanco y negro de una tumba.

ÁNGULO DE TOMA:
TRESCUARTOS

EFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 36

PLANO:
FULL SHOT

IMAGEN:
Toma de figuras artesanales llenas de colorido.

ÁNGULO DE TOMA:
PICADO

EFECTO:
DISOLVENCIA



LOS CONCEPTOS VISUALES BÁSICOS DEL DISEÑO Y LA FOTOGRAFÍA

REALIZACIÓN: SANDRAMENA

DURACIÓN: 5 MINUTOS

TOMA: 37

PLANO:
MEDIUM CLOSE UP

IMAGEN:
Fotografía en color de unos monigotes.

ÁNGULO DE TOMA:
TRESCUARTOS
EFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 40

PLANO:
TIGHT SHOT

IMAGEN:
Toma de tejados acentuados por un filtro de color.

ÁNGULO DE TOMA:
LATERAL
EFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 38

PLANO:
FULL SHOT

IMAGEN:
Toma de una canasta de dulces llena de colorido.

ÁNGULO DE TOMA:
PICADO
EFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 41

PLANO:
TIGHT SHOT

IMAGEN:
Texturas de textiles utilizando un filtro que acentúe los tonos.

ÁNGULO DE TOMA:
FRONTAL
EFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 39

PLANO:
FULL SHOT

IMAGEN:
Toma de la textura de un árbol cerca de un tejado.

ÁNGULO DE TOMA:
FRONTAL
EFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 42

PLANO:
MEDIUM CLOSE UP

IMAGEN:
Toma de una persona con traje típico.

ÁNGULO DE TOMA:
CONTRAPICADO
EFECTO:
DISOLVENCIA



LOS CONCEPTOS VISUALES BÁSICOS DEL DISEÑO Y LA FOTOGRAFÍA

REALIZACIÓN: SANDRAMENA

DURACIÓN: 5 MINUTOS

TOMA: 43

PLANO:
MEDIUM FULL SHOT

IMAGEN:
Toma de una mujer con un telar.

ÁNGULO DE TOMA:
TRESCUARTOS

EFFECTO:
DISOLVENCIA

TOMA: 44

PLANO:
FULL SHOT

IMAGEN:
Toma de la mujer con un telar.

ÁNGULO DE TOMA:
TRESCUARTOS

EFFECTO:
DISOLVENCIA

TOMA: 45

PLANO:
EXTREME LONG SHOT

IMAGEN:
Toma del lugar donde se encuentra la mujer con el telar.

ÁNGULO DE TOMA:
TRESCUARTOS

EFFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 46

PLANO:
FULL SHOT

IMAGEN:
Toma de un hombre realizando algún movimiento.

ÁNGULO DE TOMA:
PERFIL

EFFECTO:
DISOLVENCIA

TOMA: 47

PLANO:
MEDIUM FULL SHOT

IMAGEN:
Toma de una mujer realizando algún movimiento.

ÁNGULO DE TOMA:
FRONTAL

EFFECTO:
DISOLVENCIA

TOMA: 48

PLANO:
MEDIUM CLOSE UP

IMAGEN:
Toma de una niña realizando algún movimiento.

ÁNGULO DE TOMA:
FRONTAL

EFFECTO:
DISOLVENCIA



LOS CONCEPTOS VISUALES BÁSICOS DEL DISEÑO Y LA FOTOGRAFÍA

REALIZACIÓN: SANDRAMENA

DURACIÓN: 5MINUTOS

TOMA: 49

PLANO:
TIGH SHOT

IMAGEN:
Toma de unos arcos que ubiquen el lugar.

ÁNGULO DE TOMA:
PERSPECTIVALATERAL

EFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 52

PLANO:
EXTREME LONG SHOT

IMAGEN:
Fotografía de los arcos de la toma anterior.

ÁNGULO DE TOMA:
PERSPECTIVALATERAL

EFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 50

PLANO:
FULL SHOT

IMAGEN:
Fotografía de los arcos de la toma anterior.

ÁNGULO DE TOMA:
PERSPECTIVALATERAL

EFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 53

PLANO:
FULL SHOT

IMAGEN:
Toma de una cerca acompañada de una trama de puntos.

ÁNGULO DE TOMA:
TRESCUARTOS

EFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 51

PLANO:
LONG SHOT

IMAGEN:
Fotografía de los arcos de la toma anterior.

ÁNGULO DE TOMA:
PERSPECTIVALATERAL

EFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 54

PLANO:
TIGH SHOT

IMAGEN:
Toma de un campanario utilizando un filtro que acentúe su tono.

ÁNGULO DE TOMA:
PERSPECTIVALATERAL

EFECTO:
DISOLVENCIA



LOS CONCEPTOS VISUALES BÁSICOS DEL DISEÑO Y LA FOTOGRAFÍA

REALIZACIÓN: SANDRAMENA

DURACIÓN: 5 MINUTOS

—TOMA: 55

PLANO:
TIGH SHOT

IMAGEN:
Fotografía en color de un campanario.

ÁNGULO DE TOMA:
TRESCUARTOS

EFFECTO:
DISOLVENCIA



—TOMA: 58

PLANO:
TIGH SHOT

IMAGEN:
Toma en color de unas ramas secas.

ÁNGULO DE TOMA:
CONTRAPICADO

EFFECTO:
DISOLVENCIA



—TOMA: 56

PLANO:
MEDIUM CLOSE UP

IMAGEN:
Toma de una escena de un baile regional lleno de colorido.

ÁNGULO DE TOMA:
PERSPECTIVALATERAL

EFFECTO:
DISOLVENCIA



—TOMA: 59

PLANO:
FULL SHOT

IMAGEN:
Fotografía en color de una red.

ÁNGULO DE TOMA:
CONTRAPICADO

EFFECTO:
DISOLVENCIA



—TOMA: 57

PLANO:
FULL SHOT

IMAGEN:
Fotografía acentuada con un filtro de unas barcas.

ÁNGULO DE TOMA:
PERSPECTIVALATERAL

EFFECTO:
DISOLVENCIA



—TOMA: 60

PLANO:
TIGH SHOT

IMAGEN:
Toma del detalle de una puerta.

ÁNGULO DE TOMA:
TRESCUARTOS

EFFECTO:
DISOLVENCIA



ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA

LOS CONCEPTOS VISUALES BÁSICOS DEL DISEÑO Y LA FOTOGRAFÍA

REALIZACIÓN: SANDRAMENA

DURACIÓN: 5 MINUTOS

—TOMA: 61

PLANO:
CLOSE UP

IMAGEN:
Toma de un acercamiento a una persona.

ÁNGULO DE TOMA:
TRES CUARTOS

EFECTO:
DISOLVENCIA



—TOMA: 64

PLANO:
TIGHT SHOT

IMAGEN:
Toma de una torre utilizando un filtro que acentúe los tonos.

ÁNGULO DE TOMA:
PERSPECTIVA LATERAL

EFECTO:
DISOLVENCIA



—TOMA: 62

PLANO:
FULL SHOT

IMAGEN:
Fotografía en color de unos lazos colocados sobre un puente.

ÁNGULO DE TOMA:
FRONTAL

EFECTO:
DISOLVENCIA



—TOMA: 65

PLANO:
TIGHT SHOT

IMAGEN:
Toma de un altar utilizando un filtro para acentuar los tonos.

ÁNGULO DE TOMA:
TRES CUARTOS

EFECTO:
DISOLVENCIA



—TOMA: 63

PLANO:
TIGHT SHOT

IMAGEN:
Toma de un detalle de una puerta.

ÁNGULO DE TOMA:
TRES CUARTOS

EFECTO:
DISOLVENCIA



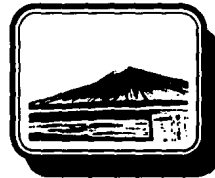
—TOMA: 66

PLANO:
TIGHT SHOT

IMAGEN:
Toma de un tejado acentuada con un filtro de color.

ÁNGULO DE TOMA:
PERSPECTIVA LATERAL

EFECTO:
DISOLVENCIA



LOS CONCEPTOS VISUALES BÁSICOS DEL DISEÑO Y LA FOTOGRAFÍA

REALIZACIÓN: SANDRAMENA

DURACIÓN: 5 MINUTOS

TOMA: 67

PLANO:
EXTREME LONG SHOT

IMAGEN:
Toma de un paisaje de Janitzio acentuada con un filtro de color.

ÁNGULO DE TOMA:
FRONTAL

EFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 70

PLANO:
TIGH SHOT

IMAGEN:
Sandwich de un paisaje y un título del audiovisual.

ÁNGULO DE TOMA:
FRONTAL

EFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 68

PLANO:
TIGH SHOT

IMAGEN:
Sandwich de un paisaje y un título del audiovisual.

ÁNGULO DE TOMA:
FRONTAL

EFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 71

PLANO:
TIGH SHOT

IMAGEN:
Sandwich de un paisaje y un crédito del audiovisual.

ÁNGULO DE TOMA:
FRONTAL

EFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 69

PLANO:
TIGH SHOT

IMAGEN:
Sandwich de un paisaje y un título del audiovisual.

ÁNGULO DE TOMA:
FRONTAL

EFECTO:
DISOLVENCIA



TOMA: 72

PLANO:
TIGH SHOT

IMAGEN:
Sandwich de un paisaje y un crédito del audiovisual.

ÁNGULO DE TOMA:
FRONTAL

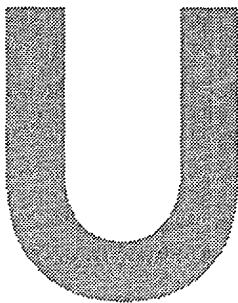
EFECTO:
DISOLVENCIA



CAPÍTULO

TRES

3. LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL



na vez concluida la elaboración de guiones, y basandose en la preproducción, se puede continuar con la siguiente etapa, la producción del audiovisual; que comprende la elaboración de diapositivas y el sonido.

3.1 LA ELABORACIÓN DE DIAPOSITIVAS

Una parte importante de la producción es la elaboración de diapositivas que constituyen la imagen del audiovisual. En el audiovisual la elaboración de diapositivas implican la elección de un formato, la elección de equipo fotográfico, la elección de material y la toma fotográfica.

3.1.1 ELECCIÓN DEL FORMATO

Es importante mencionar que la elección de un formato será definido por el que convenga más a las necesidades del audiovisual. En la proyección tradicional las fotografías horizontales, tienden a ser más empleadas porque los ojos ven mejor de derecha a izquierda que de arriba a abajo. La mayoría de lo que se observa se encuentra en sentido horizontal. Las pantallas de proyección son rectangulares o cuadradas, raramente son verticales. Por estas razones un formato vertical es raramente utilizado.

En este tipo de proyección tradicional se puede utilizar la proyección en varias pantallas utilizando ya sea en formato horizontal o vertical para dar una proyección impresionante en cuanto a dimensión. (43)

(43) Cfr ROBERT, E. Ertel
"La producción en Multi-
imagen" Ed. Multivisión
audiovisual S.A. México
p.p.23-24

Existe otro tipo de proyección a través de un formato mezclado el cual entrega variedad al proyectar imágenes. La mezcla de imágenes en formato horizontal y vertical, interesan más al público ya que la proyección se vuelve dinámica con estos cambios. ^[141]

En este sentido y en cuanto a la elección del formato para este audiovisual se ha determinado que se use formato horizontal debido a las ventajas que presenta y el tipo de imágenes a utilizar durante la proyección.

3.1.2 ELECCIÓN DEL EQUIPO

LA CÁMARA FOTOGRÁFICA

No obstante que existen una gran variedad de cámaras, no todas sirven para obtener diapositivas. Sólo un tipo puede ser útil, las cámaras de formato 135 que dan una imagen de 24x36 mm. Se recomienda la de tipo reflex ya que en este tipo de cámara la imagen que corresponde exactamente a la imagen de la diapositiva que resulte, evitando con ello el llamado error de paralaje.

Además de que la mayoría de estas cámaras permite el cambio de lentes u objetivos, lo que permite una

mayor flexibilidad en el encuadre. Si la cámara y el presupuesto lo permiten, es aconsejable utilizar lentes intercambiables, tener a la mano por lo menos un normal de 50 mm de distancia focal, un telefoto de 70 mm o más y un gran angular de 40 mm o menos. Existe también el lente llamado Zoom que permite el cambio de distancia focal y puede ir de gran angular a telefoto, pasando por el normal.

Con respecto a este apartado se ha elegido una cámara reflex de formato 135 manual, debido a que aunadas a las ventajas de este tipo de cámara permite además el control manual de la exposición. Así también se ha seleccionado un lente normal y un Zoom para poder obtener diferentes distancias focales. ^[141]

FILTROS

Aunque el valor de los filtros en el trabajo fotográfico general es limitado, conviene porque ello facilitará un registro exacto del color en condiciones difíciles o ayudarán a la creación de múltiples efectos especiales. Los filtros de corrección, que adecuan la temperatura de color de la luz que entra en la cámara a la de la película,

^[141] Cfr HEDGECOE, John "El arte de la fotografía en color" Ed. Parramón, Barcelona, 1979 p.p. 244-246

constituyen el grupo más amplio. Los filtros de corrección más empleados son el Skylight y el UV que eliminan la dominante azulada y "calientan" la imagen. Ambos pueden dejarse en el objetivo de forma permanente. Los polarizadores eliminan los reflejos.

Muchos filtros reducen la luminosidad, y la exposición debe ajustarse en consecuencia según las recomendaciones del fabricante.

Otros, como los estrellados, las mascarillas, imagen múltiple, barridos, desface, arcoiris, puestas de sol, doble exposición, espejismo, niebla o los de dos colores, sirven para producir efectos especiales. Los suavizadores difunden la imagen, efecto que también se logra con el aliento o untando con vaselina un filtro plano.

En cuanto al material con el que se fabrican, los filtros de cristal son más duraderos que los de gelatina. Si la calidad óptica no es muy importante, pueden improvisarse con papel celofán y materiales por el estilo. Existen además filtros llamados lentillas de acercamiento Close Up, que vienen en juegos de tres, +1, +2, +3, las cuales son indispensables para tomas de reproducción en estudio y con las cuales se logra una calidad muy aceptable en caso de no contar con un lente

llamado macro que permite acercamientos más exactos.

Este complemento del equipo fotográfico depende en gran medida de los efectos que la creatividad del audiovisual requiera. Su uso estará especificado claramente en el guión técnico para no cometer errores en la intención de la imagen audiovisual, así como también evitar el abuso de efectos que vuelvan monótona la proyección. Tomando en cuenta este aspecto y debido a las características del audiovisual se han seleccionado diversos tipos de filtros para lograr un mayor atractivo en las imágenes, resaltando con los filtros de color los tonos rústicos y creando imágenes difuminadas con los filtros suavizadores.⁽⁴⁵⁾

Luces

La iluminación tanto para interiores como para exteriores es una cuestión de preferencia personal. Algunos prefieren la luz natural o la luz disponible, en tanto que a otros les gusta emplear flash o fotolamparas.

El uso de flash resulta ser lo más práctico para iluminación. El resultado de disparar el flash con la luz de día es el amortiguamiento en el contraste

(45) Cfr HEDGECOE, John "El arte de la fotografía en color" Ed. Parramón, Barcelona, 1979 p.p. 244-246

de las sombras sobre el rostro de las personas fotografiadas, manteniendo los valores de la exposición como si la luz sólo fuera proveniente del sol.

El uso del flash en interiores permite la obtención de una luz más suave mediante el rebote de luz sobre la pared o cualquier otra superficie de reflejo.

Un flash electrónico que pueda separarse del eje óptico permite el mayor control sobre la iluminación del sujeto. Los modelos van desde los de estudio con luz de realce y generador independiente hasta los de bolsillo acoplables a la cámara, con sensores incorporados o independientes. Las cámaras que incorporan el flash o usan cubos son más baratas pero menos flexibles.

Es recomendable para quienes se inician en la producción de audiovisuales, que cuando se requieran tomas en interiores se regule la cámara conforme a las indicaciones del flash. Generalmente en la parte posterior de las lámparas de destello (flash), aparece una tabla donde la intersección de la distancia, en metros, y el número de grados ASA, muestra el valor del diafragma. También es útil consultar el manual adjunto al flash cuando se

necesite utilizarlo directo.

El uso de fotolámparas es el más recomendable para la iluminación de interiores y sirve para modelar la luz que será dirigida al objeto a fotografiar. El ángulo de cobertura de estas fuentes depende del reflector que se emplee. Cuanto más hundido sea, más pequeño será el ángulo y más duras las sombras. Los reflectores brillantes dan luz más dura que los semimates. Un buen reflector de tipo general es uno en forma de tazón; los tipos más planos que además cubren la parte delantera de la bombilla dan una iluminación más suave, casi sin sombras. Los spot llevan un objetivo para centrar el haz de luz.

Regularmente se utiliza un triángulo de iluminación donde la primera y principal fuente de luz, o luz base, establece un nivel adecuado de iluminación general. La segunda luz, luz de relleno, se usa para eliminar el lado sombreado del tema. La tercera luz se puede utilizar para añadir un poco de iluminación trasera o lateral para crear interés.⁽⁴⁶⁾ Se puede además modificar las posiciones de las luces, así como añadir materiales en gelatina coloreada sobre las fuentes luminosas que ayudarán a convertir una fotografía común en algo excitante.

(46) Cfr. HEDGECOE John "El arte de la fotografía en color" Ed. Parramón, Barcelona, 1979 p.p. 272-273

Aunque en la elaboración de este audiovisual no se ha requerido el uso de luces ni el manejo del flash, debido a la creación de imágenes rústicas aprovechando la luz natural, es importante hablar de este aspecto para poder iluminar las tomas de los créditos, así como futuras tomas para otros proyectos.

SOPORTES

Los soportes se emplean para evitar las sacudidas y para fijar perfectamente la posición de la cámara de forma que el fotógrafo pueda concentrarse en la elección del momento adecuado para disparar. Por lo general con un objetivo normal o gran angular puede dispararse a mano hasta 1/30 sin peligro de que la foto salga movida. Pero con un telefoto, el movimiento es más notorio, y muchos fotógrafos usan tripode si van a tirar a menos de 1/250. Las cámaras más voluminosas y las muy pequeñas son difíciles de sujetar bien. La estabilidad de la postura del fotógrafo y la forma en que coja la cámara también influyen en la necesidad o no de tripode; por ejemplo, una cámara sujeta a nivel de cintura es más estable que sujeta a nivel del ojo. Los soportes más estables son los que se emplean

en cine y TV, en los que la firmeza es más importante que la transportabilidad; como son muy pesados, suelen montarse sobre ruedas. En el otro extremo están los tripodes desplegables de bolsillo, muy fáciles de transportar pero casi inútiles, porque se mueven con la más leve brisa. Un buen compromiso es un tripode con patas de aluminio de sección en U o tabular, telescópicas y enclavables en cualquier posición. Por lo regular llevan una columna central que permite la variación rápida de altura. Para aumentar la rigidez los hay que llevan unos refuerzos que unen las patas a la columna central. (47)

Cabe mencionar que en este proyecto sólo se utilizará un soporte de tres patas para aquellas tomas que requieren de estabilidad, sin embargo habrá proyectos en los que se requiera el uso de otro tipo de soportes y de ahí la importancia de mencionarlos.

MESA DE COPIADO

El copiado de reproducciones, títulos, planos e inclusive fotografías, puede hacerse al exterior utilizando luz de sombra abierta, no del sol brillante o, al interior, empleando iluminación triangular

(47) Cfr ROBERT, E. Ertel "La producción en Multi imagen" Ed. Multivisión Audiovisual S.A. México, p.p. 25-30

para el copiado. Sin embargo es importante mencionar que una mesa de copiado facilita mucho tanto la iluminación como la precisión de la toma de todos los elementos gráficos. Esta mesa consta de un pie vertical que permite subir o bajar la cámara según se requiera, y la sujeta en posición paralela a un tablero que soporta las imágenes a reproducirse, además de una iluminación difusa de tres luces en posición triangular directas al material gráfico que permiten una iluminación uniforme. En este sentido y debido a que en éste audiovisual sólo se requieren de seis tomas de material gráfico se ha improvisado un lugar de copiado que consta de una cámara sobre un tripié, la pared como soporte de los materiales y una iluminación de tres lámparas en posición horizontal.

3.1.3 ELECCIÓN DE MATERIAL

LA PELÍCULA VIRGEN

Para que el resultado final de la toma fotográfica sea de calidad, conviene emplear siempre la misma marca y el mismo tipo de película. Los tipos de películas disponibles en el mercado varían rápidamente y por eso es conveniente mencionar

que independientemente de la marca de película que se prefiera es importante leer las instrucciones de uso donde se indicará para que tipo de luz son más recomendables y su grado de sensibilidad (ASA).

En este aspecto se ha seleccionado una película reversible de 100 grados ASA, apta para tomas con luz de día, que son de las que consta la mayoría de las tomas planeadas en este audiovisual y que sirve también para las tomas de material gráfico creando imágenes positivas para proyección. (48)

LOS MARCOS

Existen diferentes tipos de marcos y es conveniente conocerlos para saber cuales son los más adecuados para una buena proyección audiovisual.

MARCOS DE CARTÓN

No son muy recomendables en la proyección audiovisual ya que se curvan con facilidad.

MARCOS DE PLÁSTICO CON VIDRIO

Por ser demasiado gruesos no son muy aceptados por todos los proyectores; proporcionan además cuatro superficies de vidrio que hay que mantener exentas de polvo y que no siempre están en

(48) Vid ACUÑA, Limón Alejandro "La producción de audiovisuales como forma de apoyo didáctico" Ed. U. Iberoamericana, México, 1983.p.p. 47

contacto con la superficie de las diapositivas favoreciendo a la distorsión de la imagen.

MARCOS DE PLÁSTICO

De estos se fabrican varios tipos, pero algunos poseen un diseño muy eficaz que mantiene muy plana la diapositiva y el enganche de ambas piezas es muy sólido. Además por su peso y grosor son los más aceptados por los proyectores.

Como se podrá observar los marcos de plástico son los más óptimos para una proyección audiovisual por tal motivo se ha elegido este tipo de marco utilizando aquellos que permiten mantener la imagen plana aún en los casos necesarios de utilizar dos diapositivas en un mismo marco.

3.1.4 LA TOMA FOTOGRÁFICA

Una vez elegido el material adecuado para trabajar las imágenes del audiovisual se procederá a la realización de la toma fotográfica.

No hay que olvidar que al llegar a este punto el encargado de realizar las tomas fotográficas deberá tener la capacidad de utilizar todas las técnicas fotográficas a su alcance que aseguren la comunicación completa de información específica

durante la proyección, antes que captar imágenes a la espera de que el auditorio entienda el mensaje. Esto no significa limitar la creatividad ni la libertad de expresión, pero sí utilizarlas con un fin comunicativo.

La toma fotográfica deberá ajustarse estrictamente a lo dispuesto en el guión técnico y story board. El primer paso será hacer una división de las tomas directas en locación y de las tomas de estudio (Títulos, reproducciones, etc.). A partir de ello, y con el equipo necesario, se procederá a fotografiar. Como en la mayoría de los casos, el tiempo es un factor importante, el productor deberá calcular un rango muy amplio para la toma fotográfica, puesto que es común que después de revelarse, el material es insuficiente o de mala calidad, por lo que se debe proceder a repetir aquellas imágenes que son esenciales en la formación del cuerpo del audiovisual. (49)

Una forma de ahorrar tiempo es el dividir las imágenes por tipos y determinar paquetes para fotografiar varios elementos importantes, sean de locación o de estudio, en una sola "salida".

Sea en estudio o en locación es importante asegurarse de tomar más fotos de las que se van a necesitar. La película es barata comparada a

(49) Vid ROBERT, E. Ertel "La producción en Multi-Imagen" Ed. Multivisión Audiovisual S.A. México, p.p. 40-42

algunos de los demás costos involucrados en una presentación audiovisual.

Es confortante saber que hay fotos disponibles cuando repentinamente surge agujero en la presentación que pide una o dos fotos más. Esa película extra que se gasta podría evitar el viaje de regreso a un lugar distante o todo un nuevo arreglo de estudio, vale la pena el gasto.

LOCACIÓN

Con respecto a las tomas de locación, podemos hacer una distinción entre la toma de personas y la toma de cosas.

Si se trata de toma de personas, se tendrá que determinar, de acuerdo al guión técnico, si se requiere de una persona por su aspecto físico o por su expresividad. Si la imagen querida cae dentro del primer tipo, es cuestión de salir a buscar a la persona ideal. En cambio si lo que se desea es mostrar su expresividad, se puede recurrir a modelos que actúen para la imagen del audiovisual.

Cuando se trata de un tema donde el hombre no es el centro de atención, se efectúan una gran cantidad de tomas en locaciones de cosas.

Cuando se fotografía en exteriores abundan las oportunidades para tomas diferentes, aunque relacionadas. Se pueden hacer tomas de acercamientos y ángulos diferentes, usando la imaginación. También se puede aprovechar las diferentes horas del día, para a través de la luz crear interesantes y diversos efectos en cualquier tema.

Para hacer algo nuevo se puede tomar ventaja del alba, del anochecer o de los días nublados.⁽⁶⁰⁾

En este sentido la generalidad de las tomas serán de locación, eligiéndose Janitzio como lugar para realizarlas, aprovechando la luz del día para crear un efecto más rústico y tomando expresiones espontáneas de los habitantes del lugar.

ESTUDIO

La toma en estudio es donde se crearán las diapositivas de las imágenes elaboradas recopiladas que se mencionan en el guión técnico. Estas imágenes podrán ser gráficos, letreros, esquemas, dibujos, caricaturas, títulos, fotografías, imágenes de libros y revistas, e incluso de objetos o personas con algún ciclorama especial. Cabe recalcar que en la toma de estudio existen tantas oportunidades

(60) Cfr. NOGUEZ, Ramírez Antonio "Manual de elaboración de audiovisuales de imagen fija" Ed. ILCE, México, 1988 p.p. 57-59

de expresiones creativas como se tiene en exteriores. La forma más práctica de lograr una buena calidad en la fotografía de gráficos es la mesa de copiado. Si se tiene la posibilidad de utilizar fotolámparas de tungsteno y con película apropiada, el resultado será excelente.

Algunos principios para la toma en estudio de todo tipo de originales son:

La luz deberá ser dirigida desde una sola fuente (el sol) o varias, siempre y cuando sean de la misma intensidad y estén a la misma distancia. La mejor forma de iluminar un original es con dos fuentes, con una inclinación de 60 grados.

El original deberá estar bien asentado en la superficie de la mesa o pared sin arrugas ni dobleces.

La cámara deberá estar paralela al original.

Al ver por la mirilla de la cámara, deberá cuidarse que la imagen no sobresalga mucho o este demasiado junta. Algunas cámaras no son muy exactas y el resultado son algunos milímetros de más o menos vistos por la mirilla. Conviene recordar que los papeles brillantes presentan problemas para ser reproducidos fotográficamente por su tendencia a la producción de reflejos no deseados. Los papeles muy delgados, tampoco se

aconsejan porque se arrugan con facilidad y tienden a curvarse.

En cuanto a la creación de los originales para el audiovisual existe un principio básico para una buena comunicación; la sencillez. La simplicidad es muy ventajosa para el lenguaje audiovisual, el mensaje se trasmite con cierta rapidez y con un sentido de síntesis que permite una mejor captación del espectador. Todos los títulos y textos que forman parte del audiovisual deben ser breves con la tipografía adecuada para facilitar su legibilidad.

Al elaborar cualquier dibujo, título, gráfica, etc, se debe hacer de acuerdo a las proporciones que guarda la imagen en la diapositiva. En la preparación de originales, el dibujante deberá tener en cuenta, aparte de la proporción, las posibles combinaciones de colores que permitan una rápida captación visual. (51)

Las tomas de estudio de fotografías, de imágenes de libros y revistas, ofrecen muchas posibilidades entre las que se encuentran los collages y las reproducciones cuando existe una imagen muy difícil que no puede ser adquirida por otros medios. En este tipo de tomas se debe tener presente la necesidad de unificar el color, el tipo

y la textura de las imágenes. En cuanto a las tomas de objetos y personas en estudio, se debe recordar que la iluminación es un factor que ayuda en gran medida a crear interés a través del manejo de las luces.

Otro factor muy importante en esta clase de tomas es el manejo adecuado de cicloramas ya que por medio de estos se puede crear una ambientación que llene de interés a la imagen.

Los cicloramas pueden ser de todo tipo, papeles lisos o dibujados con algún diseño especial, telas, proyecciones sobre la pared o sobre el objeto a fotografiar y hasta otros objetos o personas que sirvan como fondo.

En este aspecto se han separado como tomas de estudio sólo los créditos del audiovisual para lo cual se ha improvisado un lugar de copiado para lograr una buena calidad en la reproducción del material gráfico.

3.2 EL SONIDO

El segundo elemento que forma el audiovisual es el sonido. Es indispensable enfatizar adecuadamente la relación entre la pista magnética y el éxito de la producción total; sin dejar de valorar los procesos

anteriores de la producción, pero es muy cierto que la pista de sonido puede destruir la presentación de las mejores imágenes o bien la proyección de imágenes mediocres puede transformarse en un éxito con una buena pista de sonido. Tan importante como la imagen y siendo su complemento, el sonido requiere de una gran atención tanto técnica como conceptual durante su producción. La importancia relativa de la pista magnética hace necesario el uso de un estudio profesional, si hay alguna forma de lograrlo. En la mayoría de los casos, esto garantiza un buen espectáculo que interesará al público. La pista puede crear el ambiente, una atmósfera, indicar cambios secuenciales, levantar al público hasta el entusiasmo, o llevarlo a la meditación, todo sin que se de cuenta. Se debe determinar a partir del guión técnico el sonido que se requiere de acuerdo a los elementos que componen la banda sonora; voz, música y efectos. (52)

3.2.1 VOZ

El texto estilizado en el guión literario será la guía que la voz reproducirá. En cuanto a la voz cada persona posee un timbre particular. El

(52) Cfr ACUÑA, Limón Alejandro "La producción de audiovisuales como forma de apoyo didáctico" Ed. U. Ibero, México 1983 p.p.56

productor esta frente a una gran variedad de voces, de las cuales deberá escoger las más adecuadas. Sin embargo, un timbre apropiado de voz no es el único requisito, la buena dicción y adecuada pronunciación, son características que debe tener todo locutor.

Para la selección del locutor más adecuado se debe tener presente cual es el tipo que interesa, si la voz deberá ser femenina o masculina, si representará una voz joven o madura, si será una voz urbana o provincial, o si se combinarán dos tipos de voces distintas.

Una vez definido este aspecto, para escoger el locutor que intervendrá en el audiovisual, es necesario hacerle unas pruebas frente al microfono, donde se probará desde su dicción, tono, estilo y pronunciación.

Para ayudar al locutor en el estudio, es necesario que el texto este escrito en hojas sueltas y numeradas, escritas con letra grande y a doble espacio, con la puntuación correcta y sin manchones o errores mecanográficos, ni palabras cortadas. Cuando se utilizan dos locutores se deben diferenciar claramente las partes que corresponden a cada locutor.

Como la voz es la parte dominante de la banda

sonora se requiere de una adecuada selección y preparación para asegurar su éxito en la proyección.

De acuerdo a las características de éste audiovisual se ha requerido de una voz femenina madura con buena dicción, pronunciación y tono para la interpretación del guión literario en forma poética.

3.2.2 MÚSICA Y EFECTOS

Tanto la música como los efectos estarán determinados por el tema principalmente por el tipo y las necesidades de las secuencias, escenas e imágenes. Estos que se deben incluir en la banda sonora, deben ser elegidos adecuadamente para que refuercen el mensaje sin saturar, para que subrayen sin distraer. (53)

Desde el comienzo hasta el final, es recomendable que se elija la música adecuada, partes que sean adecuadas para la introducción al tema, música bien acompañada sin excesos y sobresaltos que se incluirá en la parte que forma el cuerpo del audiovisual y música con un refuerzo auditivo del mensaje anterior tanto para la parte final como para los momentos en que el locutor haga una pausa larga. Esto significa la búsqueda de uno o

(53) Vid ROBERT, E. Ertel
 "La producción en Multi
 imagen" Ed. Multivisión
 Audiovisual S.A. México, p.p.
 53-54

más trozos musicales que sean adaptables a la imagen y la complementen, recreando lo mejor posible las situaciones emotivas planteadas en el guión técnico. Aunque los efectos de sonido no son indispensables, ni esenciales, le dan un toque de profesionalismo y calidad a los audiovisuales. Cuando una parte del audiovisual lo exija y el guión técnico lo marque, el efecto sonoro puede grabarse como parte musical o sustituyéndola.

Existen en el mercado una gran variedad de efectos sonoros que van desde los delicados sonidos de la naturaleza hasta estridentes ruidos raros hechos por complicados aparatos electrónicos; o bien se pueden grabar directamente los efectos requeridos en el entorno que permiten un mayor realismo. Con ello, se tendrá un ambiente acústico más adecuado para el audiovisual. Como en la mayoría de los casos los excesos deben evitarse, así que es conveniente usar los efectos sonoros sólo cuando el mensaje lo exija.

En este sentido se ha seleccionado música que de un sentido rústico al ritmo de las imágenes a través de su aspecto natural, así como sonidos naturales que realcen la entrada y salida de imágenes en la introducción y conclusión del audiovisual.

3.2.3 GRABACIÓN

La grabación es la parte técnica que corresponde al sonido, la cual debe ser realizada con ayuda de un profesional, ya que es una parte muy delicada, puesto que la calidad del sonido estará determinada por el adecuado uso que se haga del equipo disponible, complementada por la dirección que el productor haga del o los locutores y la mezcla que se realice de ésta voz con la música y los efectos sonoros. Calidad que se verá durante la proyección y podrá otorgarle un buen puntaje a la parte sonora. (64)

De nada sirve un buen texto interpretado por una adecuada voz acompañados por una excelente música y efectos, si en el momento de grabar con el equipo inadecuado y el técnico sin experiencia, se logra una banda sonora llena de defectos y con sonidos no deseados.

Para una buena planeación de la grabación es necesario tener en cuenta los siguientes puntos:
Cronometrar cada secuencia

Probar todas las veces que sea necesario la narración junto con la imagen parte por parte.

Transcribir todas las anotaciones necesarias que facilite a cada persona localizar sus instrucciones;

a los narradores de texto las pautas; a los técnicos el control de audio, al director las entradas de los locutores etcétera.

Elegir el lugar de grabación; no es lo mismo grabar en un estudio improvisado, que en uno profesional.

Si el presupuesto no lo permite hay que acondicionar o elegir el cuarto adecuado para la grabación; es conveniente que se evite la resonancia provocada por cuartos desnudos, lo más conveniente es hacerlo en cuartos con alfombras y cortinas, también una biblioteca es un buen lugar.

Es importante evitar todos los ruidos, desde los que están en el entorno, hasta las hojas de papel, en donde el locutor está leyendo, para evitarlo es conveniente tener el texto en hojas sueltas y mantenerlas a una distancia apropiada del micrófono y colocarlas sobre una alfombra para permitir que deslicen suavemente.

Es necesario marcar a través del contravuelto un índice de registro para saber en qué parte entrarán los efectos de sonido.

Grabar por separado si el equipo lo permite primero el texto y a partir de él se añaden la música y los efectos.

Si la grabación debe ser directa, es decir voz, música y efectos al mismo tiempo es conveniente que se calculen los tiempos de entrada y salida y ensayarlos varias veces.

Hay que grabar y regrabar cuantas veces sea necesario para que el audio quede de la manera más óptima.

En este sentido se han seguido para este proyecto las indicaciones de grabación aquí mencionadas.

Equipo

Para una buena grabación del sonido es necesario conocer los elementos que lo integran y que básicamente consisten en: grabadora, tornamesas, mezcladora, reproductora, micrófono, bocinas, cables y conexiones.

Se puede dividir a las grabadoras en dos grandes grupos: las de carrete abierto y las de cassette. Con las primeras se consigue la mejor calidad y se tiene capacidad hasta para ocho canales. Las de cassette, en cambio, por no tener lo pequeño de la cinta, sólo permiten dos canales estereo y la calidad en sonido es menor. Sin embargo, estas son muy utilizadas para la reproducción, dado el tamaño y la accesibilidad del equipo. (65)

(65) Cfr ACUÑA, Limón Alejandro "La producción de audiovisuales como forma de apoyo didáctico" Ed. Ibero, México, 1983 p.p. 61

Lo más conveniente es hacer la grabación en equipo de carrete abierto, ya que este facilita las cosas durante la mezcla; por que permite el uso de hasta ocho canales, cada uno podrá ser utilizado para la grabación por separado de voz, música y efectos; creando así una pista de una gran calidad sonora para mantenerla como master.

Es preferible hacer copias en cassette, una vez hecha la mezcla de todas las pistas, para reproducirlos durante la proyección, ya que por su tamaño facilita su manejo.

Para poder realizar una grabación adecuada será necesario, aparte de la grabadora, un par de tornamesas, una mezcladora y un micrófono; esto sólo para la grabación. Para la reproducción se requiere de una reproductora que puede ser la misma grabadora, un amplificador y bocinas.

Tanto la grabadora y el micrófono, como las tornamesas y la mezcladora, serán necesarios para lograr un adecuado sonomontaje en la banda de sonido.

La mezcladora servirá fundamentalmente para suavizar las entradas y salidas de música y efectos. Con ella se puede regular el volumen y dar salida simultáneamente a dos o más sonidos por cable. Con lo que se evita toda distorsión provocada

por ruidos no deseados. El uso de la mezcladora determina en gran medida la calidad de la banda sonora.

Para la grabación de la voz, es conveniente escoger el micrófono adecuado:

OMNIDIRECCIONAL: recibe en todas direcciones diversas voces, ruido ambiental, etc.

BIDIRECCIONAL: es recomendado para diálogos ya que permite recibir señal de dos direcciones.

CARDIOIDE: su campo es casi en forma de corazón y no recibe prácticamente nada detrás.

SUPERCARDIOIDE: forma el campo más aplanado, y tiene escasa eficacia detrás del micro.

HIPERCARDIOIDE: su campo es más alargado, con un pequeño campo posterior, lo que permite dirigirlo exactamente hacia el locutor. ⁽⁵⁶⁾

Aunque es importante conocer todos estos detalles técnicos es recomendable dejar la grabación en manos de un experto técnico, siempre con la supervisión y visto bueno del responsable del material, el productor.

DIRECCIÓN

En el momento de grabar, tanto la voz como los efectos y la música, es recomendable que todo se

(56) Cfr ACUÑA, Limón Alejandro "La producción de audiovisuales como forma de apoyo didáctico" Ed. Ibero, México, 1983 p.p. 60-61

tenga preparado y se hayan realizado varios ensayos. El productor deberá en este momento con el guion técnico en la mano dirigir las acciones de los técnicos y locutores, haciendo señas con las manos en el momento de entrada y salida de cada pieza musical y efectos, así como en el momento de que cada locutor lee sus respectivos párrafos. Para ello todos los participantes deberán conocer lo que deben hacer y el momento justo de hacerlo. La dirección se centra en la parte técnica, sobre todo con los efectos y la música con lo que no debe haber ningún problema puesto que estos dos elementos deben estar ya elegidos y cronometrados.

La dirección se va a enfocar principalmente a la voz de los locutores. Para ello, se debe enfatizar la importancia de la lectura, la voz se deberá oír como si no estuviese leyendo, el locutor debe tratar de lograrlo y el productor escucharlo y hacerselo saber. Además debe estar muy atento de detener la grabación cuando note que hay un error en la lectura.

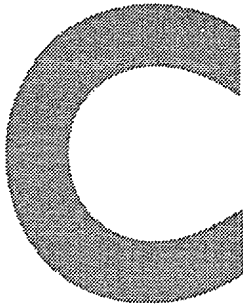
Otro aspecto que hay que considerar, es el énfasis que puede requerir cierta parte del texto, así como las pausas y el ritmo adecuado. El guión deberá estar marcado para que el locutor sepa

que hacer y el tiempo requerido; así mismo, el productor deberá seguir la locución con un guión y por medio de señas, dirigir al locutor en el momento mismo de la grabación. La grabación deberá estar preparada y ensayada para que se realice en forma fluida y rápida; esto es sobre todo importante si el estudio de grabación es rentado y sólo se cuenta con un corto período de tiempo. En el caso de que haya alguna equivocación y se tenga que detener la grabación, no es necesario volver a grabar el principio, sino que hay que regresar el cassette hasta encontrar algún lugar a partir del cual se pueda recomenzar, ya sea la música, efectos o la narración. Al corregir procure que el locutor mantenga el tono de voz, entonación y volumen que tenía antes de equivocarse, de otra manera se escuchara su voz en tono más alto o mas bajo. Siendo tan importante la dirección de audio, como la elección de imágenes, el productor de audiovisuales debe aprender a hacerlo adecuadamente. (57)

CAPÍTULO

CUATRO

4. LA POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL



Como ya se mencionó anteriormente la postproducción es la etapa final de la creación audiovisual y está conformada por el armado; programación y almacenaje del material audiovisual. Es aquí el momento de explicar cada una de estas partes.

4.1 EL ARMADO

El armado de las imágenes del audiovisual, se hace de acuerdo al material logrado durante la producción, ya montado en la diapositiva, y requerido en la parte del guión técnico. Es el momento donde la imagen total empieza a reunirse y se puede ver lo hecho anteriormente. Para iniciar la elección del material, se supone un número mayor de diapositivas, comparado con el requerido por el guión, dos o tres veces mayor

Esto con el fin de tener flexibilidad con diferentes ángulos de toma y tipos en las imágenes, así como la mejor toma para el audiovisual. Con un número mayor de diapositivas, se tiene la alternativa de escoger la mejor y más adecuada al mensaje que se pretende transmitir. De ahí la necesidad de requerir posibles imágenes con el fotógrafo y hacercelo notar claramente tanto verbalmente como en el guión fotográfico.

El armado estará basado fundamentalmente en el guión técnico y será el momento de tomar varias decisiones. El productor deberá apoyarse en las etapas anteriores para poder hacer la mejor elección. Es muy frecuente que en este momento se requiera repetir imágenes que son muy importantes para el desarrollo de una idea o concepto.

Para la selección de las imágenes se recomienda, si se cuenta con suficiente espacio en mesas de luz, desplegar todas las imágenes. Pero sino hay que desplegar las imágenes por partes. Para el ordenamiento de las imágenes es necesario poner un pequeño número con lápiz en la montura de la diapositiva que corresponda con el de la secuencia en el guión, en el ángulo superior derecho, viendo la imagen de frente. Teniendo las diapositivas numeradas se acomodan según el orden que el guión técnico indica y se procede a una segunda selección, donde se puede ir leyendo el texto en el guión para establecer la imagen más adecuada, que podrá encontrarse en las reservas de material con el que se cuenta.

En esta etapa se deberán ver constantemente las diapositivas, para ello se recomienda el uso de los llamados visores, el cual evita ver las diapositivas a contraluz y con la mano. Los hay de varios tipos: los más sencillos no son más que una caja con lupa de plástico o de cristal y un portadiapositivas, siendo necesarios dirigirlos hacia una fuente de luz. Si son algo mejores, llevarán luz incorporada, de pilas o de red. Estos amplían poco y sólo puede mirar una persona, pero bienen bien para examinar diapositivas.

La mejor forma de ver las diapositivas es proyectarlas. El proyector debe servir para el formato de transparencias que se use. Hay proyectores muy sencillos en los que las diapositivas se meten de una en una en un dispositivo de vaiven, pero son preferibles los que llevan un almacén para treinta o cuarenta.

También es recomendable ver las transparencias en forma consecutiva tal y como se vera durante la proyección en proyectores con almacenes circulares que admiten hasta 100 diapositivas y que permiten el cambio manual o automático y que controlan al mismo tiempo el enfoque. Esto con el fin de poder seleccionar las diapositivas de acuerdo al ritmo real de proyección y poder observar todo el material en forma consecutiva sin interrupciones.

Una vez determinada la imagen como la factible a proyectar se recomienda poner un número en el ángulo derecho, pero viendo la imagen de cabeza y en posición invertida, tal como se acomoda en el carrusel para su proyección. También es recomendable poner un punto de tinta permanente por encima de las monturas, trazando una diagonal cuando estén colocadas en orden, esto permite detectar inmediatamente cualquier alteración y

facilita la colocación en forma rápida y efectiva. Una forma de realizar el acomodo y numeración de las diapositivas es numerarlas por carrusel en secuencia. Anotando del lado derecho el número de carrusel y del lado izquierdo el número consecutivo que le corresponde. Esto facilitará el orden y aumentará la rapidez al momento de montar las transparencias en el proyector. Otra forma de hacerlo es numerar las monturas de acuerdo al orden que el guión técnico indica, la desventaja es que de esta forma el tiempo de montaje en el proyector es más tardado y se tiende a cometer errores al seleccionar alternadamente las diapositivas. Con las transparencias desplegadas en perfecto orden, y numeradas es el momento de montarlas en el carrusel para comenzar la programación.

4.2 LA PROGRAMACIÓN

Con el armado ya listo y la banda de sonido ya grabada, se procede a hacer la programación o sincronización. Consiste en una técnica que permite controlar o determinar uno o más elementos de un espectáculo para e individuales automáticamente en puntos específicos de una

presentación. Los elementos a controlar son: los proyectores de transparencias, controles de disolvenencia, grabadoras, bocinas, pantalla, escenario, cortinas e iluminación de la sala.

Los proyectores determinan el punto exacto en el audio en que deberá aparecer la imagen correspondiente. Su control puede realizarse de dos formas, manual y automática.

La programación manual se puede realizar de varias formas, una de ellas consiste en señales sonoras grabadas de antemano en la banda sonora que indicaran el momento preciso de realizar un cambio de imagen. Otra forma, es cuando se capacita al operador a conocer bien el guión técnico y el momento preciso de un cambio de imagen siguiendo las indicaciones escritas en el guión técnico. Sin embargo esta forma de programación es desventajosa; en el primer caso porque son necesarias señales sonoras que indiquen el cambio y en el segundo caso la desventaja radica en la dificultad de leer el guión en la obscuridad, aunque se puede improvisar una pequeña lampara. (58)

En la programación automática, se ha llegado a un alto nivel de sofisticación. Sin embargo para una proyección de material didáctico donde no se

(58) Cfr ROBERT, E. Ertel "La producción en Multi imagen" Ed. Multivisión Audiovisual, México s. s. p. p. 67-69

contará con un técnico especializado en cada proyección, es recomendable no usar más de dos proyectores en la proyección ya que esto facilitará el uso del material cada vez que sea necesario y podrá manejarlo cualquier persona que tenga conocimientos básicos de como utilizar un proyector.

Los programadores para dos o más proyectores, pueden eliminar los espacios negros que quedan entre la proyección de una diapositiva y otra cuando se utiliza un sólo proyector. La forma de hacerlo es muy simple, ya que se llena el espacio con una imagen reflejada primero recicla y esta listo a proyectar en el momento oportuno. Con esto se permite el control en la intensidad lumínica de los proyectores para suavizar los cambios, o sea, lograr disolvencias. Para ello, hay que satisfacer una serie de exigencias, se requiere un programador adecuado para ambos proyectores que sean automáticos, idénticos en marca, modelo, características y posean el mismo lente u objetivo. Existen muchos tipos de programadores en el mercado, con un gran número de modelos de distintas características, que van desde un simple sincronizador de disolvencias para dos computadoras que pueden sincronizar hasta 300

proyectores o más. La mayoría de los equipos de programación tienen un sistema de memoria para almacenar programas para que estén listos a correr en el momento de la proyección, el más usual es por medio de una señal sonora que es grabada magnéticamente en la misma cinta de la banda sonora en un canal libre. (59)

Existen grabadoras reproductoras con el sistema integrado, así mismo, los audiovisores o visores sonoros cuentan con dicho sistema.

Con respecto a los controladores de disolvencia existen en el mercado una gran variedad los modelos disponibles operan desde una disolvencia simple de un proyector a otro hasta doce funciones separadas que controlan tres proyectores en cualquier rotación usando diversas posibilidades de velocidades de disolvencia.

Además efectúan secuencias de animación, flasheo, alternativa de imágenes de un proyector al otro sin avanzar el proyector, realizando mezclas y superimposiciones.

Todas las disolvencias pueden ser controladas por estas sofisticadas unidades. Una unidad de disolvencias puede controlar varias funciones entre las que se encuentran:

CORTE: que es un cambio instantáneo de una

imagen a la siguiente, en una disolución muy rápida.

2 SEGUNDOS: una rápida pero notoria mezcla de una a la siguiente.

4 SEGUNDOS: también conocida como disolución media. Las imágenes cambian lentamente.

LAP: es un cambio muy despacio. Algunas unidades permiten que incremente hasta sesenta segundos o más. Normalmente es alrededor de ocho segundos.

ALTERNANCIA: simplemente cambia la lámpara de un proyector específico de on a off sin que avancen las transparencias. Esta función puede usarse repetidamente para un efecto de animación.

STANDBY: controla la función de la lámpara usada originalmente como una herramienta práctica. Por ejemplo: si algunos proyectores están prendidos y se quisiera mantener esta situación, se pone el sistema en standby y se apagan todas las lámparas. Cuando se quiere regresar a la posición original, simplemente se sacan los proyectores del standby y las mismas lámparas se prenden. En algunos sistemas es posible avanzar los proyectores con lámparas en standby; esto es utilizado para llegar a un punto específico de la presentación sin que las lámparas estén parpadeando en la pantalla.

CONGELAMIENTO: aquí se tiene la posibilidad de controlar uno o ambos proyectores para que se mantenga su situación actual esto permite poner una imagen en la pantalla y mantenerla allí, mientras, al mismo tiempo, se superpone la imagen de otro proyector sobre ella. De igual modo, se puede controlar todos o alguno de los proyectores del sistema para que mantengan su situación presente o para que todos cambien. Esta función permite el control independiente de todos los proyectores.

Con respecto a las grabadoras, los programadores más sofisticados dan la posibilidad de controlar una o más grabadoras y de prenderlas o apagarlas, permitiendo efectuar combinación de una presentación manual y viva. Hay que asegurar que la máquina tenga la velocidad normal antes de que el audio comience a operar.

El sonido puede ser programado para funcionar en un medio ambiente específico simplemente prendiendo o apagando una bocina tras la otra con un mecanismo de conmutadores.

Por su parte el control de las pantallas, escenario, cortinas e iluminación de la sala pueden ser programadas para ser activadas como parte de la presentación.

La programación de estos elementos empieza en elegir un espacio adecuado, en el cual exista una buena temperatura ambiente, el espacio debe permanecer completamente oscuro, sin superficies reflectoras o brillantes, esto se puede lograr con cortinas alrededor. Vigilar que el público no tropiece con cables que haya en el suelo. Al entrar se debe contar con una iluminación adecuada para que el público tome sus lugares y no haya peligro de que tropiece con el equipo. Hay que contar con una caja de contactos de sobremesa en la mesa estable de proyección de modo que sólo se utilice una conexión con el enchufe.

Por otra parte hay que programar la pantalla a utilizar ya que de ella depende en gran parte la calidad de proyección. De estas existen varios acabados y formatos y con diferentes métodos de suspensión. Para la proyección de diapositivas las pantallas cuadradas son las más adecuadas, ya que tanto las diapositivas horizontales como las verticales pueden ser proyectadas en ella. Es muy importante la capacidad reflectora de la pantalla; existen pantallas con reflejo disperso y dirigido de plástico mate y plástico perfilado que son usadas para espacios anchos de poca profundidad donde hay también espectadores a

los lados; de tipo perla de cristal y pantallas plateadas que rinden mejor en espacios largos y estrechos. Existen pantallas que se cuelgan de la pared que generalmente son más cómodas que las pantallas de tripode para una proyección audiovisual.

4.3 PRESENTACIÓN

El audiovisual de apoyo didáctico, cobra una gran importancia en el momento de presentar el mensaje. Para una adecuada proyección se deben tomar en cuenta dos elementos básicos que son el espacio donde se realizará la proyección y la instalación del equipo técnico en este espacio. (60) Después de todos los esfuerzos hechos para lograr una serie de diapositivas interesantes, es lógico que se cuide al máximo la proyección. Lo ideal es disponer de un espacio adecuado como un auditorio o una sala de conferencias, pero sino será necesario acondicionar el lugar para que existan las condiciones idóneas para la proyección. En primer lugar hay que cuidar como ya se mencionó, que el espacio cuente con una buena temperatura ambiente, donde el espectador no se sienta incómodo por el excesivo calor o sea

distraído por el ruido que provoquen los ventiladores. Si es posible hay que evitar los lugares que se encuentren cerca de fuentes de ruido que provoquen distracción en los espectadores.

Es necesario hacer en el lugar disponible, una instalación improvisada pero funcional para lograr una correcta presentación, vigilando que el público al entrar y sentarse no tropiece con cables que haya por el suelo; es recomendable utilizar una caja de contactos de sobremesa en la mesa de proyección, de modo que sólo se necesite una sola conexión con el enchufe.

Otro elemento a considerar es la cantidad de iluminación en posibilidad de obscurecimiento; en este sentido es importante que antes de la proyección el local tenga una buena iluminación tanto para la instalación del equipo, como para que los espectadores puedan ocupar su lugar y facilitar su salida sin riesgo a tropiezos que afecten la instalación del equipo. Así mismo es necesario que el local pueda permanecer completamente oscuro en el momento de la proyección, libre de superficies reflectoras o brillantes.

En cuanto a la instalación del equipo, se debe empezar por la ubicación de la pantalla ya que este elemento determinará el lugar que ocupará el

resto del equipo. Para empezar hay que situar la pantalla a suficiente altura; los que estén en primera fila jamás deben estar más cerca de dos o tres veces la anchura de la pantalla. El ángulo al que puede abrirse la posición de los asientos del público, no debe exceder de los 30 grados por cada lado a partir del centro de la pantalla.

Una buena mesa de proyección es un elemento básico dentro del equipo. Esta mesa debe ser lo suficientemente firme y provista de una gran tabla o dos que se desdoblén para sostener los proyectores, la reproductora, el programador, el amplificador y los archivadores de diapositivas. Una mesa sólida, bien sentada garantiza una proyección estable de las diapositivas. En cuanto a la ubicación de este elemento una altura adecuada facilita que el haz de proyección pase por encima de las cabezas de los espectadores.

En cuanto a la ubicación de los proyectores, estos deben colocarse sobre la mesa de proyector, vigilando que la imagen que proyecten debe situarse con su centro ubicado en el punto medio del telón para que tanto diapositivas horizontales como verticales se encuadren bien en la pantalla. En cuanto al proyector también se debe vigilar que todas las superficies ópticas estén libres de polvo

y grasa para proyectar una imagen completamente limpia.

De igual forma que se a cuidado la ubicación de todo el equipo anterior no hay que olvidar la ubicación del equipo de sonido. Es recomendable colocar bocinas a los lados de la pantalla a una altura aproximada del nivel del oído, dirigidas hacia el centro del grupo; con el fin de dar el efecto de que el sonido proviene de la pantalla. Si se puede disponer de más bocinas lo ideal es colocarlas en las cuatro esquinas que compongan el lugar de proyección; esto ayudará a que todo el auditorio escuche con claridad el audio y al mismo tiempo para envolver al público en el ambiente del audiovisual. Se debe vigilar así mismo volúmen de la reproductora para que el sonido se encuche claridad y sin distorsión por todo el auditorio.

Antes de comenzar la proyección se deberán colocar las diapositivas en los carruseles del proyector, hay que verificar que éstas esten ordenadas. Las marcas que se colocaron anteriormente en cada diapositiva ayudan a ponerlas en el aparato de tal forma que se proyecten correctamente.

Antes de la presentación del audiovisual, en vía de prueba, se debe proyectar las imágenes,

escuchando la grabación; con el fin de verificar que la imagen y el audio se esten proyectando de acuerdo a lo previsto y si no es el momento de hacer todas las correcciones correspondientes. Y una vez realizado esto será el momento de hacer la presentación audiovisual.

4.4 EVALUACIÓN

La evaluación es el paso posterior a la presentación audiovisual, tiene por objeto constatar cuáles fueron los resultados de la presentación de este auxiliar y conocer hasta que punto se lograron los objetivos. Es una labor de equipo donde el productor y el profesor deben estar coordinados en busca de hacer de la creación audiovisual lo más cercano al logro de sus objetivos.

La evaluación puede hacerse preguntando a los espectadores su opinión respecto al tipo de mensaje que recibieron, a lo que les impactó más y también a la posible aparición de fallas en el sonido o en la imagen.

El público que ve el audiovisual es el mejor juez o evaluador del trabajo y sus opiniones, comentarios y sugerencias son muy valiosos para reconocer si

se han logrado los objetivos que se plantearon al inicio de la elaboración audiovisual.

En este sentido se eligió un grupo piloto con las características del espectador a quién está dirigido este material, especificándose de ésta manera el cambio de algunas imágenes que al cabo de una segunda muestra se obtuvo una respuesta al mensaje emitido generándose un interés por conocer más acerca de "Los conceptos visuales básicos del diseño y la fotografía" para poder realizar imágenes con mayor atractivo visual. De esta forma se puede mencionar que se han conseguido los objetivos planteados en el inicio de la creación audiovisual del presente proyecto.

4.5 CONSERVACIÓN

Una vez concluida la presentación audiovisual es importante un buen archivado de las transparencias y la cinta magnetofónica ya que esto facilitará una localización rápida y también reducirá el riesgo de deterioro por humedad, calor y polvo.

El archivado de las diapositivas debe manejarse tomándolas por las monturas de cartón sin tomar con los dedos la película, para evitar que las huellas digitales puedan quedar marcadas; el

almacenamiento puede hacerse en tiras como la de los negativos, metidas en bolsas de acetato transparente, colocadas en monturas negras o aprovechando las cajas en que suelen devolverlas de los laboratorios. Si el archivo de imágenes no es muy grande; pueden guardarse en los almacenes de proyección, ya ordenadas, donde además se puede agregar la cinta magnetofónica y los guiones; haciendo un paquete por cada audiovisual adecuadamente ordenado, membretado y sellado. Para archivos muy grandes, son útiles las cajas metálicas ranuradas, que llevan también un índice de control. En cualquier caso es recomendable hacer paquetes que contengan tanto las imágenes como la cinta magnetofónica con el fin de mantener el audiovisual integrado.

Con respecto al cuidado del material fotográfico se debe saber que la luz, especialmente si es intensa y rica en radiaciones ultravioleta, así como el excesivo calor y humedad, disminuye y favorece con rapidez la saturación y distorsión de los colores; por tal motivo hay que conservar las transparencias en armarios herméticos, en completa oscuridad, en un ambiente libre de polvo, a una temperatura no mayor de 10 grados centígrados y con una humedad relativa no mayor del 60 por ciento ni menor del 30 por ciento,

en caso de una excesiva humedad, habrá que usar un desecante, como gel de sílice. De esta forma se evitará la acción de los tres grandes enemigos de los materiales fotográficos: humedad, calor y polvo.

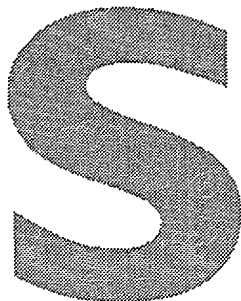
En cuanto a la conservación de la cinta magnetofónica se ha recomendado almacenarla junto con el material fotográfico perfectamente sellada, por tal motivo sus cuidados deberán ser los mismos, vigilando además que el material no se coloque cerca de aparatos que generan campos electromagnéticos ya que estos favorecen la desmagnetización de la cinta.

Por último si el audiovisual es muy valioso o se pretende distribuirlo por varios lugares, es conveniente tener un original sin utilizar y obtener copias para manejar con confianza y seguridad de que pueden reproducirse.

CONCLUSIÓN

CONCLUSIÓN

CONCLUSIÓN



se ha recorrido un largo camino desde el inicio de la creación del presente proyecto, se han mencionado ya todas las etapas que comprenden la creación audiovisual y se han seguido para elaborar el material que acompaña el presente trabajo que habla de "Los conceptos visuales básicos del diseño y la fotografía"

Se ha conseguido a través de éste audiovisual introducir a los futuros Diseñadores Gráficos, en el manejo de los conceptos visuales básicos del diseño en las imágenes fotográficas; para conseguir resultados previamente visualizados y utilizarlos en un mejor aprovechamiento de un lenguaje de comunicación visual estructurado y bien organizado.

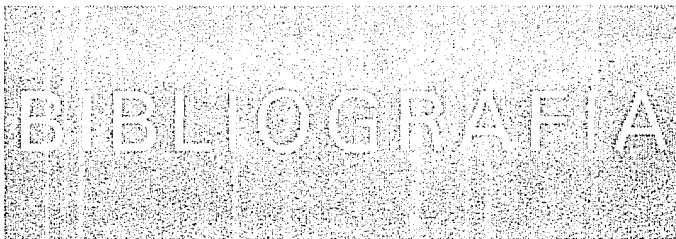
Así también se ha concluido que la Fotografía es un acto creativo en el que se encuentra implícita la intención y reflexión del diseñador; cuando se quiere resolver a través de ésta alternativa problemas de comunicación. El manejo de puntos, líneas, formas, tonos, colores, texturas, escalas, movimientos y dimensiones; constituirá la esencia de la sustancia visual de las imágenes fotográficas creadas a través de la memoria y la imaginación. Elaborado con todos los requerimientos para una óptima proyección didáctica, sometido también a una evaluación y autoevaluación el audiovisual ha cumplido con los objetivos definidos inicialmente.

De esta forma podemos mencionar que la proyección audiovisual didáctica conformada de imágenes y sonidos proyectados en forma simultánea y con un mensaje dirigido, despierta el interés del espectador en una forma natural y genera una mayor retención de los mensajes emitidos. En este sentido el audiovisual juega un papel muy importante dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje ya que permite una mayor retención de información en un mínimo tiempo de exposición.

Cabe mencionar que el material audiovisual didáctico será mejor aprovechado cuando sea proyectado en grupos que reúnan las características del público para quién fue creado.

Por último cabe aclarar que elaborar un material didáctico audiovisual requiere de una tarea ardua y paciente para llegar a un resultado satisfactorio. Implica además un acto creativo de inspiración que sin duda dará grandes satisfacciones a aquellos que deseen realizar esta actividad con el fin de producir espectáculos audiovisuales. Es así como se invita también a formar parte de ésta actividad a los futuros Diseñadores Gráficos, que estén interesados en ser parte de procesos de enseñanza- aprendizaje, ya que sin duda crearán producciones de gran atractivo visual.

BIBLIOGRAFÍA



BIBLIOGRAFÍA

112

ACUÑA, Limón Alejandro
"La producción de audiovisuales como
forma de apoyo didáctico"
Ed. Ibero, México, 1983

BAILEY, Adrian y otro
"El libro de la fotografía en color"
Ed. Blume
Madrid, 1978

BOURDIEU, Pierre
"La fotografía un arte intermedio"
Ed. Nueva Imagen
México, 1979

BROEKMAN, Wim
"Técnica fotográfica"
Ed. Parramón
Barcelona, 1980

BROWN, Lewis y Harcleroad
"Introducción audiovisual tecnología,
medios y métodos"
Ed. Trillas, México, 1977

CEES, Bockstart
"Copias en color"
Ed. Parramón
Barcelona, 1978

CLERK, Jr.
"Fotografía teoría y práctica"
Ed. Spencer
Barcelona, 1975

COMBES, Peter y Tiffin John
"El proceso de la selección de me-
dios"
Revista de tecnología educativa

COX, Arthur
"Optica fotográfica"
Ed. Omega
Barcelona, 1979

DONDIS, A. Dondis
"La sintaxis de la imagen"
Ed. Gustavo Gili
Barcelona, 1990

EASTMAN KODAK

"Kodak color data guide"

Ed. Eastman Kodak
New York, 1980

EMILE, Voogel

"200 consejos prácticos
para diapositivas"

Ed. Parramón Barcelona, 1979

FEININGER, Andreas

"Arte y técnica fotográfica"

Ed. Hispano Europea
Barcelona, 1976

FREEMAN, Michael

"El estilo en la fotografía"

Ed. Blume
Madrid, 1986

GAGO, Huguet Antonio

"Modelos de sistematización en el
proceso de enseñanza
aprendizaje" s.e.

GOTZE, Hans

"Diseño fotográfico"

Ed. Parramón
México, 1985

GULLIAM, Scott

"Fundamentos del diseño"

Ed. Limusa
México, 1990

GUTIERREZ, Espadas Luis

"Historia de los medios audiovisuales"

Ed. Piramide
Madrid 1979

HEDGE COE, John

"El arte de la fotografía en color"

Ed. Parramón
Barcelona, 1979

HEDGE COE, John

"Fotografía creativa"

Ed. Blume
Madrid, 1979

HURLBURT, Allen

"Diseño fotográfico"

Ed. Gustavo Guillí

Barcelona, 1985

LEUNEN, Van

"Trucos con diapositivas"

Ed. Parramón

Barcelona, 1981

MALLAS, Santiago

"Medios audiovisuales

y pedagogía activa"

Ed. C.E.A.C., Barcelona, 1979

MARTÍN, Martín Aurora

"Comunicación audiovisual

y educación"

Ed. Anaya México, 1976

MUNARI, BRUNO

"Diseño y comunicación visual"

Ed. Gustavo Guillí

Barcelona, 1990

NOGUEZ, Ramírez Antonio

"Sistematización de la enseñanza"

Ed. ILCE

México, 1988

NOORCHOEK, Wim

"Composición en

la fotografía en color"

Ed. Parramón, Barcelona, 1980

ROBERT, E. Ertel

"La producción en Multi-imagen"

Ed. Multivisión Audiovisual s.a.

México, sa

SKOGLUND, Gosta

"La práctica de la fotografía en color"

Ed. Omega

Barcelona, 1977

SPITZING, Gunter

"Fotogramas en blanco y negro

y color"

Ed. Parramón, Barcelona, 1978

