

00226  
28



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

"El Diseño Gráfico aplicado al desarrollo de una producción audiovisual. Por ejemplo nuestro documental: 'Cien Maestros Universales de las Artes Plásticas'"

Tesis

Que para obtener el título de:

Licenciado en Diseño Gráfico

Presentan:

Alma Laura Morales Pluma

Israel Roberto Romero Acosta

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Director de Tesis: Marco López Negrete Torres  
Asesora de Tesis: Ma. Teresa Sánchez Lozano

1

2003



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**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 esta 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.

**PAGINACIÓN  
DISCONTINUA**

... a la Dirección General de Bibliotecas de la  
UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el  
contenido de mi trabajo recepcional.

NOMBRE: Romero Agustín Israel

FECHA: 09/Enero/2003

CI: DA

**A nuestra familia,  
muy en especial  
a nuestros padres.  
También a todos  
aquellos que vivieron  
para difundir la  
cultura, el conocimiento  
y el espíritu humano.**

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**El Diseño Gráfico aplicado al desarrollo de una producción audiovisual. Por ejemplo en nuestro documental: "Cien Maestros Universales de las Artes Plásticas".**

## **ÍNDICE**

### **INTRODUCCIÓN**

#### **CAPÍTULO 1. TRABAJO Y PROPUESTA DEL DISEÑADOR GRÁFICO EN LA PRE-PRODUCCIÓN.**

##### **1.1 Medios Audiovisuales**

##### **1.2 Preproducción**

##### **1.3 Definición y delimitación del proyecto didáctico**

##### **1.3.1. Género.**

##### **1.3.2. Formato.**

##### **1.4 Investigación.**

##### **1.5 Posición del diseñador gráfico, y su participación en la documentación del proyecto.**

##### **1.5.1 Guión.**

##### **1.5.2 Story board**

##### **1.5.3 Creación de un ambiente visual dentro del *story board*.**

##### **1.5.4 Elaboración del logotipo para los créditos del documental.**

#### **CAPÍTULO 2. PRODUCCIÓN. EL TRABAJO PROFESIONAL DEL DISEÑADOR GRÁFICO EN LA PRODUCCIÓN**

##### **2.1 Planeación.**

##### **2.1.2 Equipo de producción**

##### **2.1.3 Pasos anteriores a la filmación**

##### **2.2 Elaboración y utilidad de las entrevistas.**

##### **2.3 Obtención y captura de imágenes de archivo**

##### **2.3.1 Manipulación de las imágenes de archivo**

##### **2.3.2 Aplicación en el documental (enfoque que otorgan)**

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**

2.4 Creación de animaciones digitales.

2.5 Utilización del audio como refuerzo del sentido de las imágenes.

## CAPÍTULO 3. POST-PRODUCCIÓN.

3.1 Calificación del material

3.2 Edición

3.2.1 Secuencia de imágenes

3.2.2 Aplicación del audio

    Aplicación de la música

    Aplicación de la locución

3.3 Producto terminado (master)

3.3.1 Diseño del empaque

3.4 Posibles instituciones interesadas

3.4.1 Registro de la obra

CONCLUSIONES

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**"Dar cuerpo y forma perfecta al pensamiento,  
es lo único que implica ser artista".  
Jacques Louis David**

## **INTRODUCCIÓN**

Sin el afán de comparar a las Artes Plásticas con el Diseño Gráfico, al retomar la frase de Jacques Louis David, creemos firmemente que esta es aplicable con perfección a la labor del diseñador en su tenaz lucha por encontrar la forma, el color y otros elementos adecuados para transmitir cualquier tipo de pensamiento de manera práctica, agradable y eficaz.

Dentro de las etapas de una producción audiovisual (pre-producción, producción y post-producción) y desde nuestro papel de diseñadores gráficos, es primordial dar forma y cuerpo a nuestra idea primigenia, la cual consiste en comunicar al público la trascendencia de cien personajes fundamentales en la Historia del Arte. Dicha idea surge de la necesidad de información visual que tienen los alumnos acerca de estos temas, considerando de suma importancia el conocimiento de la obra de los grandes maestros, puesto que son parte de la cultura visual básica en la formación del diseñador gráfico, artista visual o cualquier otra persona dedicada a la creación de imagen. Cultura visual que le brindará las bases para enriquecer su creatividad e inventiva.

Para ello, buscaremos a lo largo de nuestra producción, "aterrizar" esta idea en el papel, y más tarde darle cuerpo y forma en pantalla.

Al ser los medios audiovisuales presentadores de imagen en movimiento y del refuerzo auditivo, nos confieren la labor de conocer aún más el contenido del mensaje que vamos a transmitir, para integrar eficazmente ambos códigos (la imagen y el sonido), en su mejor tratamiento. Esta integración bien llevada, puede ayudarnos a cautivar la atención del espectador de una manera más

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**

práctica con relación a un medio impreso, debido al contexto de la comunicación en la época en que vivimos.

La intención de utilizar las ventajas que en la actualidad presentan los medios audiovisuales, para la propaganda de un tema didáctico; es la de poner al alcance del público, un material práctico de consulta, que en poco tiempo incentive su interés por cada uno de los cien artistas. Con ello se busca aportar un material independiente al plan de estudios, que sensibilice los sentidos, rompiendo con la rutina de las clases.

Los capítulos exponen el desarrollo secuencial de cada etapa de la producción de este video:

En el primero se analiza la concepción del proyecto (elección de tema, público, formato, género, investigación etc.) y el seguimiento que hace el diseñador de estos puntos para fundamentar sus primeras ideas de bocetaje en la documentación (guión y *story board*).

Dentro del segundo capítulo ya con la documentación completa, se analiza cómo el diseñador de la producción construye un código visual? a partir de las imágenes que crea y las que retoma de archivo.

Y el tercer capítulo expone finalmente el proceso de integración de todos los elementos que conforman el lenguaje audiovisual.

Al ser la parte práctica de nuestro trabajo un documento audiovisual, sugerimos al lector ver la película documental para un mejor entendimiento de nuestro trabajo, ya que las ilustraciones que se muestran en este libro, son sólo un referente básico para su comprensión.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



# CAPÍTULO I

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

4-1

# CAPÍTULO I. TRABAJO Y PROPUESTA DEL DISEÑADOR GRÁFICO EN LA PRE-PRODUCCIÓN

## **1.1 Los Medios Audiovisuales**

Podemos definir a los Medios audiovisuales como la reproducción de imagen y sonido proyectado o registrado por algún sistema mecánico o eléctrico, y cuya naturaleza en esta época, hace factible su clasificación en:

Cine, televisión, video, diaporama, multimedia de escritorio, Internet y los interactivos multimedia, teatro, multimedia escénica, conferencias, exposiciones, conciertos, etc..

El medio audiovisual transmite su mensaje por medio de dos elementos: Imagen (textos, imágenes, formas, colores, etc.) y sonido (Música, ruidos, ambientes, voz, etc.)

Si tomamos en cuenta que nuestra capacidad de retención se basa más de un 80% en la vista y más de 10% en el oído, y que la imagen en movimiento capta más tiempo nuestra atención con relación a la imagen fija, encontraremos entonces que los medios audiovisuales son una buena opción para capturar la atención del espectador.

### **La producción en vídeo y las ventajas que nos ofrece**

En ocasiones muchos estímulos (imágenes reales) pasan desapercibidos a la vista, habiéndose visto pero nunca observado. Ante esta situación, el vídeo puede provocar un descentramiento, es decir puede lograr que una realidad que parece común en directo, resulte sorprendente cuando se observa en una

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

pantalla, mediatizada por la tecnología. Recíprocamente, suele sorprendernos más aquella imagen real que hemos visto antes en una pantalla de TV, puesto que tuvimos una experiencia audiovisual previa.

Esta *mediatización* de la sociedad, puede ser aprovechada para presentar en pantalla un trabajo de producción que muestre imágenes en tomas agradables, narradas, acompañadas de música, etc., siendo que estas imágenes podrían pasar desapercibidas en una galería para alguien que las desconozca. Así mismo, si el espectador llega un día a ver la imagen en vivo, después de haber visto el video, creará una asociación mental, que lo hará disfrutar aún más de la imagen real.

Otra ventaja que nos ofrece la producción en video, es que al hacerse con anticipación, conlleva mensajes establecidos y concretos, es decir el mensaje está listo para verse completo, contrario a un programa en vivo, una conferencia etc. donde el ponente puede olvidar un comentario o cambiar el curso de su exposición según las cuestiones que se le vayan presentando.

Habrà quien diga que los interactivos multimedia para cómputo o las páginas Web, propician una mayor participación de la persona que los consulta. Sin embargo, nadie puede negar que siempre resultará más fácil obtener los medios necesarios para reproducir una cinta de video, además de que podemos llegar a más gente, pues el video puede ser visto en un aula o un auditorio para hasta 40 personas, o transmitido por televisión, mientras que en una computadora, los medios audiovisuales son consultados sólo por unas pocas personas, quienes por lo regular tienen ya un interés previo del tema que se disponen a buscar. Además la producción en video cuenta en la actualidad, con diferentes herramientas de salida, entre la forma análoga y la digital, por lo que puede ser vista en una gran variedad de formatos de reproducción como: El VHS, el DVD, el VCD, el Betacam, computadoras, etc.

También podemos mencionar la ventaja que ofrece el video de transmitir mensajes continuos de larga duración, sin perder conciencia de la secuencia del mensaje, lo que en los medios interactivos al requerir la constante participación del consultante, puede propiciar errores que afecten el orden del código en el mensaje.

Entre los objetivos que aspiramos lograr con el video documental que titulamos "*Cien Maestros Universales de las Artes Plásticas*", se encuentran:

«Incentivar al público y despertar su interés por un tema».<sup>1</sup> Queremos que el público adquiera gusto por la Historia del Arte y sus protagonistas, a través del diseño y la dinámica del video documental.

«Presentar aspectos fundamentales del mismo».<sup>2</sup> En breves cápsulas, sólo podemos presentar los aspectos más fundamentales y básicos de un artista y su obra.

«Sugerir otros aspectos para investigar»<sup>3</sup>. Los datos visuales y sonoros, si son breves y concisos, pueden incitar a profundizar en ellos. Se pretende así, que la cápsula sea sólo el principio, que conduzca al público a investigar mucho más acerca de la vida y obra de los cien artistas en cuestión.

«Dar pistas para un trabajo individual y en grupo»<sup>4</sup>. Muchos alumnos cuando investigan una corriente artística, lo hacen sin saber siquiera cuales son sus artistas más representativos, y el recordar este video puede ayudar a retener algunos datos auxiliares en posteriores trabajos didácticos.

---

<sup>1</sup> Joan Ferrés i Prats, *Enseñar video, enseñando con el video*, Barcelona, 1992, pág. 114.

<sup>2</sup> Joan Ferrés i Prats, *Enseñar video, enseñando con el video*, Barcelona, 1992, pág. 114.

<sup>3</sup> Joan Ferrés i Prats, *Enseñar video, enseñando con el video*, Barcelona, 1992, pág. 114.

<sup>4</sup> Joan Ferrés i Prats, *Enseñar video, enseñando con el video*, Barcelona, 1992, pág. 114.

«Provocar discusión y diálogo»<sup>5</sup>. El hecho de presentar la lista como un *top-100* en orden hacia el más representativo según la opinión de los realizadores y respetando el criterio de los demás , hará que los que conozcan acerca del tema, casi nunca estén de acuerdo, y pensamos que esta polémica puede contribuir a interesar a la gente al presentarse en un auditorio.

«Facilitar la retención de algunos aspectos del tema, tratándolos tanto visual como sonoramente»<sup>6</sup>. Este último punto tiene que ver con aprovechar las ventajas que nos ofrecen los medios audiovisuales. Estos tratamientos visuales y sonoros se desglosarán a lo largo de estos capítulos.

---

<sup>5</sup> Joan Ferres i Prats, *Enseñar video, enseñando con el video*, Barcelona, 1992, pág. 114.

<sup>6</sup> Joan Ferres i Prats, *Enseñar video, enseñando con el video*, Barcelona, 1992, pág. 114.

## 1.2 La Preproducción

La preproducción es la etapa donde se organizan distintas actividades y se preparan los elementos necesarios para llevar a cabo la grabación del video. Abarca desde la concepción del proyecto, y el desarrollo de las primeras ideas, hasta el primer día de grabación.

Estas son 3 fases de la preproducción, en las cuales cobra mayor responsabilidad la labor del diseñador de la producción:

- ♥ Definición del proyecto
- ♥ Investigación
- ♥ Elaboración de guión y *story board*

## 1.3 Definición y delimitación del proyecto didáctico

Un proyecto didáctico es aquel que busca optimizar el proceso enseñanza-aprendizaje<sup>7</sup>:

Del griego: Didactus .- Enseñar.

En efecto, este proyecto no persigue un fin comercial ó político, sino simplemente dar a conocer en pocos segundos, lo más representativo de la obra de un artista. Este modelo de micro-enseñanza en una producción audiovisual, suele funcionar en ocasiones mejor que una clase o una conferencia, en lo que se refiere a despertar la sensibilidad del espectador.

De hecho esa intención motivadora, es uno de los fines que persigue un

---

<sup>7</sup> Joan Ferrer y Prats, *Enseñar video , enseñando con el video*, Barcelona G.Gilli, pág.64

proyecto didáctico de uso externo a la formación académica, ya que no pretende transmitir informaciones exhaustivas sino ágiles y breves, que puedan abrir interrogantes, suscitar problemas, despertar interés, inquietar y hasta generar participación y crítica.

Para elegir un tema didáctico hay que concebir una idea que pueda derivar en un objetivo específico, concreto y sin fugas de información. Que pueda vestirse con recursos gráficos para apoyar su comprensión. Al convertirse esta idea en un proyecto: "*Cien Maestros Universales de las Artes Plásticas*"; se realiza una planeación general del mismo, dentro de la cual el diseñador, como buen comunicador debe estar consciente de los siguientes puntos:

a) Elección del tema: Debemos establecer límites. En nuestro caso hay que comunicar breves anécdotas acerca de cien artistas plásticos representativos de diferentes épocas, para comunicarle al espectador de manera ágil y amena la importancia de la trascendencia de cada uno. Para ello se han escogido cien nombres para las cápsulas, los cuales son:

\*Nota importante: La jerarquización de los siguientes nombres está basada en la investigación realizada y evaluada únicamente por la opinión de los realizadores, quienes no pretenden imponer su juicio, sino simplemente mostrar al espectador una especie de juego que rompa la rutina del orden cronológico y presente a los artistas de manera aleatoria creando un ambiente de suspenso, por el lugar que cada uno ocupa en la lista.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## CIEN MAESTROS UNIVERSALES DE LAS ARTES PLÁSTICAS

- |                            |                         |                         |                          |
|----------------------------|-------------------------|-------------------------|--------------------------|
| 100. Posada, José Gpe      | 75. Ghiberti, Lorenzo   | 50. Poussin, Nicolás    | 25. Brancusi, Konstantin |
| 99. Warhol, Andy           | 74. Ensor, James        | 49. Gaudí, Antoni       | 24. Greco                |
| 98. Pollock, Jackson       | 73. Modigliani, Amedeo  | 48. Alberti, León B.    | 23. Donatello            |
| 97. Antemio de Tralles     | 72. Reynolds, Joshua    | 47. Toulouse Lautrec    | 22. Masaccio             |
| 96. Bruegel, Pieter        | 71. Giambologan         | 46. Cellini, Benvenuto  | 21. Van Gogh             |
| 95. Calder, Alexander      | 70. Wright, Frank Ll.   | 45. Ucello, Paolo       | 20. Rubens, Pieter       |
| 94. Wren, Christopher      | 69. Magritte, René      | 44. Gropius, Walter     | 19. Piero della Francesc |
| 93. Boccioni, Umberto      | 68. Gauguin, Paul       | 43. Renoir, Auguste     | 18. Fidias               |
| 92. Siqueiros, David A.    | 67. Rivera, Diego       | 42. Palladio, Andrea    | 17. Botlicelli, Sandro   |
| 91. Latour, Georges        | 66. Veronés             | 41. Mies van der Rohe   | 16. Durerero, Alberto    |
| 90. Gentilleschi, Artemis. | 65. Hardouin Mansart    | 40. Courbet, Gustave    | 15. Cezanne, Paul        |
| 89. Bellini, Giovanni      | 64. Bramante, Donato    | 39. Dalí, Salvador      | 14. Van Eyck, Jan        |
| 88. Klee, Paul             | 63. Tintoretto          | 38. Canova, Antonio     | 13. Giotto               |
| 87. Miró, Joan             | 62. Canaletto           | 37. Le Corbusier        | 12. Caravaggio           |
| 86. Millet, Jean F.        | 61. Degas, Edgar        | 36. Duchamp, Marcel     | 11. Leonardo da Vinci    |
| 85. Chagall, Marc          | 60. Policleto           | 35. Rodin, Auguste      | 10. Kandisky, Vasily     |
| 84. Fragonard, Honoré      | 59. Mantegna, Andrea    | 34. Moore, Henry        | 9. Velazquez, Diego      |
| 83. Orozco, J Clemente     | 58. Gericault, Theodoré | 33. Matisse, Henri      | 8. Tiziano               |
| 82. Boucher, Francois      | 57. Angélico, Fra       | 32. Turner, Joseph      | 7. Goya, Francisco       |
| 81. Corregio               | 56. Munch, Edvard       | 31. Ingre, Dominique    | 6. Rembrandt             |
| 80. Mondrian, Piet         | 55. Klimt, Gustav       | 30. Artista desconocido | 5. Picasso, Pablo        |
| 79. Constable, John        | 54. Vermeer, Jan        | 29. Delacroix, Eugene   | 4. Rafael Sanzlo         |
| 78. Duccio                 | 53. Braque, Georges     | 28. David, Jaques       | 3. Bernini, Gianlorenzo  |
| 77. Van Dyck, Anton        | 52. Manet, Edouard      | 27. Bosch, Hieronymus   | 2. Brunelleschi, Fillipo |
| 76. Holbein, Hans          | 51. Seurat, Georges     | 26. Monet, Claude       | 1. Miguel Ángel          |

Cada cápsula tendrá una duración aproximada de un minuto, considerando que

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



es el tiempo necesario para exponer aspectos básicos de la obra de cada artista, de una manera ágil y entretenida. Dentro de la investigación mencionaremos los criterios bajo los cuales se llevó a cabo la selección.

b)Público destinatario: Debemos tener una idea promedio de la edad, grado de estudios y hábitat de los espectadores, puesto que estos factores condicionaran el manejo y tamaño del lenguaje, para poder comunicar exitosamente. Dentro de nuestro trabajo, se busca promover la vida y obra de artistas plásticos universales, dirigiéndonos a estudiantes de nivel superior, de carreras como Artes Visuales, Diseño Gráfico y otras afines, por lo que podemos abordar términos comunes dentro de asignaturas básicas de Historia del Arte, tales como "escorzo", "perspectiva", etc., los cuales serán reforzados con imágenes, buscando no afecten el entendimiento de las personas que los desconozcan. El hábitat se refiere a la comunidad en la que se desenvuelven los espectadores que conforman nuestro público.

c)Objetivo: Como ya hemos mencionado, todo proyecto didáctico, parte de una idea que termine con un objetivo pedagógico, es decir enseñar algo, sin que esto excluya otros fines como sensibilizar. Por ejemplo, en nuestro trabajo pretendemos sensibilizar a los estudiantes, para promover su interés por conocer la vida y obra de los grandes maestros de las artes plásticas.

d)Forma: Esta se refiere a como estructurar el contenido del proyecto. Por ejemplo, nuestro trabajo consta de breves relatos acerca de cada artista plástico, apoyados con imágenes de su obra y con entrevistas a personalidades del medio del arte y la cultura.

Una vez contemplados los puntos anteriores, el diseñador gráfico puede concebir un ambiente visual, por medio de un lenguaje o código simbólico de imagen en movimiento y sonidos, que pueda revestir el video documental y satisfacer las necesidades de comunicación.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

### 1.3.1 La elección del género.

En el ámbito del video, el género alude al contenido, es decir, al conjunto de características y reglas dentro de un programa, y a la forma narrativa adoptada por el mensaje.

Los géneros televisivos han adoptado diversas estrategias en función de sus intereses, de tal modo que hoy es fácil reconocer géneros como la telenovela y el noticiario. Sin embargo para la realización de un proyecto didáctico, es conveniente partir siempre de dos géneros:<sup>8</sup>

-La ficción de argumento o trama, que consta de una historia con un inicio, un nudo y un desenlace, a través de las acciones de personajes en tiempos y lugares dados, y cuyo éxito depende en gran medida de la capacidad imaginativa de los creadores.

-y el documental, el cual es una selección de datos que el realizador no crea, pero que elige y ordena con el fin de construir un mensaje acerca de un fenómeno, acontecimiento, o como en este caso, de la vida y obra de algunos personajes.

Dentro de este género documental, podemos reforzarnos de otros *subgéneros* como la entrevista, el relato y el testimonio, los cuales explicamos brevemente a continuación:

---

<sup>8</sup> Marco Julio Linares, *El Guión, elementos y formatos*, México, 1989 pág. 81-84

- ☛ Entrevista: Expone el punto de vista de diversas personas, acerca de un tema.<sup>9</sup>
- ☛ Relato: Refleja una idea, y/o proceso didáctico, por medio de un episodio narrativo.<sup>10</sup>
- ☛ Testimonio: Es un refuerzo mediante una experiencia o conducta real, que ejemplifique una situación y propicie un aprendizaje.<sup>11</sup>

### ¿Entre que géneros podemos elegir?

Definitivamente si se quiere difundir la obra e importancia de Cien Maestros Universales de las Artes Plásticas, suena obvio que el género documental nos brindará las mejores alternativas, pues podemos recopilar y ordenar datos escritos y gráficos de manera más rápida que construyendo una historia de argumento.

### 1.3.2 La elección del formato.

Así como el género se refiere al contenido, el formato se refiere al contenedor, es decir a la duración del mensaje, o su organización en unidades de tiempo. En el cine de argumento el formato se clasifica principalmente en cortometraje y largometraje, pero para un video documental existen otras opciones

---

<sup>9</sup> García, Verónica y Zendejas Guadalupe, *Pequeños detalles para grandes realizaciones*, México, 1999 pág. 19

<sup>10</sup> García, Verónica y Zendejas Guadalupe, *Pequeños detalles para grandes realizaciones*, México, 1999 pág. 19

<sup>11</sup> García, Verónica y Zendejas Guadalupe, *Pequeños detalles para grandes realizaciones*, México, 1999 pág. 19

articuladas de manera fragmentaria, para su mejor transmisión y comprensión en el medio televisivo.

Entre estos formatos se encuentran:

- ♥ El spot, que permite promocionar de manera rápida servicios o productos, y que dura de 20 a 60 segundos<sup>12</sup>.
- ♥ La cápsula, que a manera de síntesis, analiza acontecimientos, procesos, opiniones, etc., y que dura de uno a diez minutos.<sup>13</sup>
- ♥ El programa único, que describe un tema, desglosando todos sus aspectos, a lo largo de 30 a 120 minutos.<sup>14</sup>
- ♥ La serie, que consta de un conjunto ordenado de programas, acerca de un tema principal. Dura entre 30 y 60 minutos por cada programa.<sup>15</sup>

### ¿Entre que formatos podemos elegir?

Debido a que cien artistas, es una cantidad bastante amplia, se ha escogido la cápsula por su carácter ágil y sintético, de esta manera, resulta más fácil y funcional para el diseñador gráfico, repetir un mismo concepto visual, en cien cápsulas de un minuto cada una, que tratar de mantener agradable el mismo concepto durante un programa de dos horas.

---

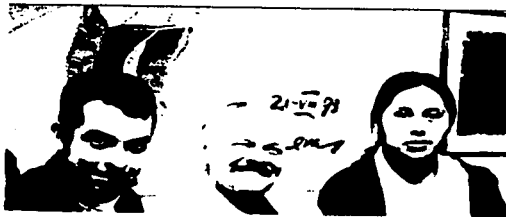
<sup>12</sup> García, Verónica y Zendejas Guadalupe, *Pequeños detalles para grandes realizaciones*, México, 1999 pág. 17

<sup>13</sup> García, Verónica y Zendejas Guadalupe, *Pequeños detalles para grandes realizaciones*, México, 1999 pág. 17

<sup>14</sup> García, Verónica y Zendejas Guadalupe, *Pequeños detalles para grandes realizaciones*, México, 1999 pág. 17

<sup>15</sup> García, Verónica y Zendejas Guadalupe, *Pequeños detalles para grandes realizaciones*, México, 1999 pág. 17





TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## 1.4 La Investigación.

Un paso del cual el diseñador gráfico debe estar sumamente consciente es el de la investigación, puesto que para comunicar visualmente a un espectador que Paul Cezanne es uno de los cien artistas más representativos de la Historia del Arte, es necesario conocer los alcances y la trascendencia de su obra, más aún si queremos comunicar que es el decimoquinto artista más representativo según el criterio de los realizadores, quienes basados en la investigación le otorgaron ese lugar dada la influencia que su obra brindó al arte moderno. Todos sabemos que ese *rankin* es imposible de evaluar o medir, pero nuestro reto como diseñadores es el de crear este ambiente de jerarquización a manera de *top-100*, para motivar el interés del espectador, apoyados en nuestras habilidades de diseño, y por supuesto en la investigación.

Existen pues, tres áreas para contemplar en la investigación:

### La Investigación bibliográfica

Es la que se lleva a cabo leyendo revistas, libros, ensayos y otros documentos escritos para la elaboración de fichas de resumen, que a su vez darán origen a nuestro guión, que será un texto completo y ordenado sobre el tema. Este tipo de información suele estar a cargo del guionista, y puede completarse transcribiendo en el guión el contenido de las entrevistas.

Dentro de nuestro video se recopila información de libros donde se brinda una muestra significativa de personajes de la historia del arte, diversas fuentes (canal *Mundo*, *People and Arts*, editorial *Art Lys*, editorial *Promexa*, entre otras) que publicaron en el año 2000 su lista del milenio, sondeo de opinión de la gente que visita museos en Francia, Italia y México, y la opinión de nuestros entrevistados durante las entrevistas (ver cap. 2), todo evaluado por el criterio de los realizadores, para lanzar una muestra significativa de cien artistas

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

plásticos representativos de toda la historia, cuya lista ya hemos mostrado con anterioridad.

Se trata de hacer una muestra representativa de cada período de la historia del arte en el que los autores son conocidos. Basándose en los resultados de nuestra investigación, es lógico por ejemplo que siendo el Renacimiento, la época más notable y prolífica de artistas en la Historia, haya más renacentistas en la lista; y dado que Italia fue la cuna de este movimiento cultural, y que además siguió produciendo geniales exponentes del arte en otras épocas, como: Modigliani, Boccioni o Canova, resulta también lógico que la lista sea abundante en nombres italianos.

### **La Investigación iconográfica**

Esta se da basándose en el contenido resultante de la investigación bibliográfica, y consiste en la búsqueda de imágenes de apoyo al tema. El primer paso para esta investigación, es inventariar los medios y recursos que tenemos para la obtención de las imágenes, por ejemplo nosotros contamos con:

- ☛ Bancos de imágenes de obras de arte en CD-ROM
- ☛ Páginas Web con imágenes gratuitas
- ☛ Libros para copiar vía scanner o filmar
- ☛ Donaciones de imágenes de instituciones mostradas en los créditos
- ☛ Filmación directa de algunas obras

Así la selección de estas imágenes, apoyará el contenido que la investigación bibliográfica vierta en el guión.

Este material llamado de archivo, es imprescindible en nuestro trabajo, debido a la necesidad de visualizar los conceptos y obras de arte que se van relatando.

Esta investigación está a cargo de un especialista llamado iconógrafo. Es importante tener presente la ley de derechos de autor ya que algunas imágenes tienen derechos reservados, por lo que es importante tener conocimiento de la gratuidad de las imágenes que se puedan usar.

En un proyecto como el nuestro, cuyas cápsulas para hablar de un artista duran tan pocos segundos, no es conveniente caer en imágenes poco significativas, puesto que la gente tiene un lapso visual corto para entender: ¿Qué es lo más representativo de la vida y obra de un pintor, escultor o arquitecto?. Así pues tenemos que mostrar las obras más representativas de aquello que realizó durante su vida. Por ejemplo podemos dar a conocer el nombre de Filippo Brunelleschi, con varios ángulos de tomas de la cúpula de la catedral de Florencia, que cause una asociación visual de conceptos en el espectador.

Entiéndase que el objetivo es dar a conocer una muestra rápida y significativa de la obra de cada maestro del arte universal, que pueda ser registrada por la memoria del espectador, despertando su interés en ella en un tiempo breve.

### **La Investigación de campo**

Consiste en reconocer el lugar y las personas que participarán en la grabación. En este caso la investigación de campo se limita a entrevistas, desde el contacto con el personal de apoyo, los entrevistados, las locaciones los preparativos, etc.

Se estudian las posibles características de las personas que podrían aportar su opinión para las entrevistas, así como del personal de apoyo técnico. Solo para ejemplificar, hablemos de lo primero.

Se contempla a un artista como el Maestro Raúl Anguiano, familiarizado con el muralismo y el arte figurativo, además con excelentes conocimientos teóricos

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



sobre la Historia del Arte en todos sus periodos. Toda una leyenda de la Escuela Mexicana de Pintura, que comentará periodos como el Renacimiento, Neoclasicismo, Romanticismo, Muralismo entre otros.

Luis Nishizawa otro heredero de la tradición muralista y emblema de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, resulta ideal para comentar artistas de periodos como: Barroco, Neoclasicismo, Impresionismo, Muralismo Mexicano, etc.

Para contrastar, aportando así distintos enfoques sobre la manera de interpretar el arte, alguien con puntos de vista opuestos, el Maestro José Luis Cuevas, con dominio de conocimiento en el campo del arte moderno y contemporáneo, de la síntesis y lo abstracto. Polémico, su opinión contrapuntea siempre con lo establecido por la Escuela Mexicana de Pintura, por lo que opinará sobre artistas de periodos cronológicos más recientes.

Un escultor contemporáneo consagrado como Jesús Mayagoitia, ayudará a comprender el concepto moderno del arte, principalmente la Escultura, y las diferencias y cambios adoptados en la historia.

Un Doctor en arquitectura como Juan Benito Artigas, nos familiariza con términos arquitectónicos y nos describe la grandeza de las construcciones en sus diferentes periodos.

Un diseñador gráfico como Gonzalo Tassier nos despierta el gusto por el carácter decorativo, elegante, funcional y hasta irónico del arte del siglo veinte.

Los diferentes historiadores que invitamos para ser entrevistados, nos ayudan a situarnos en el contexto social y estético de las diferentes épocas, lo que puede enriquecer la comprensión del contenido, sobre todo con los artistas antiguos.

Y así todos y cada uno de los entrevistados fueron escogidos en nuestra investigación de campo, buscando tener diferentes criterios para abordar el tema del arte, unos más espontáneos, otros más técnicos, otros más biográficos, etc.

Aunque en un principio se contemplaron a algunas otras personalidades para la realización de entrevistas, no todas tuvieron la posibilidad de ayudarnos, por lo que la investigación de campo tuvo que ampliarse hasta conseguir a otras personas que cubrieran el perfil de conocimiento de aquellos que no pudieron participar en este trabajo.

### **1.5 Posición del diseñador gráfico, y su participación en la documentación del proyecto**

Aquí la investigación nos ayuda a prever y a crear. Se trata de leer íntegramente las características de la vida y obra del artista, recorrer visualmente cada imagen de archivo, para emplearla o descartarla en la integración del lenguaje audiovisual, el cual prevemos a continuación dentro de la documentación del proyecto.

Podemos resumir diciendo que el compromiso del diseñador gráfico en la documentación, es conocer primero el tema por medio de un estudio cuidadoso de la investigación en sus tres vertientes (bibliográfica, iconográfica y de campo), y luego una vez comprendido el contenido, visualizar el orden que el guionista va dando a dicho contenido, para brindarle una forma gráfica por medio de un desarrollo a partir de bocetos, *Story boards*, medios digitales, hasta llegar finalmente a la pantalla.

Obviamente este proceso creativo, está supeditado al interés del realizador, y a los objetivos que el proyecto tiene comprometidos con el público.

### 1.5.1 De la letra impresa a la pantalla (el guión)

"El director de arte ayuda a definir e interpretar visualmente el guión"  
Doug Chiang<sup>16</sup>

El guión es una herramienta importante en la producción, ya que sin guión previo las horas de edición se harían lentas y sin sentido, la filmación sería caótica y sin rumbo, todo esto perjudicándonos en términos económicos. Entonces entendemos al guión como la visualización previa de las imágenes, la concepción del producto final, es el documento que hace nuestro trabajo más profesional.

Aunque en México no existe consenso de cómo y cuándo se deben elaborar guiones, los criterios se establecen con base a las necesidades específicas de cada producción, así como del profesionalismo del personal que colabora en la misma.

Nuestro guión debe incluir los contenidos más significativos de toda la investigación, organizados de manera coherente para resguardar el sentido que queremos transmitir al público. Aunque este es un trabajo correspondiente al guionista, el diseñador de la producción (diseñador gráfico responsable del tratamiento de la imagen en el audiovisual) debe seguir de cerca la estructura del guión, para *forrarla* después gráficamente dentro del video documental; este seguimiento marcará la pauta para que la misma estructura establecida de palabra en el guión, sea bocetada por el diseñador en el *Story board*.

El guionista por su parte tiene la obligación de interesar al público, por lo que de manera conjunta con el diseñador, deben esforzarse por adaptar el texto resumido de la investigación, al lenguaje audiovisual. Aquí es importante

---

<sup>16</sup> Director de arte de *Industrial Light and Magic*

señalar que no es correcto que el guionista solo vierta la información tal cual de la ficha de resumen al guión, sino que debe darle una forma de relato ameno y sincronizado con las imágenes. Un diseñador debe advertir esto, puesto que dicha información no será leída, sino vista y escuchada, lo que obliga a una diferenciación de lenguajes.

Otra cosa que el diseñador debe comprender, es que toda esta información e imágenes que se registran dentro del guión, junto con los sonidos y la música de fondo, no son sólo una actividad de endosar imágenes y música a la narración, sino crear un lenguaje con sentido, una charla con el público a partir de una organizada integración de todos estos elementos. Consciente de esto y a través de la experiencia, un profesional del Diseño Gráfico comprenderá la verdadera riqueza de los medios audiovisuales.

El guión no es otra cosa que el proyecto detallado a futuro, es decir el orden escrito de la secuencia de imagen, sonido y tiempo, que nos guiará durante las etapas de la producción y la post-producción (antes, durante y después de filmar, calificar el material, editar, etc.).

Al paso del tiempo y durante las diferentes producciones de cine y televisión, se han utilizado diferentes tratamientos y formas de estructurar un guión, según varían las exigencias del contenido de la producción. El siguiente tratamiento, cumple con las condiciones necesarias para optimizar la organización de nuestro proyecto, puesto que cada columna contiene la información sintetizada de la investigación:

**Guión del video documental: "Cien Maestros Universales de las Artes Plásticas"**  
**Guión: Israel Romero/ Abril 2002**

**VIDEO**

**AUDIO**

Imagen	Música	Voz off	Tiempo
<b>90. Artemisa Gentileschi (c.1597-c.1651)</b>			
La Magdalena	<b>Entra música:</b> <i>Sarabande</i> de Corelli.	Pocos pintores supieron plasmar su tormentosa vida tan crudamente, como nuestra pintora Artemisa Gentileschi.	5''
Detalle		tan crudamente, como nuestra pintora	4''
Pizarra animada		Artemisa Gentileschi.	4.5''
Entrevistado		<b>Adriana Mello:</b> <i>"Conocemos un cuadro especialmente de Artemisia que es Judith y Holofernes"</i> <i>"Porque sencillamente está recogiendo todas las imágenes de Caravaggio, esa tenebrosidad, esa maldición etc. con una puñalada en la oscuridad al pobre de Holofernes, fue mas sangrienta una mujercita que el mismo Caravaggio.</i>	15''
Judith y Holofernes (detalle)		esa tenebrosidad, esa maldición etc. con una puñalada en la oscuridad al pobre de Holofernes, fue mas sangrienta una mujercita que el mismo Caravaggio.	10''
Judith y Holofernes	<b>Sale música.</b>	esa tenebrosidad, esa maldición etc. con una puñalada en la oscuridad al pobre de Holofernes, fue mas sangrienta una mujercita que el mismo Caravaggio.	10''
Judith y su sirvienta		esa tenebrosidad, esa maldición etc. con una puñalada en la oscuridad al pobre de Holofernes, fue mas sangrienta una mujercita que el mismo Caravaggio.	10''
<u>I.T.59.5''</u>			

La locución será comentada por una voz a lo largo del programa, esta voz se llama *voz en off*, por ser una voz fuera de cuadro, es decir que la persona que habla nunca aparece dentro del video, sino que sólo conduce al espectador con su narración, lo entera de la trascendencia del contenido del programa.

En cuanto a la música, también es producto de la investigación, y afecta directamente a las imágenes que van a proyectarse en la secuencia. Obviamente no queremos que la música afecte nuestras imágenes de manera negativa o irónica, puesto que nuestro tema a tratar es serio. Por lo que el contrapunto, la ridiculización, y otros efectos de esa índole no nos interesan. Sólo utilizaremos la música pensando en lograr tres posibles connotaciones: Engrandecimiento, evocación temporal y evocación espacial. Profundizaremos en ello en el próximo capítulo, pero como adelanto podemos señalar que es muy fácil engrandecer a Rubens con Bach, evocar temporalmente a David con Beethoven o a Warhol con los Rolling Stones, o evocar espacialmente (es decir, ubicar el lugar donde vivieron) a Toulouse Lautrec con Offenbach.

El guión hace las veces de documento flexible. Según aumente la complejidad del proyecto, puede irse modificando y depurando, puesto que en primera instancia, no podemos prever con exactitud las características del lugar donde se filmarán las entrevistas, ni los tiempos de grabación, etc.

El primer guión que se realiza es un guión literario, es decir un borrador sin aspectos técnicos. Conforme se va depurando el tratamiento de las imágenes, se va elaborando un guión técnico, con observaciones de cámara, encuadres, paneos, tiempos, etc. Ambos servirán al realizador para decidir sobre los ángulos, movimientos y composiciones, al editor para crear la secuencia lineal, y por su puesto al diseñador de la producción, quien iniciará un proceso creativo, que brinde forma gráfica al contenido.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## 1.5.2 El *Story board*

He aquí el momento cuando el diseñador se integra de lleno a la práctica dentro del documental. En un trabajo documental que incluye animaciones y secuencias, la elaboración de un *story board* es obligatoria.

Hemos dicho que este es el momento donde el diseñador se integra de lleno al trabajo del equipo, puesto que el *story board* consiste en una especie de historieta, en la que se dibujan los encuadres de cada segmento, con su respectiva descripción de lo que se ve a cuadro.

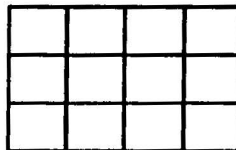
Esta es una oportunidad para jugar con los ángulos, los planos, las composiciones, y crear un ambiente visual, a partir de un bocetaje manual, que nos permita interpretar visualmente el contenido en el guión, y discutir cuadro por cuadro una secuencia<sup>17</sup>. El *story board*, aún no permite la aplicación de color, por lo que el diseño de créditos y cortinillas, partirá primero de las formas, recordando que en esta etapa sólo se trata de armar un boceto preliminar que elimine las mayores interrogantes y sirva literalmente como plan original de nuestra concepción visual, la cual tomará su forma final, dentro de la producción y post-producción.

Las personas que realizan *story boards* y los que hacen historietas tienen una dinámica gráfica secuencial, pero el ilustrador de historietas puede dibujar haciendo caso omiso a la estructura de la página si es necesario, mientras el realizador del *story board* debe trabajar dentro de los parámetros específicos del *fotograma*.

---

<sup>17</sup> Cotta, Mark. *En El diseño de efectos visuales, de Arte y diseño cinemáticos*. Revista de Estudios Cinematográficos No.16, CUEC, México D.F. 1999 pp.6-8

Cuando nos disponemos a elaborar el story board debemos de estar conscientes del formato en el que trabajamos, la pantalla contenedora de la imagen cuya lectura formal de su superficie evidencia una especie de marco rectangular ligeramente apaisado cuya base es 1.33 veces su altura. (ver lámina 1.1)



1.1

Este formato funciona como lienzo que condiciona la composición de las tomas en todas las imágenes que aparecerán en el documental.

Esto implica elegir dentro del diseño de cada toma, los elementos de la imagen que se enfatizan o se excluyen según las exigencias de la secuencia de cada cápsula.

### 1.5.3 Creación de un ambiente visual dentro del *story board*.

"Cuando la Twentieth Century Fox, se interesó en el guión de *La guerra de las galaxias*, Lucas quiso exponer su visión más allá. De modo que contrato artistas como el ilustrador Ralph McQuarrie, cuyos diseños iniciales contribuyeron a economizar dinero vital para la producción. Los dinámicos conceptos visuales se lograron con ayuda de los *Story boards* del diseñador de efectos Joe Johnston, los cuales ayudaron a comunicar la visión del director."

Mark Cotta Vaz



Es indudable que gran parte del atractivo que tienen los distintos programas de T.V. son los gráficos que en ellos aparecen. Actualmente no se concibe casi ningún tipo de programa que no contenga gráficos con tipografías y figuras de llamativos colores que bailen y se muevan de un lado a otro, o imágenes con distorsiones y cambios de color inesperados.

Muchas veces sucede que nos cautivan más los títulos de las pantallas de presentación que el contenido mismo del programa. Uno de los mayores propósitos de los diversos gráficos para la T.V. es proporcionar información, como el del título del programa, el nombre de los actores etc. , son las primeras impresiones que recibe el auditorio de un programa, situando al televidente en el estilo y ambientación del contenido; esto significa que los gráficos además de informar también guían, aunque también haya las veces que sólo sean diseño para llamar la atención.

### **Imágenes y formas.**

Un ambiente visual se va construyendo lógicamente a partir de imágenes, de las cuales contemplaremos dos tipos dentro de nuestro *Story board*.

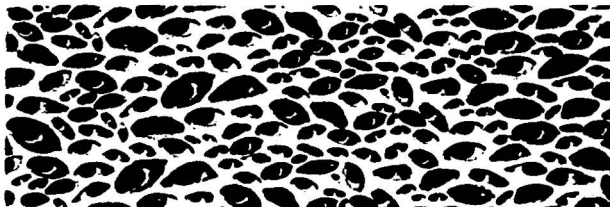
Las imágenes documento, que requieren un análisis más descriptivo, y funcionan para ilustrar la narración, documenta la realidad. Entran en esta clasificación las imágenes de archivo, las cuales sólo tenemos que ordenar conscientemente para integrarlas al lenguaje audiovisual (obras de arte, fotos, retratos, etc.)



1.2

Imagen de archivo "Bañistas" por Paul Cezanne  
Museo D'Orsay, París

Las imágenes símbolo, que son leídas rápidamente por el ojo. Son imágenes planeadas y estudiadas, para presentar modelos y crear estereotipos. Están armadas por formas creadas por el diseñador





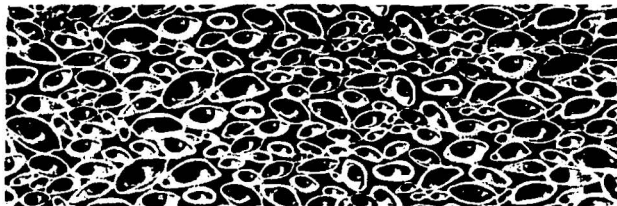
basándose en la investigación y las características del público, como veremos a continuación.

### **Composición de la imagen**

La composición de las pizarras creadas para cada cápsula, consiste en el ordenamiento de los elementos que aparecen en pantalla y crean un ambiente visual, es decir elegir colores, tonos, movimiento, dirección, así como la división y cohesión que dan a la pantalla los planos, líneas, puntos y contornos. Estos elementos deben estar armónicamente colocados, y deben tomar una forma clara y legible para comunicar un mensaje satisfactoriamente en pocos segundos.

Las formas están estrechamente ligadas al contenido, esto es: El mensaje que pretendemos comunicar, tiene que encontrar una forma gráfica adecuada para transmitirse. Ward Preston, nos aconseja aprovechar las emociones que provocan los diferentes tipos de formas: La sensualidad de la curva, la naturaleza abrasiva de los ángulos, la rigidez de una cuadrícula o la libertad del fluir de las líneas<sup>18</sup>. Sin embargo, esto de poco sirve si no se tiene conciencia

<sup>18</sup> Preston, Ward. *En Herramientas del Diseño, de Arte y diseño cinemáticos*. Revista Estudios



1.3

Bocetos para la textura de fondo de las pizarras animadas

del contenido de la investigación. Para comenzar a diseñar hay que tener presente que vamos a promover la obra de cien artistas plásticos, todos de características diferentes, algunas radicalmente opuestas en las formas como un Pollock de un Rafael, o un Warhol de un Miguel Ángel. Nuestro primer dilema consiste en encontrar generalidades en todos ellos, que nos permitan tener un criterio unificador:

- Todos son artistas plásticos
- Todos usaron material de trabajo (pincel, lienzo, cincel, planos, etc.)
- Todos vertieron un sentimiento en su obra
- Todos buscaron plasmar una concepción estética propia
- Todos hicieron arte que se disfruta esencialmente con el sentido de la vista

Así podemos encontrar más puntos de convergencia, que darán pie a la creación de los iconos que resulten significativos para identificar a cada uno de los cien, como un artista representativo e importante de su época.

De este modo, una vez encontradas estas generalidades, se eligen las tipografías, texturas y formas que presentan mejor el contenido general del proyecto. Por ejemplo:

A) Las tipografías, al ser parte de las formas, deben reforzar los conceptos de búsqueda de una concepción estética y formal. Además deben ser fácilmente legibles, debido al tiempo limitado que aparecen a cuadro.

B) Los elementos que se desplazarán en las pizarras de presentación, como son: Nombre, fecha de nacimiento, número que ocupa el artista en la lista y un marco de madera en el que gradualmente aparecerá su retrato, introducirán al

espectador a un mejor entendimiento de la identidad del artista en cuestión y amenizarán el entorno visual, rompiendo con la monotonía que resultaría de ver solo imágenes de archivo (obras de arte, fotos, etc).

C)La textura del fondo funciona como un encabezado pictórico, que enfatiza que se trata de artes visuales.



1.4 Bocetos para el movimiento de las pizarras

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

En el siguiente capítulo, que es el de la producción, se hablará de la justificación del diseño a partir de los fundamentos básicos de la semiótica, puesto que una vez realizados los bocetos, se les dará color, movimiento, dirección, y luego se ordenarán para construir con ellos un código. Por ahora sólo se trata de bocetar, darle forma a las ideas en el papel.

Otro punto dentro de la metodología de Diseño, debe ser el de tener conocimiento del público receptor, de sus gustos e intereses, pues es imperante pensar que es a ellos a quienes tenemos que conquistar por el camino de la vista.

De esta manera, debemos contemplar el grado de escolaridad (nivel medio superior de carreras afines al tema) y la edad de nuestro público receptor (18 a 30), para comprender sus gustos:

- ☛ Es bueno saber que el público al que nos vamos a dirigir tiene gusto por el color, aunque todavía no nos ocupemos de este aspecto.
- ☛ Las imágenes y formas que llaman la atención del público, son las que se pueden entender con una rápida lectura del ojo, y como las obras de arte, tienen cierta complejidad, en las pizarras animadas, son obligadas las imágenes simples que permitan una evocación inmediata, igualmente ágiles y agradables para contrapuntar la rigidez de las imágenes de archivo, que son en su mayoría obras de arte.
- ☛ La libertad es un concepto que todo aficionado al arte promueve. Ahora si, sabedores de esto, puede funcionar aquello de las líneas o imágenes que fluyen suavemente en su propio espacio, incluso las ideas de la sensualidad de la curva y la rigidez de las rectas, pueden apoyar la búsqueda de la

concepción estética. Sensualidad, belleza y libertad, son términos asociados frecuentemente.



1.5 bocetos de pizarras animadas

Todo lo anterior es el producto de una investigación teórica de psicología del diseño, pero puede reforzarse con una investigación de campo, es decir preguntando abiertamente al público, o analizando los gráficos de otros videos documentales de la misma índole.

En lo que se refiere tanto a las imágenes de archivo como a las entrevistas, podemos elegir desde el boceto, los siguientes puntos para realizar la composición de una toma, recordando que parte de la responsabilidad final de ellos, recae sobre nosotros como diseñadores:

- ♥ **Plano.** Es la vista de la cámara que destaca un elemento en pantalla de toda la composición (un entrevistado ó algún personaje o figura de una obra de arte en este caso), según el grado de acercamiento que se hace del mismo.

<sup>19</sup> Quijada Soto, Miguel Ángel. La televisión, Análisis y práctica de la producción de programas. Pág.54

Existen diferentes tipos de planos para enfocar a una persona.

**Big close up:** Abarca lo que es la cara, es decir de la barba hasta la parte superior de la frente.

**Close up(toma cerrada):** De las tomas mas cerradas es la más clásica abarca desde los hombros hasta la parte superior de la cabeza.

**Médium close up (toma cerrada media):** Es la más utilizada ya que hace resaltar detalles y tiene mas protección de iluminación y movimiento sin perder el encuadre de la cámara. La toma de extiende desde el tórax hasta la parte superior de la cabeza.

**Médium shot:** Abarca desde la cintura hasta la parte superior de la cabeza, esta es una toma muy común.

**Medum full shot(plano americano):** Es una toma desde la rodilla hasta la parte superior de la cabeza.

**Full shot (toma llena):** Cubre el cuerpo completo, desde los pies hasta la parte superior de la cabeza.

**Plano general:** Presenta no solo el cuerpo completo, sino todo el entorno que lo rodea.

En el caso de las pinturas resulta complicado establecer planos, ya que las composiciones están dadas de antemano por el pintor. Sin embargo podemos intentarlo tomando como referencia para componer el plano, sólo los elementos que consideremos centrales en la temática del cuadro, ya que puede ser una pintura llena de personajes o figuras. Ejemplo: El personaje central de la obra:

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Melancolía. Grabado de Alberto Durero



Close up



Medium shot



Medium full shot(americano)

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

- ☛ **Encuadre.** Es el enfoque adecuado de un elemento, dentro del marco de la toma. Usamos encuadres centrados, descentrados, a la izquierda y a la derecha, buscando darle al espectador, diferentes focos de atención a la vista.



Boceto para el encuadre de toma de la entrevista con Raúl Anguiano

- ☛ **Ángulo de toma.** Es el que determina el grado de inclinación de la toma ya sea hacia arriba o abajo, izquierda o derecha. Por lo regular se hace uso de varios ángulos,  $\frac{3}{4}$  (inclinado  $45^\circ$ . a un lado), frontal (totalmente de frente), picada (toma inclinada de arriba hacia abajo), contrapicada (toma inclinada de abajo hacia arriba), etc.. Esto sólo en el caso de los entrevistados y algunas obras de Escultura y Arquitectura, puesto que la pintura no permite más de dos dimensiones, es decir puede ser vista de un solo ángulo.



Ejemplo de ángulo de toma

Existen tres momentos creativos que el diseñador debe contemplar para dar un orden a la secuencia dentro del *Story board*:

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

1º. La elección de las imágenes. Colaborando con el iconógrafo, el diseñador coopera al elegir las ilustraciones que funcionen mejor para cada cápsula. Lo anterior en el caso de las imágenes de archivo, que el diseñador debe anexar a sus bocetos de las entrevistas, y a los de las pizarras creados por él.




2º. La composición de la toma. Es como hemos visto, el resultado final de nuestro plano, encuadre y ángulo de toma. Esta define como se verá finalmente cada imagen en pantalla.



3º El estudio de la sucesión de imágenes. Basándose en el guión, el diseñador debe prever, que orden de las imágenes ilustra mejor el contenido de la narración. Aunque en el guión ya se ha expuesto un orden preliminar, en el *Story board* el diseñador a cargo de la animación, ilustra esto con la finalidad de que el realizador pueda previsualizar que ese orden sea el idóneo (ver lámina de *story board*). Estas imágenes funcionan como signos que al adquirir un orden, construyen códigos para transmitir un mensaje al espectador, lo cual analizaremos de manera amplia dentro del siguiente capítulo.

**Storyboard**  
**CÁPSULA 10**  
**Vasily Kandinsky**

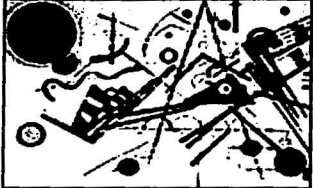
1		<p>Título de obra          "Acento verde"</p>		<p><b>Entrada musical:</b>          Cuadros para una exposición de Mussorgsky</p> <p>Voz off:          Considerado el padre de la pintura abstracta</p>
2		<p>Pizarra animada con los datos del artista</p>		<p>Vasily Kandinsky, el num 10 de la lista</p>
3		<p>Título de obra          "Crinolinias"</p>		<p>Quien escapó de la realidad para comenzar un nuevo significado en las formas puras de la abstracción.</p>

**TESIS CON  
 FALLA DE ORIGEN**

4		Entra a cuadro el entrevistado en medium shot		<b>Gonzalo Tassier:</b>
5				Como teórico estudió por completo el Impresionismo, el Expresionismo y el Fauvismo como puede notarse en su primera época de su obra
				En 1911 Kandinsky fundó en Munich, el grupo del "Blaue Reiter", cuna del Expresionismo alemán, donde por fin se liberó de lo figurativo,

6				
7				Inspirado en las teorías de visibilidad pura de Fiedler y el libro abstracción y participación de Warringan.
8				<b>"Aquel día me pareció claro que el objeto no tenía lugar en mis cuadros, sino mas bien le era perjudicial" escribió en una reflexión posterior.</b>

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

9				<p>Kandinsky, se convirtió en el primer artista revolucionario del siglo XX. La pintura abstracta Comenzó ahí, con este pintor ruso.</p>
---	--	--	--	--

Hasta aquí hemos mencionado algunas ideas básicas para comenzar el proceso creativo, pero invitamos al lector que abra este trabajo a profundizar en más puntos de investigación, ya que sólo hemos citado una muestra de cómo comenzar a diseñar, muestra que puede ser diferente en otros proyectos con temas, público u objetivos diferentes.

#### **1.5.4. Elaboración del logotipo para los créditos del documental.**

Después que se ha definido el nombre del documental, la siguiente encomienda es encontrar una imagen que lo identifique.

Logotipo:

Logos: ( Del griego tratado).

Tipo: (Del latín typus). Símbolo, figura, letra.

Es el tratamiento tipográfico con un diseño específico, de la razón social de una empresa o institución, buscando una personalidad diferente y propia.

Cuando se piensa: ¿Cuál será el mejor logotipo para el video documental?, deben tenerse en cuenta otros factores que pueden afectar la lectura de éste, ya que son escasos segundos en los que aparecerá en pantalla, y el espectador por primera vez tendrá contacto visual con el título o pantalla de presentación del programa. Esto implica demasiado, ya que unos cuantos segundos definirán el contenido del documental, por lo que debe ser interesante, elegante, legible y cautivar al espectador. De aquí se desprende la importancia del nombre porque más que brindar información, debe atrapar la atención del auditorio de inmediato e introducirlo al contenido mismo del tema.

Iniciaremos con el nombre del documental que ya está elegido:  
*"Cien Maestros Universales de las Artes Plásticas".*

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Como el nombre resulta bastante largo, presenta una información que sería difícil de leer de repente, por eso elegimos dividirla en dos jerarquías de lectura y dar mayor importancia a la frase que exponga el concepto sustancial.

La elección de las tipografías se basó en el sentido de brindarle una fácil y rápida legibilidad. Debe tener cierto peso, y demostrar seriedad:

# MAESTROS UNIVERSALES

*de las Artes Plásticas*

Gothic 821 Cn Bt es la tipografía elegida, ya que al prescindir de patines, no crea problemas en la lectura. Además se prefirió todo el texto en mayúsculas para dar al logotipo presencia e importancia, y se brinda a la frase de "de las artes plásticas" más libertad de trazo con una tipografía Stacatto 550 BT.

Uno de los objetivos de este documental, es propiciar la elaboración de otros proyectos bajo la misma estructura que puedan difundir la vida y obra de grandes hombres ilustres en otras disciplinas como: Ciencia, Historia, Música, Literatura, Cine, etc., por lo que nos será de gran utilidad mantener esta jerarquización, en que el nombre de "Cien Maestros" conserva el lugar principal, y la leyenda "de las artes plásticas" pasa a segundo término y podría variar en otro proyecto futuro.

TESIS CON  
FALLA DE

## CAPÍTULO 2

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



## EJEMPLOS DE PLANOS EN OBRAS

De acuerdo al tamaño de la pantalla (1X1.33)

Medium Close up  
 Medium Shot  
 Full Shot  
 Plano general

Close up

Medium close up

Medium full shot

Full Shot

Medium shot



TESIS CON  
 FALLA DE ORIGEN



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

44-3

# CAPÍTULO 2. LA PRODUCCIÓN. EL TRABAJO PROFESIONAL DEL DISEÑADOR GRÁFICO EN LA PRODUCCIÓN.

## 2.1 Planeación.

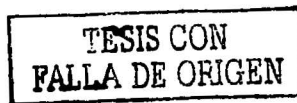
Un proyecto claramente planeado es clave para que los coordinadores del contenido y los encargados de la producción, interpreten cada paso y prevean los tiempos y los costos. El primer punto debe ser reunir al equipo, sobre todo a los encargados de producción, dirección y contenido, para una revisión y tratamiento de la documentación del proyecto, es decir del guión, *story board*, etc., debido a que dicha documentación contiene indicaciones que ayudarán a advertir las necesidades técnicas, y a evitar las contingencias graves.

### 2.1.2 Equipo de producción

El género y formato que elegimos previamente, determinan según sus necesidades, el tamaño de nuestro equipo de producción. Al ser nuestro trabajo un video documental con formato de cápsulas, donde lo que se graba son entrevistas, y algunas imágenes de archivo, podemos prescindir de un foro, destinando nuestra grabación a diferentes locaciones que son los estudios y /o espacios de trabajo de nuestros entrevistados.

La coordinación del proyecto queda a cargo de los realizadores o directores. Así pues, lo primero que se hace es asignar y describir los cargos de cada quién, dentro de nuestro pequeño equipo de producción.

Director o realizador. Debe responsabilizarse de coordinar y supervisar a todo el equipo de producción, así como interactuar con el mismo durante las tres



etapas del proceso. Es el responsable artístico del programa, y quien finalmente transforma el guión en imagen y sonido en el resultado final.

Productor. Es quien en primera instancia patrocina el proyecto, sin él no estarían disponibles ni los recursos humanos, ni el equipo técnico. Es el productor quien aporta el dinero y la planeación para que todo esté a tiempo dentro de las etapas en las que participa, que son la producción y la post-producción.

Guionista. El guionista realiza una gran investigación de contenido, se familiariza con el tema, para darle un manejo de lenguaje que pueda concluir en un relato breve y conciso, trabaja en conjunto al diseñador gráfico (quien revestirá el contenido del guión con las imágenes adecuadas), para cotejar ideas y elegir los elementos de diseño.

Asistente del director. Realiza una bitácora de la producción, y asiste al director en todas las etapas, transmitiendo algunas de sus órdenes al resto del equipo. Además califica el material mientras se graba, y lo ordena para la edición.

Director de Cámaras. Es el encargado de operar la cámara y de obtener una buena calidad visual en la toma según el *story board*. Coordina actividades y dirige las tomas y la iluminación.

Operador de audio o sonidista. Se encarga de la calidad de todos los elementos sonoros de la producción y de la post-producción.

Iluminador. Trabaja en la producción dotando de una buena calidad visual en lo referente al manejo de luces, que se proyecta sobre lo que desea enfocarse. Todo siguiendo las órdenes del director de cámaras.

Staff. Son asistentes técnicos generales, y cumplen con diversas funciones en lo

que al montaje del equipo se refiere.

Editor. Trabaja en la post-producción, basándose en el guión y las indicaciones del director, realiza el montaje visual de la secuencia del programa, es decir, une las tomas mediante corte directo, disolvencias, fader, etc.

Diseñador gráfico. Esta labor, es la que da título al libro, puesto que el diseñador gráfico de la producción, es quien aplica el entorno visual, durante el desarrollo de todas las etapas de la producción. Logotipos, identificaciones, mascarillas, créditos, cortinillas, etc., en breve podría decirse que es quien reviste con apoyos gráficos el programa, pero en realidad su labor está vinculada con muchas más funciones, desde la investigación y el guión en la preproducción, hasta la edición y venta del producto en la post-producción.

Dentro de las muchas funciones que abarca el diseño de la producción, se pueden englobar: La escenografía, la fotografía, la ilustración, la investigación iconográfica, la animación digital y los efectos especiales, etc. Este cargo puede asociarse frecuentemente con el de dirección de arte, que en ocasiones puede tratarse de la misma persona, o de un asesor o dependiente del diseñador.

Todo lo que a imagen se refiere es supervisado y conjuntado por el diseñador de la producción, quién es el responsable de la integración de la imagen en el resultado final del documental. Es preciso mencionar que ambos autores son encargados del diseño de la producción y la dirección de arte en este proyecto, recayendo los trabajos de ilustración, creación y tratamiento de imágenes y la fotografía en Alma Morales, y la investigación iconográfica, la animación digital, y la construcción de secuencias, en Israel Romero. Aunque ambos intervienen en la decisión final de todos estos puntos.

### **2.1.3 Pasos anteriores a la filmación**

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Plan de producción. Es el que determina las actividades correspondientes a cada etapa de la producción, para establecer un orden en el que se deben realizar cada una de las actividades<sup>20</sup>. De esta forma se establece que la conclusión de una etapa, condicionará las siguientes. Estas ya las hemos contemplado dentro de la pre-producción, pero es mejor anotarlas nuevamente en el plan de producción, para lograr una mejor organización. Así antes de capturar nada en video, sabremos de donde hemos partido.

### **Plan de producción.**

Características de la serie.

- ☛ Documental de 90 minutos de duración aproximadamente.
- ☛ Está conformado por cien cápsulas
- ☛ Cada cápsula con duración aproximada de un minuto.
- ☛ Gran parte de las cápsulas serán enriquecidas por comentarios de personalidades del medio artístico y cultural.
- ☛ Además se ha reforzado el contenido con una amplia selección de imágenes de archivo.
- ☛ Cada cápsula tendrá una animación que la identificará y distinguirá de todas las demás.
- ☛ La música reforzará la evocación temporal y espacial del contenido de cada cápsula.

### **Etapas del trabajo**

- ☛ Definir tema, género y formato
- ☛ Buscar antecedentes en trabajos documentales de tipo didáctico y cultural

---

20

Sadoul, Georges. *En las maravillas del cine*, FCE, México D.F. 1960, pp.118-120

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



- ☛ Investigación documental (Bibliográfica e iconográfica) para la elaboración preliminar del guión
- ☛ Realizar una estructura general para las cápsulas
- ☛ Buscar apoyo en diversas instituciones para obtener orientación y equipo técnico (cámara, micrófono, monitor, iluminación, etc.)
- ☛ Contactar a distintos personajes del medio artístico y cultural, que nos hablen del tema.
- ☛ Calendarizar entrevistas
- ☛ Realizar entrevistas
- ☛ Revisar el material capturado para ajustarlo al guión
- ☛ Seleccionar y capturar el material de apoyo, como imágenes de archivo y crear un lenguaje visual.
- ☛ Crear animaciones, créditos y otros efectos visuales, apegados al bocetaje.
- ☛ Sonorizar
- ☛ Editar
- ☛ Crear un original (master)
- ☛ Transmitir el material para ofertarlo.

### **Calendarización.**

Del plan de trabajo surge una calendarización, que determina fechas para la realización de cada evento. Especificando cada punto, por ejemplo: Detallando desde el primer contacto con los entrevistados, hasta que se les realiza la entrevista (ver lámina siguiente)

En nuestro proyecto decidimos ofrecerles, además del guión de la cápsula, una carta como la que se incluye, la cual explica la aportación que deseamos obtener de su experiencia:

México D.F. a 18 de marzo de 2002

**JOSÉ LUIS CUEVAS  
PRESENTE:**

Antes que nada agradecemos encarecidamente su apoyo por aceptar participar en nuestro proyecto. En segundo término, por medio de la presente procedemos a explicarle la mecánica de las entrevistas a realizar dentro del mismo:

Tomando en cuenta que la captura de entrevistas es para reforzar el contenido semántico de cápsulas televisivas de uno a dos minutos de duración; sugerimos a usted responda los siguientes puntos mediante comentarios breves y atractivos que puedan despertar interés, en un espectador con estudios o actividades afines a las Artes Plásticas.

**1.** Explique alguna característica de la obra del artista, que pueda justificar la importancia de su nombre entre los cien más representativos de la Historia del Arte.

El siguiente punto es opcional:

**2.** Cite alguna anécdota biográfica que pueda reforzar el interés del espectador

De las respuestas a los puntos anteriores que nos brinde el día de la entrevista, emanarán los comentarios que aparezcan en las cápsulas de cada uno de los artistas que en común acuerdo decidimos que usted analizara.

Sin más por el momento solo nos resta reafirmar nuestro agradecimiento, y enviar a usted nuestro más cordial saludo.

Atentamente:

\_\_\_\_\_  
Alma L. Morales Puma

\_\_\_\_\_  
Israel R. Romero Acosta

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
				1 Ver-Objetivos	2 Investigación	3 Investigación
4 Investigación	5 Guión	6 Guión	7 Guión	8 Story board	9 Story board	10 Story board
11 Guión	12 Guión	13 Guión	14 Guión	15 Story board	16 Story board	17
18	19 Entrevistados	20 Contacto Tassier	21 Contacto Anguiano	22 Contacto Cuevas	23 Contacto Mayagoitia	24
25 Investigación	26 Investigación	27 Investigación	28 Asignar cargos	29 Juntar equipo	ENTREVISTA ANGUIANO	ENTREVISTA CUEVAS

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
1 revisión de la investigación	2 Contacto Artigas	3 Contacto Argudin	4	5 Contacto Cantú	6 Contacto Martínez	7 revisión
8 revisión	9 revisión	10 revisión	ENTREVISTA ARTIGAS	12	13	14
ENTREVISTA MARTÍNEZ	16	17	18	19 Contacto Nishizawa	20	21
22	ENTREVISTA ARGUDIN	24 Contacto Pantaleoni	25	26	27	28
29	30					

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

--	--	--	--	--	--	--

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
		1	2 Contacto Cantú	3 Contacto Villaseñor	4	5
6	7	8	9 Contacto Mello	ENTREVISTA NISHIZAWA	11	12
13	ENTREVISTA CANTU	15	16	17	18	19
20	ENTREVISTA PANTALEONI	22	23	ENTREVISTA VILLASEÑOR	25	26
27	28	29	ENTREVISTA MELLO	31 Elaborar Diseño de pizarras		

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
					1 Diseño de pizarras	2 Diseño de pizarras
Recopilar	material	de	archivo		8 Diseño de pizarras	9 Diseño de pizarras
Recopilar	material	de	archivo		15 Diseño de pizarras	16 Diseño de pizarras
17 organizar	18 organizar	19 organizar	20 organizar	21 organizar	22 Diseño de pizarras	23 Diseño de pizarras

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**

24	25 Contactar editores	26 Contactar editores	27 Contactar editores	28	29 Diseño de pizarras	30 Diseño de pizarras
----	--------------------------	--------------------------	--------------------------	----	--------------------------	--------------------------

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
1	2	3	4	5	6 Diseño de pizarras	7 Diseño de pizarras
8 Revisar material	9 Revisar material	10 Revisar material	11 Revisar material	12 Revisar material	13 Diseño de pizarras	14 Revisar material
15 Revisar material	16 Revisar material	17 Revisar material	18	19 Ajustar al guión	20 Diseño de créditos	21
22 Ajustar al guión	23 Ajustar al guión	24 Ajustar al guión	25 Ajustar al guión	26 Ajustar al guión	27 Diseño de créditos	28
Comenzar edición		31 editar				

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
			1 editar	2 editar	3 editar	4 editar
5 Terminar edición	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15 Registrar obra	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**

26 Bitácora	27 Bitácora	28 Bitácora	29 Bitácora	30 Bitácora	31 Bitácora	
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	--

## 2.2 Elaboración y utilidad de las entrevistas.

En un principio, al contemplar el proyecto como un video documental de cápsulas, sólo se tenía prevista una descripción narrativa de la obra de cada artista, ilustrado con imágenes de sus trabajos más significativos. Luego surgió la idea de integrar entrevistas en la mayoría de las cápsulas, puesto que se pensó que el contenido del trabajo, sería mejor transmitido y aceptado por el público, si quien lo dice, es alguien que sabe acerca del tema. Es de esta manera que el comentario del entrevistado, enriquecerá el contenido de la narración planteada previamente en el guión.

Primero que nada deben establecerse los lugares de la grabación. Existen dos tipos de grabación, que son: En estudio (sitio acústicamente aislado, acondicionado especialmente para grabar) y en locación (cualquier lugar externo al estudio, que se acondiciona para poder grabar). Nosotros grabaremos en los espacios de los artistas y maestros entrevistados, los cuales usaremos como locaciones, previendo que sean lugares acondicionados con lo indispensable (agua potable, toma de corriente eléctrica, espacio para colocar el equipo portátil de grabación, etc.)

Nuestro sistema portátil debe estar integrado al menos por una cámara, un monitor pequeño, un juego de iluminación y micrófonos. Y como ya vimos en las etapas de nuestro plan de producción deben estar listos antes de contactar a las personas entrevistadas. A lo anterior se integra el equipo técnico humano, al cual hemos asignado cargos.

Por supuesto para la elección de los artistas a quien se refiera cada entrevistado, deben buscarse influencias e intereses afines, analogías y

paralelismos, e incluso diferencias, pero siempre con una carga de contenido, es decir que nuestro elegido pueda comentar algo atractivo de la vida y/u obra del personaje de la lista.

De este modo fue quedando claro quién haría los comentarios sobre los autores elegidos: Raúl Anguiano comenta perfectamente los alcances de Orozco, Cezanne o Tiziano, por citar sólo algunos, Luis Nishizawa colabora en las cápsulas de Rembrandt, Louis David, Rivera, etc., Mayagoitia habla sobre Calder, Rodin etc. y así al final tuvimos un cuadro como el que sigue:

**Artista**                      **En opinión de:**

100. Posadas, José Gpe.	José Luis Cuevas	
99. Warhol, Andy	Gonzalo Tassier	
98. Pollock, Jackson	Jesús Martínez	José Luis Cuevas
97. Antemio de Tralles	S/E*	
96. Bruegel, Pieter	Francisco Villaseñor	
95. Calder, Alexander	Jesús Mayagoitia	
94. Wren, Christopher	S/E*	
93. Boccioni, Humberto	Raúl Anguiano	
92. Siqueiros, David	José Luis Cuevas	
91. Latour, Georges	Graciela Cantú	
90. Gentilleschi, Artemisi	Adriana Mello	
89. Bellini, Giovanni	Graciela Cantú	
88. Klee, Paul	José Luis Cuevas	
87. Miró, Joan	José Luis Cuevas	
86. Millet, Jean F.	Luis Nishizawa	
85. Chagall, Marc	Gonzalo Tassier	
84. Fragonard, Honoré	Graciela Cantú	
83. Orozco, José C.	Raúl Anguiano	
82. Boucher, Francois	Luis Argudín	
81. Corregio	Luis Argudín	

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**

80. Mondrian, Pietr	Gonzalo Tassier	
79. Constable, John	Luis Argudín	
78. Duccio	Francisco Villaseñor	
77. Van Dyck, Antón	Francisco Villaseñor	
76. Holbein, Hans	Francisco Villaseñor	
75. Ghiberti, Lorenzo	Angelo Pantaleoni	
74. Ensor, James	Jesús Martínez	
73. Modigliani, Amadeo	José Luis Cuevas	
72. Reynolds, Joshua	Luis Argudín	
71. Giambologna	Adriana Mello	
70. Wright, Frank Ll.	S/E*	
69. Magritte, René	S/E*	
68. Gauguin, Paul	Raúl Anguiano	
67. Rivera, Diego	Luis Nishizawa	
66. Veronés	Luis Argudín	
65. Hardouin Mansart	S/E*	
64. Bramante, Donato	Angelo Pantaleoni	
63. Tintoretto	Luis Argudín	
62. Canaletto	Angelo Pantaleoni	
61. Degas, Edgar	Adriana Mello	
60. Policleto	Adriana Mello	
59. Mantegna, Andrea	Angelo Pantaleoni	
58. Gericault, Théodoré	Francisco Villaseñor	
57. Angélico, Fra	Graciela Cantú	
56. Munch, Edvard	José Luis Cuevas	
55. Klimt, Gustav	Luis Argudín	
54. Vermeer, Jan	Adriana Mello	
53. Braque, Georges	José Luis Cuevas	
52. Manet, Edouard	Luis Argudín	
51. Seurat, Georges	Francisco Villaseñor	
50. Poussin, Nicolás	Luis Argudín	
49. Gaudí, Antoni	Juan B. Artigas	

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



48. Alberti, León B.	Adriana Mello	
47. Toulouse Lautrec, H.	Gonzalo Tassier	
46. Cellini, Benvenuto	Angelo Pantaleoni	
45. Ucello, Paolo	Raúl Anguiano	
44. Gropius, Walter	Gonzalo Tassier	
43. Renoir, Auguste	Luis Nishizawa	
42. Palladio, Andrea	Graciela Cantú	
41. Mies Van der Rohe, L.	Juan B. Artigas	
40. Courbet, Gustave	Raúl Anguiano	
39. Dalí, Salvador	José Luis Cuevas	
38. Canova, Antonio	Raúl Anguiano	
37. Le Corbusier	Juan B. Artigas	
36. Duchamp, Marcel	Gonzalo Tassier	
35. Rodin, Auguste	Jesús Mayagoitia	
34. Moore, Henry	Gonzalo Tassier	
33. Matisse, Henri	Gonzalo Tassier	
32. Turner, Joseph	Luis Argudín	
31. Ingres, Jean A. D	Raúl Anguiano	
30. Artista desconocido	S/E*	
29. Delacroix, Eugene	Raúl Anguiano	
28. David, Jacques Louis	Luis Nishizawa	Francisco Villaseñor
27. Bosco	Francisco Villaseñor	
26. Monet, Claude	Luis Nishizawa	
25. Brancusi, Konstantin	Jesús Mayagoitia	
24. Greco	Luis Nishizawa	
23. Donatello	Angelo Pantaleoni	
22. Masaccio	Graciela Cantú	
21. Van Gogh, Vincent	Raúl Anguiano	
20. Rubens. Pieter	Luis Nishisawa	
19. Pierodella Francesca	Raúl Anguiano	
18. Fidias	Francisco Villaseñor	
17. Boticelli, Sandro	Raúl Anguiano	

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

16. Durero, Alberto	Jesús Martínez	
15. Cezanne, Paul	Raúl Anguiano	
14. Van Eyck, Jan	Adriana Mello	
13. Giotto	Raúl Anguiano	
12. Caravaggio	Luis Nishizawa	
11. Leonardo dVinci	José Luis Cuevas	Adriana Mello
10. Kandisky, Vasily	Gonzalo Tassier	
9. Velazquez, Diego	Luis Argudín	
8. Tiziano	Raúl Anguiano	
7. Goya, Francisco	Jesús Martínez	
6. Rembrandt	Luis Nishizawa	
5. Picasso, Pablo	José Luis Cuevas	Gonzalo Tassier
4. Rafael Sanzio	Angelo Pantaleoni	
3. Bernini, Gianlorenzo	Angelo Pantaleoni	
2. Brunelleschi, Filippo	Juan. B. Artigas	
1. Miguel Angel	Jesús Mayagoitia	Raúl Anguiano

\*Sin entrevista: Son artistas que nadie escogió para comentar, pero que dada su importancia no se quisieron excluir de la lista.

En algunas cápsulas hay dos entrevistados debido a que ambos escogieron comentar al artista en cuestión, por lo que el guión se adaptó para incluir los dos comentarios.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

### 2.3 Obtención y captura de imágenes de archivo

Para ilustrar el contenido de las entrevistas, y del texto establecido en el guión, el cual la voz en off de un narrador comentará durante el programa, se necesitan imágenes de la obra y si es posible de la vida del artista de la cápsula en cuestión, que muestren lo más representativo de su obra y que sean acordes a lo que el narrador y/o el entrevistado comentan. Para esto se ha establecido una selección de posibles imágenes previamente en el guión, y después de la investigación iconográfica. Todo este proceso debe seguirse conscientemente por los diseñadores gráficos, encargados del diseño de producción, puesto que la secuencia de estas imágenes va ligado a todo, narración, música, y por supuesto diseño, completando así el ambiente audiovisual. Recordemos nuestro inventario de recursos de la investigación iconográfica dentro del capítulo anterior:

- a) Bancos de imágenes donadas en CD-ROM
- b) Páginas Web con imágenes gratuitas
- c) Libros para copiar vía scanner o filmar
- d) Filmación directa de algunas obras

De todos estos medios se recogen las imágenes que en secuencia ilustrarán mejor la narración expuesta en el guión, las cuales fueron escogidas bajo la premisa de que dentro del diseño de producción, creen un código visual que sea rápidamente comunicado al espectador. Se trata de recorrer con la vista cada imagen, a manera de entenderla, para luego en ordenamiento con las demás comunicarla.

**"No basta con ver, es preciso  
aprender a leer imágenes"**  
**Attilio Colombo**

Recordemos ahora el guión, por medio de la cápsula de Miguel Ángel:

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**Guión del video documental:  
"Cien Maestros Universales de las Artes Plásticas"**

**Guión: Israel Romero  
Abril 2002**

**V I D E O**

**A U D I O**

<b>Imagen</b>	<b>Música</b>	<b>Voz off</b>	<b>Tiempo</b>
---------------	---------------	----------------	---------------

1. Miguel Ángel Buonarroti  
(1475-1564)

<b>Entrevistado</b>		<b>Jesús Mayagoitia</b>	5"
		<i>"Hace ya algunos años, realice un viaje a Europa, especialmente para buscar esculturas abstractas, yo soy un escultor abstracto. Lo más sorprendente después de haber visitado museos, galerías, esculturas al aire libre. Puedo decir que la escultura que más me impacto fue una escultura figurativa, yo no me lo esperaba. Prácticamente puedo decir que me electrizó el haber visto el David de Miguel Ángel."</i>	4"
			4.5"
			10"
			5"
	<b>Entra música:</b>		5"

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**

David (detalle-rostro)	<i>Verano, presto impetuoso-</i> <i>Antonio Vivaldi.</i>		5"
David (detalle-rostro)			<u>T. T. 39.5"</u>
David (paneo)		<b>Entra voz off:</b>	
Piedad (detalle)		Miguel Ángel representa el ideal clásico perfecto de la belleza occidental, aquello a lo que Fidias o Giotto habrían querido llegar, y aquello que Picasso o Brancusi sintetizaron.	
Piedad (detalle)			
Pizarra animada de Rafael, Bernini, Brunelleschi y Miguel Ángel		El ideal clásico occidental, es alcanzado en la Pintura por Rafael, en la Escultura por Bernini, en la Arquitectura por Brunelleschi y en las tres por Miguel Ángel.	
Cúpula de Sn. Pedro.		Luz divina de las Artes Plásticas.	
Figuras de la capilla sixtina			
Entrevistado		<b>Raúl Anguiano:</b>	
Cúpula de Sn. Pedro (interior)		"Decía Miguel Ángel: El dibujo es la madre de las Artes Plásticas, aún superior a la Arquitectura, siendo que él era: Pintor, escultor, dibujante, Arquitecto y poeta"	
Pieta Rondanini			

Pieta Rondanini (detalle)		"Una de las Pieta de Miguel Ángel, la Pieta Rondanini, extraordinaria, precursora de la escultura moderna"
Pieta Rondanini (detalle)		
Entrevistado		"El espíritu de Miguel Ángel, regresa, cuando los millares de miradas, acarician la Pieta, vuelve el espíritu de Miguel Ángel"
Piedad	Sale música.	
Pizarra animada		

Una vez vaciada la entrevista, podemos tener presente con mayor claridad la selección de las imágenes, por ejemplo: Si Raúl Anguiano habló dentro del espacio seleccionado de su entrevista, sobre la *Piedad Rondanini*, es necesario incluir esa imagen, para que salga a cuadro al tiempo del comentario.

### 2.3.1 Manipulación de las imágenes de archivo

Después de ser capturadas, las imágenes solicitadas en el guión pueden requerir un tratamiento especial; como es el caso de las obtenidas vía digital (scanner, páginas Web, bancos de imagen, etc.), las cuales para realizar paneos o acercamientos se deben animar, tratarlas por medio de programas de cómputo como Director o Flash, que son con los que realizaremos nuestras animaciones del subtítulo 2.4.

Marco y Serie de retratos tratados  
para las diez cápsulas  
estelares del video



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

62-1



Retrato de Antoni Gaudí obtenida de un banco de imagen.



Retrato de Antoni Gaudí después de ser tratado en Photoshop, para las pizarras animadas

Contrario a lo anterior, las imágenes capturadas por filmación directa o de libros, pueden gozar de estos movimientos de cámara desde su captura.

### **2.3.2 Aplicación en el documental (enfoque que otorgan)**

Para comunicar visualmente como diseñadores debemos partir del esquema básico del proceso de comunicación según la Semiótica:

EMISOR → MENSAJE → RECEPTOR

Donde las flechas son el medio de comunicación, (en este caso el video) por el cual el emisor pretende transmitir la idea, que es el mensaje, a un receptor.



El mensaje debe a su vez contemplar dos puntos:

UN CONTEXTO  
**-MENSAJE-**  
UN CÓDIGO

Donde el contexto es el tema del que se trata el mensaje, siendo este la difusión de cien artistas, que analizamos ya en la investigación. Así pues sólo nos falta construir un código a partir de un ordenamiento de signos (imágenes y audio), para que el mensaje pueda ser decodificado por nuestros receptores.

El elemento básico para construir un código es el signo. Por citar un ejemplo muy común: una palabra o una oración, son códigos que transmiten un mensaje, y cada una de las letras o palabras que la forman son los signos que construyen ese código. En los medios audiovisuales es exactamente igual, ya que nosotros construiremos un código a partir de ordenar las imágenes, sonidos y demás signos con los que contamos.

Usando las imágenes como signos ordenados, brindaremos el enfoque deseado para comunicarlo a nuestros receptores.

Estos signos se dividen a su vez en dos partes: El significante y el significado. El significante es el objeto en sí: Una letra, una palabra o como en este caso, una imagen, mientras que el significado es la idea que esta evoca en nuestra mente, la cual es subjetiva y varía según la experiencia y cultura del individuo.

Ejemplo: Una pintura de Klimt (*El beso*) es un signo cuyo significante es la imagen en apariencia, y cuyos significados más comunes son amor, ternura, pasión, erotismo, etc.



Las palabras (título del cuadro), y la imagen en sí, son distintos signos, que son a su vez distintas semblanzas de un mismo significado, y las distintas interpretaciones (amor, pasión, erotismo, etc.), no son nuevos significados, sino grados del sentido, en la aproximación a lo absoluto. <sup>21</sup>

Lo mismo sucede con la obra de Ensor, donde los significados son conceptos como la muerte, la depresión, la tristeza, la angustia, etc. (Imagen siguiente)

---

<sup>21</sup> Lotman, Jurij M. En *Semiótica De La Cultura*, Cátedra, Madrid 1979, pp.44-48



Así pues, tenemos que del significante surge una denotación, es decir lo que la imagen en sí es gráficamente, y del significado una connotación, es decir una interpretación que hace el espectador de cada imagen. Cada persona puede interpretar el significado de los signos de manera diferente, pero como cita Lotman en su libro *La semiótica de la cultura*: "Deben existir ciertos trazos en común: entre las interpretaciones más frecuentes, y sobre todo, debemos buscar nosotros como realizadores, esos trazos en común con nuestro público (una vez claro, que se ha investigado su perfil), para poder capturar su

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

atención de una manera más eficaz".<sup>22</sup>

Una vez entendidas nuestras imágenes de archivo como signos gráficos, nuestra labor como diseñadores gráficos en la dirección de arte de un video, es ordenarlas de manera que logren codificar lo mejor posible nuestro mensaje, comunicando así al público la esencia del contexto, es decir lograr un impacto visual en el espectador para inmiscuirlo e interesarlo en la vida y obra de un artista.

Por ejemplo: En la cápsula de Piet Mondrian, las imágenes de sus obras de composiciones geométricas se ordenan cronológicamente, para hacer evidente como va renunciando con los años a la curva, para poco a poco llegar a composiciones basadas en líneas rectas firmes y colores primarios. Esta especie de evolución se transmite tan claramente con el ordenamiento de las imágenes que podríamos prescindir de mencionar este hecho en la narración en la narración.

Aún no hablamos del sonido, pero en el siguiente ejemplo, damos un adelanto de cómo se va perfeccionando ese código visual al complementarlo con la narración, la opinión del entrevistado, etc.

En la cápsula de Artemisia Gentileschi, el guión comienza diciendo en su narración: "Pocos pintores supieron plasmar su tormentosa vida tan crudamente como nuestra pintora Artemisia Gentileschi", por lo que comenzamos con un autorretrato como María Magdalena donde ella muestra un gesto de ansiedad y melancolía, luego para seguir introduciendo al espectador, la pintura de *Judith decapitando a Holofernes*, continua con esa muestra de


---

<sup>22</sup> Lotman, Jurij M. En *Semiótica De La Cultura*, Cátedra, Madrid 1979, pp.107-108



angustia y cruda interpretación de la tragedia. Esto se enfatiza más aún cuando nuestra entrevistada comienza a describir detalladamente la violencia del cuadro. La sucesión de imágenes que construimos es la de varias tomas detalladas de las expresiones fuertes del cuadro, los rostros, las manos, la sangre, etc., de esta manera construimos un código de signos visuales, que además ha sido reforzado con el otro elemento que es: El audio.<sup>23</sup>




Hablando de audio, podemos darle el toque final con una música que engrandezca ese aspecto de fuerza, pero hablaremos de eso más adelante al hablar del sonido.



**Storyboard**  
CÁPSULA 90  
Artemisia Gentileschi

1	Imagen documento de "María Magdalena"		<p><b>Entra música:</b> <i>Sarabande de Corelli.</i></p> <p>Pocos artistas supieron plasmar su tormentosa</p>

<sup>23</sup> *The Art Directors Club of Europe*, Somohano, USA 1990. Podemos apreciar en este libro, brillantes secuencias de imágenes, que construyen códigos visuales de comerciales de TV.

2		Detalle		vida tan crudamente como nuestra pintora
3		Pizarra animada con los datos del artista.		Artemisia Gentileschi
4		Entra a cuadro el entrevistado en medium shot		<i>Adriana Mello: "Conocemos un cuadro especialmente de Artemisia que es Judith y Holofernes"</i>
		Disolvenca a medium shot "Judith decapitando A Holofernes" con Paneo hacia abajo.		<i>"Porque sencillamente está recogiendo todas las imágenes de Caravaggio,</i>

5				
6		<p>Termina El paneo</p>		<p><i>esa tenebrosidad, esa maldición etc. con una puñalada</i></p>
7		<p>Plano general de la misma obra</p>		<p><i>en la oscuridad al pobre de Holofernes,</i></p>
		<p>Medium shot de "Judith y su sirvienta con la</p>		<p><i>fue mas sangrienta una mujercita</i></p>

8		cabeza de Holofernes" y paneo		
9		Termina el paneo  Fade out		<i>que el mismo Caravaggio".</i>

Aquí vale la pena tener en cuenta dos conceptos que definen la construcción de la sintaxis cinematográfica<sup>24</sup>:

**Secuencia:** Aunque no existe una definición exacta, la secuencia puede definirse como una sucesión de escenas íntimamente enlazadas, que muestra una acción completa y compuesta por un inicio, un desarrollo y un desenlace. Generalmente termina con un fundido a negro

**Escena:** Una escena es la unidad dramática de orden menor, que muestra una situación definida por unidad de tiempo y lugar. Por esto, la unión consciente de varias escenas forma una secuencia (aunque puede haber secuencias que

<sup>24</sup> George Sadoul. *Las maravillas del cine*. FCE, México D.F. pág.106-120



consten de una sola escena)

Aunque los anteriores son conceptos definidos por el medio cinematográfico de argumento o trama, en este documental se pueden interpretar de la siguiente manera:

Cada imagen presentada en el Story board puede fungir como una escena (situación ilustrada), y el conjunto de escenas que arman una cápsula y terminan con un fundido a negro, es nuestra secuencia. Esto puede ayudar como guía, al tener que enfrentarse a fuentes de información que manejen estos términos.

## **2.4 Creación de animaciones digitales.**

Como puede verse, lo anterior fue construir un código, ordenando signos (imágenes documento o de archivo) que ya existían. Pero en el caso de las imágenes que aparecen en nuestras animaciones digitales, tenemos que crearlas, para lo cual partiremos de los siguientes elementos básicos<sup>25</sup>:

- Punto
- Línea
- Contorno
- Dirección
- Tono
- Color

### **2.4.1 Pizarras animadas de cada artista**

Punto: Es la más simple de las unidades gráficas, y se usa para atraer la

---

<sup>25</sup> Ward, Preston, Las herramientas del Diseño, pp.5. CUEC-UNAM, México D.F.

atención del ojo, como el punto que sale del número en el extremo superior izquierdo y que va transformándose en un contorno ó halo de luz.

**Línea:** Es la sucesión de puntos que divide dos planos, por tanto puede utilizarse para dar equilibrio a la composición. En este caso separa la fecha de nacimiento y muerte del artista en el plano de abajo, y su nombre en el plano superior como si lo subrayara.

**Contorno:** Es aquella línea que se cierra en sus orillas formando una figura, que puede servir como un soporte que enmarca la aparición de algún elemento. En estas pizarras el marco es un contorno que contiene el retrato de cada uno de los cien maestros. Las pestañas color naranja, que aparecen en los ángulos superior derecho e inferior izquierdo de la textura de ojos, sirven como soporte del marco y el nombre del artista respectivamente. Además brindan cohesión a la composición emulando a la *línea ondulada de la gracia* citada por el pintor inglés Joshua Reynolds.

**Dirección:** Es la línea imaginaria que nos lleva por el recorrido de la composición, y marca la pauta de cómo leer las imágenes. Esta línea se crea a partir de la necesidad de una buena distribución de los elementos para una buena legibilidad de los mismos en pantalla. Para estas pizarras la composición nos lleva primero a una dirección a la izquierda y arriba con la aparición del marco y el número, después el halo de luz que sale del número desvía la dirección hacia abajo hasta donde aparece el nombre del artista.

Es importante señalar que no es conveniente que un texto esté en movimiento constante, puesto que un tiempo corto dificulta su lectura, aún sí es con dirección de izquierda a derecha, puesto que es la dirección en la que el ojo lee, y tendríamos que empezar a visualizar de la última a la primera letra. Estos movimientos de dirección en cambio, si pueden llevarse a cabo en objetos como nuestro marco, debido a que este es totalmente simétrico y no tiene una dirección de lectura predeterminada.

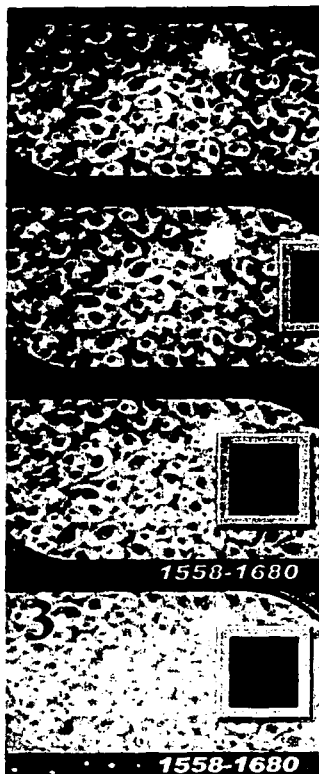
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**Tono:** Sirve para regular el equilibrio y el ritmo de las luces y sombras de la imagen. Nosotros hemos tratado este equilibrio desde la etapa del bocetaje, puesto que se hizo a lápiz. Así pues, habrá que brindar a las imágenes un buen manejo del tono de luz y sombra durante su tratamiento en el Adobe Photoshop o cualquier otro programa de cómputo parecido.

**Color:** El último punto para construir nuestras imágenes símbolo, es el color; ya que es una gran fuente de información para el espectador, que despierta diferentes emociones en él. En nuestro caso se buscan colores sobrios, equilibrados, para expresar un aliento de seriedad, pero con cierta frescura y modernidad. Colores vistosos pero no agresivos ni altamente contrastantes (solo las dos pequeñas pestañas del naranja complementario) para no distraer al espectador. Es importante recordar que cada persona puede tener su particular interpretación del color, sin embargo al igual que con las imágenes, se deben buscar lazos en común para llegar a todo el público.

Para dar unidad al documental decidimos eliminar las demás propuestas de diseño de las pizarras y utilizar la misma y definitiva en todas las cápsulas, la cual se muestra en la siguiente página.

Para terminar podemos describir la textura de ojos del fondo, como un elemento de la composición, que nos recuerda que se trata de artistas visuales, a la cual una vez digitalizada, podemos aplicarle un filtro difuso, para que no capture más atención que la información misma (nombre del artista, fecha, número y retrato) y cumpla su papel de ser un mero fondo.



Aparece al centro el número que ocupa el artista en nuestra lista

Entra moviéndose de lado derecho un marco

Se posiciona el marco en el lado derecho, y el número sube al extremo superior izquierdo. Comienza a aparecer fecha de nacimiento y muerte y nombre del artista.

Una vez posicionado el número cambia de color con un contorno de destello, dirigiendo la vista al nombre del artista. Comienza a parecer el retrato dentro del marco.

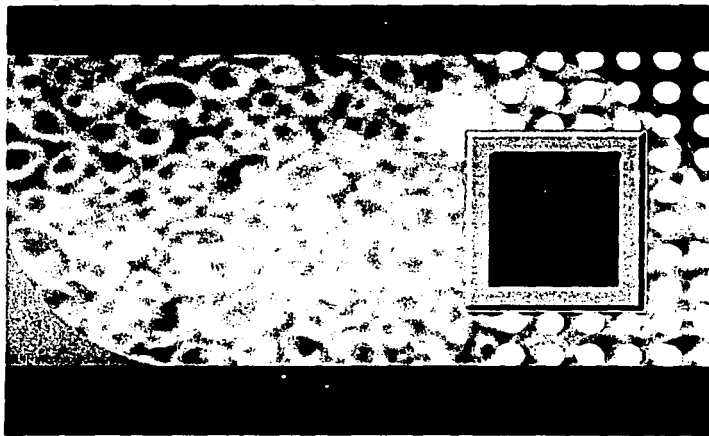
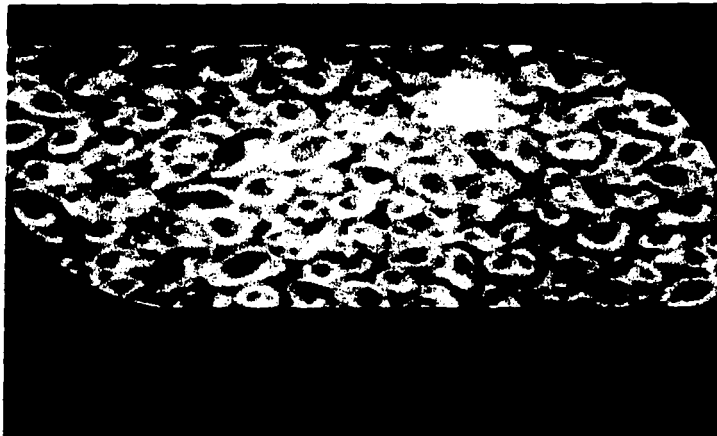
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Terminan de aparecer todos los  
elementos quedando fijos en pantalla,  
un tiempo de 2 segundos.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

# DUMMIE'S FINALES PARA LOS FONDOS DE LAS PIZARRAS DE PRESENTACIÓN Y DE CORTE

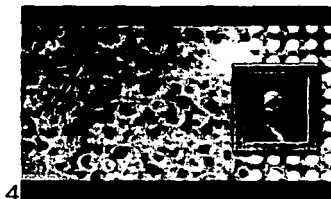


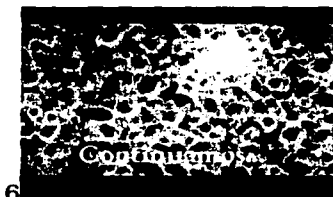
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## Videopizarras de corte

Estos son cortes animados de 24 segundos, que aparecen cada diez cápsulas excepto al final donde dividen las últimas diez cápsulas en bloques de seis y cuatro, con el fin de brindar al espectador un momento de descanso (quizá hasta de suspenso), y una retrospectiva de lo que se ha visto hasta el momento, ya que ver cien cápsulas de manera corrida y sin cortes resultaría pesado para el auditorio, y difícil de entender, o de recordar siquiera los nombres de los artistas.

Estas animaciones pueden ir seguidas de comerciales, promocionales, y demás cortes, según el formato de transmisión en que se pretenda presentar. A continuación se ejemplifica lo que sería una de estas animaciones, después de que el espectador ha visto las cápsulas de la 10 a la 6. Se le recuerdan los artistas que acaba de observar, y luego entra la cortina de continuamos, que como ya dijimos, divide el programa en segmentos brindando descansos, y puede dar pie a la entrada de pausas.





Ahora que las pizarras no incluyen tanta información (fechas de vida del artista y nombre completo), podemos incluir más elementos de Diseño, como la columna de puntos detrás del marco, para enfatizar la zona de la composición que indica la identidad del personaje.

**(Véase los resultados finales en el video)**

### **Pizarra separadora de cápsulas**

Esta es una pizarra que aparece al final de cada cápsula, indicando que esta ha terminado, y que viene otra diferente. Esta pizarra muestra el logotipo del programa, y puede ir acompañada de silencio, o de algún sonido institucional, para reforzar su sentido de separador de cápsulas, así cada vez que el espectador note este silencio o sonido característico, y a la vez vea la pizarra a cuadro, entenderá que la cápsula anterior ha finalizado, y se

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



preparará para ver la siguiente.



#### 2.4.2 Créditos

Los créditos de una realización son la ficha técnica y la presentación. El único medio por el cual podemos dar a conocer de donde surgió cada etapa, y los nombres que las hicieron posibles.

Como diseñadores gráficos, es deber nuestro hacer realidad las ideas

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

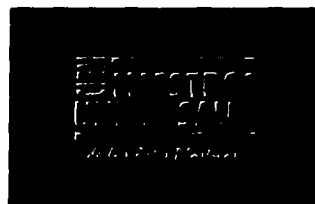
ESTA TESIS NO SALE  
DE LA BIBLIOTECA

planteadas dentro del *Story board*, por medio de la animación digital, pues es el momento en que los créditos quedarán diseñados como finalmente se verán en pantalla.

Existen dos tipos de créditos, Los iniciales (al comenzar el programa) y los finales (al terminar). Los iniciales deben ser breves y ágiles, para no cansar o tensionar al espectador, y abrir paso al contenido del programa, que es lo que interesa.

Los créditos iniciales deben contener por lo menos tres ventanas obligatorias para una buena presentación del video documental, las cuales deben aparecer en el siguiente orden:

- 1º La casa productora (logotipo)
- 2º La palabra "presenta"
- 3º El nombre del programa documental (logotipo)



Una vez diseñadas las ventanas y armada dicha secuencia, podemos darle animación y movimientos, por medio de los mismos programas usados durante la animación de las presentaciones de cada uno de los cien artistas.

Los créditos finales son mucho más largos en duración, ya que en ellos se

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

presenta el nombre y función de todas las personas que trabajaron en el programa, no sólo de los que tienen un cargo dentro del equipo técnico de producción, sino inclusive de aquellos ajenos a dicho equipo, que colaboraron con algún apoyo, así como nombres de piezas musicales usadas y sus autores, fuentes de investigación (sobre todo iconográfica), etc.

Como podemos ver estos créditos finales son una ficha completa de nuestra producción, por lo que tenemos que esperar a que ésta este casi completamente terminada para diseñar su estructura final. Sin embargo podemos establecer el fondo que hemos diseñado para estos créditos, que en este caso, mantiene una forma tradicional en negro, haciendo resaltar el diseño del logotipo de casa productora y el del programa en colores claros.

## **2.5 La Utilización del audio como refuerzo del sentido de las imágenes.**

En esta etapa de la producción, sólo seleccionaremos el audio que por cápsula procederá a montarse dentro de la post-producción. El audio al igual que la imagen es un código, construido en la narración por palabras que al igual que nuestro código de imágenes, lleva un orden de secuencia y redacción, que va introduciendo al espectador en la vida y obra de cada uno de los Maestros Universales de las Artes Plásticas. Recordando siempre que la información debe tratarse como un relato ameno, llamémosle una charla con el espectador, debido a que dicha información no será leída sino escuchada.

En el caso de la música y otros efectos sonoros, estos son en su mayoría códigos ya compuestos a partir de notas en un orden armónico, que proceden a montarse sobre las imágenes.

Es importante mencionar que desde nuestro papel de diseñadores gráficos, no es responsabilidad nuestra la construcción de los códigos auditivos, la cual corre

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

a cargo de otros miembros del personal humano (guionista, compositor, operador de audio, etc.), sin embargo debemos estar pendientes del resultado de estos códigos, para confrontarlos al código visual, y apoyar su contenido.

Debido a que la locución ha sido ya seleccionada dentro del guión, sólo podemos esperar que la edición esté lista para realizarle pequeños ajustes, que la hagan concordar en tiempo y contexto, con la secuencia de imágenes.

Así que sólo nos falta seleccionar las piezas musicales o de sonidos, que otorguen un refuerzo al contexto de nuestro mensaje a transmitir.

La importancia que la música tiene sobre el impacto del documental, apenas llega a ser advertida por el público. El espectador tendría que escuchar el mismo video con música y sin ella, para notar el verdadero valor de una partitura, que por cierto ha marcado el éxito de un film, en muchas ocasiones.

De esta forma (aunque el público apenas lo note), la música puede pasar de ser un simple fondo, a otorgarle sentido a las imágenes, intensificando expresiones de temor, amor, muerte, glamour, etc.

La música como refuerzo auditivo, puede cumplir con brindarle varios tipos de sentido a las imágenes, entre los que podemos comenzar por aplicar los siguientes<sup>26</sup>:

- ♥ Engrandecimiento. Así se llama el sentido que la música otorga a una imagen, al maximizar su contexto y dignificarla. Como ejemplos podemos citar que una Música de Cámara muy elaborada de Carlos Chávez, puede engrandecer imágenes de indígenas mexicanos, las marchas de Pompa y circunstancia, de Elgar, tienen el mismo efecto sobre la realeza británica

---

<sup>26</sup> Chion, Michel, La música en el cine, pp.164-172, Paidós, Barcelona 1993

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

y la marcha fúnebre de Chopin, que engrandece el significado que pueda despertar una pintura de Ensor.

- ☛ **Disminución.** Es cuando la música otorga un carácter irónico a la imagen, ridiculizándola o haciendo una burla. Por ejemplo: La imagen de un rey o un elegante hombre de la política, puede disminuirse con un corrido popular de contenido social, o que hable de algún personaje jocoso.
- ☛ **Contrapunto.** Este consiste en presentar una pieza que brinde un enfoque totalmente contrario y antagónico a la imagen en cuestión. Ejemplos: Una imagen del escudo del club de fútbol: Chivas del Guadalajara, con el himno de América, o como hace Kubrick, al presentar escenas de violencia y guerra acompañadas por la *Oda a la alegría* y otros fragmentos del 2º y 4º movimientos que componen la Sinfonía 9, de Ludwig Van Beethoven.
- ☛ **Evocación temporal.** Aquí la música nos ayuda a reforzar el sentido de la época en que se desarrollan las imágenes, lo que nos puede acercar a comprender incluso su real valor en la historia. Ejemplos: Los corridos revolucionarios son perfectamente asociados con imágenes de la época de las soldaderas, los trenes, las Adelitas y los generales a caballo, o sucede lo mismo, sí en la Bella Época parisina de los carabets y la pintura de Toulouse-Lautrec, montamos la pieza del *Can-Can* de *Alegría Parisina* de Jacques Offenbach.
- ☛ **Evocación espacial.** La música no sólo funciona si evocamos temporalmente, también puede resultar atractiva si la evocación alude solamente al espacio o lugar que refieren las imágenes. Por ejemplo: Un himno nacional, brinda un excelente resultado audiovisual acompañado de imágenes de monumentos, héroes, habitantes y costumbres del mismo país, sin importar de qué época datan.

Lo anterior puede facilitar una buena elección de las piezas musicales, según el trabajo que se pretenda.

Estos son algunos ejemplos dentro de la selección musical de este video:

Cápsula 99 Andy Warhol: *Miss you* – Rolling Stones. Evoca temporal y espacialmente, ya que la pieza se sitúa en la sociedad neoyorquina, en la época que Warhol atravesaba por sus últimos años de amistad con el grupo.

Cápsula 84 J. Honoré Fragonard: *Minuetto* – Bocherinni. Engrandece el sentido lírico de lo cortesano, lo trivial y lo cursi, plasmado en los cuadros de este genial pintor del Rococó, además de evocar la temporalidad en que están situados.

Cápsula 74 James Ensor: *Marcha fúnebre* – Chopin. Si algún artista supo plasmar gráficamente esa visión pesimista y funesta de esta pieza musical, es James Ensor, por lo que dicha sonata acompaña y engrandece el sentido de sus cuadros.

Cápsula 73 Amedeo Modigliani: *Un vel di vedremo* de *Mme. Butterfly*- Puccini. Los amoríos y la tristeza de Modigliani fueron tan agudos, que su esposa se suicidó un día después de su muerte; sus cuadros reflejan ese sentido de tristeza, que es engrandecida por la triste historia que susurra esta ópera italiana. Cabe mencionar la exactitud de las evocaciones espacial (Italia) y temporal (el compositor y el pintor vivieron exactamente en la misma época).

Cápsula 33 Henri Matisse: *Danza húngara no. 5* – Brahms. La alegría en su expresión más espontánea de la pintura de Matisse, es engrandecida de la mejor manera por la improvisación y los felices acordes de la danza de Brahms. Muy parecido a lo que se logra con el *Can can* de Offenbach en la Cápsula 47

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

de Henri de Toulouse Lautrec.

Cápsula 4 Rafael: *Dies irae* del *Requiem*- Mozart. Aunque nada tienen que ver en época y lugar, la grandeza del virtuosismo técnico y el sentido espiritual de sus temas, los hace reforzar mutuamente su grandeza. Por algo nuestro entrevistado cita: "Rafael es en la historia del Arte, lo que Mozart en la historia de la Música".

Así, cada cápsula es acompañada de una pieza conscientemente razonada para acompañarla, complementando el código audiovisual eficaz, que se busca.

Cuando una música es original, es decir hecha especialmente para el filme, esta se puede ir codificando de una manera mucho más precisa, para que coincida con el código establecido por las imágenes.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## CAPÍTULO 3

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Nuestro logo como  
casa productora

**R&M**  
**DISEÑO GRÁFICO**

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

85-2

## CAPÍTULO 3. LA POST-PRODUCCIÓN.

### 3.1 Calificación del material

Consiste en ubicar en cada casete tomas, secuencias y tiempos, para lo cual se elabora una hoja de calificación que suele contener un encabezado con el nombre de la serie y el programa, lugar y fecha de grabación y nombre del realizador, además de los siguientes puntos<sup>27</sup>:

- 1º. Número de casete en que se encuentra la toma seleccionada.
- 2º. Anotación del tiempo en que inicia y acaba la toma.
- 3º. Una breve descripción de la toma.

Esta selección de tomas, es la que ordenaremos en la edición, a partir de lo establecido de manera escrita en el guión, y de manera gráfica en nuestro *Story board* y en nuestra construcción del código de comunicación, del capítulo anterior.

Ejemplo:

Durante la entrevista, es posible que no siempre contesten lo que en tiempo o en contenido se requiere a pesar de haberles entregado el guión de su cápsula y la carta con las especificaciones para enriquecer el contenido, entonces procedemos a elegir la parte más sustancial de la entrevista, por medio de una revisión del material final.

Entonces si Angelo Pantaleoni dijo: "El Barroco en Bernini tiene un aliento de infinito, un virtuosismo de las formas que rompen las geometrías estáticas, y se

---

<sup>27</sup> García, Verónica y Zendejas Guadalupe, Pequeños detalles para grandes realizaciones, pp.61, SEP, México D.F.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

vuelven verdaderas nubes que se enroscan en el infinito, como en sus ángeles del Ponte de San Angelo, que seguramente es el puente más hermoso del mundo. Además el Bernini arquitecto es el emblema de la Roma que acoge a sus fieles, rompiendo las formas rígidas y duras. Hablamos uno de los más grandes genios que ha tenido la humanidad.

Se selecciona sólo la parte subrayada, que en complemento con la narración en off, darán el siguiente esquema del guión de la cápsula:

**Gianlorenzo Bernini  
(1598-1680)**

Apolo y Dafne	<b>Entra: Canon en D-Johann Pachelbel</b>	Si Rafael llevó a la cima el humanismo pictórico, nadie expresó mejor el esplendor de la escultura y del barroco como Gianlorenzo Bernini.
Detalle		
Detalle		
Cortinilla		
Entrevistado		<b>Angelo Pantaleoni: <i>El Barroco en Bernini tiene un aliento de infinito, un virtuosismo de las formas que rompen las geometrías estáticas y se vuelven verdaderas nubes que se enroscan en el infinito.</i></b>
Rapto de proserpina		
Detalle		
Extasis de Sta.Teresa		
Puente de San Angelo		Bernini arranca vida del mármol, y la captura en

Anima Dannata		<p>movimiento. Además su obra arquitectónica es amable y perfecta, como su plaza de Sn. Pedro, que parece extender sus brazos tiernamente a todos los feligreses del mundo.</p> <p><b>Angelo Pantaleoni:</b>  <i>Hablamos de uno de los más grandes genios que ha tenido la humanidad.</i></p>
David (detalle)		
David		
Plaza de San Pedro		
Detalle		
Entrevistado	<b>Sale: Música</b>	

### 3.2 La Edición

La edición es un momento crucial para explicar la historia y el contenido de nuestro programa. Un plano de la imagen de un retrato de mujer figurativo hecho por Picasso, seguido de una transición que abre la pantalla del centro hacia los lados, y que deja ver un retrato de mujer hecho por el mismo autor, pero de estilo plenamente cubista, crea una conexión mental entre causa y efecto que demuestra la "Revolución" que Picasso logra en la pintura. Esto se ve reforzado aun más cuando editamos la narración para reforzar con palabras el contenido de las imágenes.

Otro ejemplo puede ser la secuencia de la cápsula de Tiziano, donde antecedida por la cápsula de Velázquez, la narración comienza diciendo "Diego Velázquez dijo una vez: No me agrada Rafael, es en Venecia donde se ven las mejores cosas, es Tiziano quien triunfa" luego al decir que sus lienzos significaron una gran influencia para muchos pintores, el plano de la *Venus de Urbino*, seguido de la *Olimpia* de Manet, es el mejor ejemplo para establecer esta conexión.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Enseguida de la pizarra, el entrevistado (Raúl Anguiano) retoma la frase de Velázquez, al decir que él prefiere un Tiziano que un Rafael.

El fundador del Instituto Experimental de Cine en la URSS: León Kulechov, concibe la edición comparando la unión de los planos, con la unión de los ladrillos para construir un muro sólido.<sup>28</sup>

Según Eisenstein, la edición no es una suma, sino una mezcla o un choque, es decir si tomamos dos imágenes: A y B, A+B no es igual a AB, sino a C, una nueva idea que surge en el cerebro de la mezcla de A y B. Así la edición puede auxiliar a los realizadores y diseñadores de la producción a expresar ideas rápidamente por medio de imágenes, sustituyendo las extensas y complejas narraciones<sup>29</sup>.

Cuando un entrevistado habla en detalle de una obra, le sigue por lo regular un paneo minucioso de la misma. Esta es la gran importancia de la edición, pues nos permite conectar dos escenas filmadas en diferentes días, para transmitir un mismo mensaje. Como lo hace en el cine de argumento cuando un personaje aparece a cuadro saludando, y enseguida aparece otro contestando la señal.

La edición es un proceso, el cual tiene la propiedad de crear un mundo nuevo, en el que los espacios y los lapsos de tiempo se suprimen o se alargan, y pueden enlazarse las ideas.

Este proceso puede llevarse a cabo de manera lineal, es decir por medio de canales de video transfiriendo del sistema portátil a otra cinta magnética, manipulando el orden en una mesa de edición. O bien de manera no lineal, o

---

<sup>28</sup> Quijada Soto, Miguel Ángel. La televisión, análisis y práctica de la producción de programas, pp.67

<sup>29</sup> Quijada Soto, Miguel Ángel. La televisión, análisis y práctica de la producción de programas, pp.70

sea por medio de programas y equipos de cómputo existentes desde 1990, que permiten almacenar imágenes en movimiento, manipulando audio y video en corto tiempo y con excelente calidad mientras no salga del dominio digital.

Actualmente muchas videograbadoras (Betacam, mini DV, Digital 8) cuentan con tecnología digital que les permite vaciar su contenido a la computadora vía cable Fireware. Si el equipo de grabación, no es de una muy alta calidad de resolución, es aconsejable manipular la grabación lo menos posible, mientras no se haya digitalizado, puesto que la cinta magnética sufre desgastes, creando accidentes en la imagen.

En este sentido, el formato mínimo requerido para soportar el material, durante su calificación y su manipulación a la vía digital, es un Hi-8, ya que se desplaza en una frecuencia de 7Mhz, alta en comparación de los 5Mhz del 8mm estándar. Este mayor ancho de banda permite una resolución horizontal de más de 400 líneas, consiguiendo así una sustancial mejora en la nitidez y la definición de las imágenes.

La desviación de frecuencia también ha aumentado del 1.2 Mhz del video 8mm, a los 2 Mhz del Hi-8, disminuyendo considerablemente el impacto del ruido sobre la imagen y obteniendo una gran mejoría en el audio.<sup>30</sup>

El formato utilizado para este proyecto fue un Digital 8 que posteriormente se digitalizó para vaciarlo a un formato Betacam.

### **3.2.1 Secuencia de imágenes**

Volviendo a lo que más nos preocupa que es el diseño de la producción, encontramos un recurso interesante para reforzar el sentido del orden de

---

<sup>30</sup> Ruíz Vasallo, Francisco, *Video*. CEAC, Barcelona 1989, pp. 21-25

nuestros códigos o lenguajes visuales. Este recurso es el de las transiciones, con el que cuenta cualquier programa de edición de video como el Adobe Premier.

Entre cada segmento de imágenes, debemos contemplar la existencia de una transición que agilice las necesidades narrativas y expositivas, es decir que den paso de una imagen a otra, respetando el sentido del relato. Existen tres pasos básicos de transición en la secuencia de las imágenes, que son: el fade, la disolvencia y el corte directo.

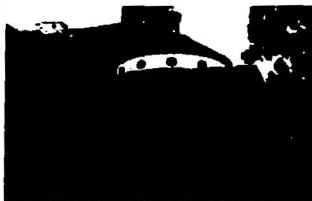
El *fade* es un oscurecimiento, y sugiere una transición temporal larga, y un cambio en la temática del video documental, por lo que no es recomendable hacer uso de él entre segmentos de una misma cápsula. En cambio puede funcionar al principio y final de cada cápsula o del programa. Cuando el *fade* se aplica al principio de la secuencia de imágenes, parte del negro y la primera imagen va apareciendo gradualmente, y se llama *fade in*. Cuando el *fade* se aplica al final de la secuencia, es la última imagen la que va desvaneciéndose, hasta quedar un fondo negro, y se llama *fade out*.

Las demás transiciones, sí podemos usarlas entre segmentos, por ejemplo: Podemos aplicar la disolvencia en la secuencia de imágenes, ya que es una transición gradual de una imagen a otra, en donde la primera es remplazada por la segunda, y sugiere una relación narrativa entre las imágenes que une (cuidando siempre de no abusar de esta transición, para no cansar al espectador, y meter un corte directo de vez en cuando) y el corte directo que es la transición más simple, ya que pasa de una toma a otra sin mediaciones y la observamos al entrar la entrevista o la animación de cada cápsula, puesto que el corte sugiere pasar de un concepto visual a otro en la misma secuencia, es decir avisa subliminalmente un cambio, rompiendo con la lentitud de las disolvencias que conectan una serie de obras de arte, para de pronto presentar a un entrevistado opinando.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Ejemplo de fade out



Ejemplo de disolvenca



Ejemplo de corte directo

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Así pues, también estos recursos llamados transiciones son de la incumbencia del diseñador gráfico a cargo del diseño de la producción y la dirección del arte, puesto que al usarse de manera adecuada dan un resultado visual agradable, dentro de la secuencia de imágenes, y por consiguiente dentro del resultado final de la producción.

### **3.2.2 La Aplicación del audio**

El montaje sonoro es tan complejo como el de las imágenes, y puede irse modificando de acuerdo con las necesidades marcadas por la secuencia final de imágenes, producto de la edición.

Durante la edición debemos saber integrar correctamente tres elementos del audio: La música, la locución y el silencio.

#### **Aplicación de la música**

Una vez seleccionada la música, es el momento de aplicarla sobre la secuencia de imágenes (vía nuestra edición no lineal), aplicando el segmento de la pieza que mejor empalme con el contenido y tiempo de la imagen y de la narración.

Michel Chion describe la función de la música como un recurso que en ocasiones puede sacar de apuros a una película, a veces la sazona, la parcha, tapa sus miserias o la rellena. Es decir, habla de la música como una "pócima mágica" que une o separa, puntualiza y diluye, lleva y retiene, asegura el ambiente, oculta los empalmes de imagen que une.<sup>31</sup>

---

31

Chion, Michel. En *La música en el cine. A propósito de los nibelungos*, texto sobre imagen no.7, Filmoteca UNAM, México D.F. Octubre 2000 pp.3-15

Así pues, durante el montaje de la música debemos hacer concordar la parte seleccionada de la pieza con las imágenes, de manera que auxilie nuestro video documental de la forma en que sea necesario.

### **Aplicación de la locución**

Esta consiste en vaciar el contenido de la columna de la locución expuesta en el guión a la secuencia de imágenes y música de cada cápsula, por medio de la lectura en voz alta de nuestro locutor, quien debe manejar esta situación, como un relato que apoye el curso de las imágenes. Es importante recordar que esta locución, surge de la selección final de la investigación bibliográfica, es decir son breves frases que expresan en poco tiempo, todo lo que investigamos sobre la vida y obra de cada artista, y son redactadas por el guionista.

Su relato aparecerá como una *voz en off*. Un sonido en off, es aquel cuya fuente de origen no aparece a cuadro dentro de la imagen. Esto quiere decir, que el locutor nunca aparecerá dentro del video, sólo se escuchará su voz.

En algún momento de la edición, según lo establecido en el guión, sacaremos de cuadro la imagen de nuestros entrevistados, dejando solamente *su voz en off*, sobre la secuencia de obras de arte, para ilustrar el comentario cuando este así lo requiera.

Por ejemplo: En el momento que el entrevistado se encuentre narrando características importantes de la obra de un artista, debemos mostrar las imágenes que muestren gráficamente esas características, y cuando el comentario sea plenamente introductorio, o de opinión personal, podemos sacar a cuadro, al entrevistado para enfatizar su identidad.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## **Aplicación del silencio**

Al igual que en la música o en la oratoria, en un medio audiovisual el silencio puede jugar un papel tan importante como los sonidos. Puede brindar pausas, indicar finales de secuencias, o llamar la atención del público, entre otras cosas.

En este caso el silencio acompaña la pizarra central con el logotipo del documental, la cual aparece al final de cada cápsula. Este silencio sirve como indicador de que la cápsula ha terminado, e introduce al espectador en la espera de una nueva cápsula.

### **3.3 Producto terminado (master)**

Se llama Master, al producto final de más alta calidad tanto en la elaboración como en el formato de salida. Este *master* es fuente de copiado y reproducción del trabajo, es la carta de presentación final del video.

Nuestro *master* debe constar de un respaldo y una pieza para uso cotidiano, sea para copiarla o reproducirla. Ambas deben estar contenidas en un formato de filmación de alta calidad, que permita su rápida digitalización (DV, Mini DV, Digital 8, etc.).

#### **3.3.1 Diseño del empaque**

El diseño del empaque debe mantener concordancia con el formato del diseño de los gráficos mostrados durante el desarrollo de la película documental, es decir, debe mostrar brevemente el ambiente visual que presentamos en la cinta. De nada nos serviría un buen diseño que fuera totalmente ajeno a la construcción gráfica ya mostrada a lo largo de la producción.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

# Diseño del empaque

Disfrútate apreciar de una obra de los mejores artistas plásticos más representativos de la historia a través de esta obra tan exclusiva. Cada año nacen artistas extraordinarios y así a lo largo de la historia de José Luis Cuevas, Raúl Anguiano, Jesús Mayoqui, Carlos Larraín, Tarsila do Amaral, Juan Benito Artigas, Gregorio Arroyave, Ángel Parra, Leónida, Adriana Méndez, Luis Aguado, Jesús Martínez, Francisco de Guzmán.

Realizado por  
Alma C. Morales  
Isabel R. Romero

Duración: 30 minutos  
México, 2002

Paul Anguiano

*Muy buen trabajo me hizo recordar momentos muy gratos y muy importantes.*

**R&M**  
DISEÑO GRÁFICO  
Derechos de autor reservados  
Tel. 01 52 55 510 0000

**R&M**

de las Artes Plásticas

**LOS MAESTROS UNIVERSALES**

de las Artes Plásticas

**LOS MAESTROS UNIVERSALES**

VHS  
NTSC

1999  
Derechos de autor reservados  
Tel. 01 52 55 510 0000

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

95-1

### **3.4 Posibles instituciones interesadas**

A pesar de que el documental está listo para verse, no debe cerrarse ninguna posibilidad de ampliación, ya que una cápsula bien hecha, puede prestarse para ampliar su contenido y duración, convirtiéndose en un programa individual. Este último ha sido el interés de algunos patronatos culturales, con los que hemos tenido contacto.

Mencionamos lo anterior, porque pensamos que las instituciones que se interesen en este proyecto, no sólo deben pagarlo y difundirlo, sino interesarse por el crecimiento de este tipo de ideas, es decir que este sea sólo un inicio que marque pautas para extender la difusión cultural.

De este modo es importante tener presente y evaluar este tipo de cuestiones frente a cada puerta que toquemos, antes de vender una idea.

#### **3.4.1 Registro de la obra**

La obra debe ser protegida legalmente, para evitar su pérdida, hurto o malos manejos. La manera es muy simple:

Acudir a las oficinas de Derechos de Autor, ubicadas en Dinamarca # 84 Col. Juárez, con dos ejemplares de la obra y 3 hojas SAT 5, que servirán para pagar el monto del registro. Ahí se llenarán unas formas con los datos de los colaboradores en los cargos de Realización, Edición, Producción, Fotografía y Guión, así como una breve sinopsis del contenido del video.

El video deberá registrarse dentro del rubro de las obras audiovisuales. Cualquier uso ó plagio sin consultar al realizador, puede ser merecedor a una pena legal

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## CONCLUSIONES

El diseñador tiene en su vocabulario las herramientas visuales para provocar emociones. La capacidad del diseñador para manipular asociaciones visuales, es la que define el estilo de un audiovisual.

Si en algún momento el espectador gusta de las imágenes que está viendo, logra comprender el mensaje de cada secuencia, siente un interés mayor sobre el mensaje de la narración gracias al refuerzo visual, y disfruta de este en su integración con la música, quiere decir que hemos cumplido con un buen diseño de la producción, es decir hemos encontrado una aplicación para el Diseño Gráfico, en el campo de los medios audiovisuales. Más aún, si podemos lograr que semanas después de ver el documental, el espectador construya asociaciones entre obras y autores, música e imágenes, esta satisfacción estará aún más justificada.

Una buena labor del diseñador de la producción, durante el desarrollo de un proyecto documental, no depende sólo de su talento individual, sino de su eficiente integración a un equipo, es decir no es el encargado de una tarea aislada, ni se ocupa sólo de realizar los gráficos o los dibujos que le soliciten en el *Story board*, sino que tiene que saber construir con estos un código visual, del cual debe estar consciente en todo momento para que pueda ser integrado a su vez al código del sonido.

El encargado del sonido debe analizar las imágenes que acompañarán al audio, tanto como el diseñador de la producción debe estar al pendiente cuando menos del resultado final en la música y la locución que complementen el lenguaje audiovisual. Previamente ambos deben realizar un estudio concienzudo junto al guionista, para conciliar la manera de verter y ordenar la

información de la investigación, y así prever la estructura de esa integración de códigos que transmitan el mensaje de la mejor manera posible.

No basta con conocer el tema, ya que se trata de un proceso largo de integración de cientos de imágenes y sonidos, por lo que un diseñador debe hacer un seguimiento constante a esta integración, aprendiendo durante el desarrollo del documental.

Cuando se es una parte de un todo, no sólo es cuestión de trabajar al parejo de los demás, sino de estar pendientes de la labor que los otros realizan, para poder contemplar la manera en que nuestro trabajo puede complementarse con el de ellos, y viceversa.

Otro de los puntos comprendidos durante esta primera experiencia, es el valor del apoyo visual que nos ofrece el diseño, para los temas didácticos. Ser diseñador gráfico, confiere una gran labor de comunicar, por medio de todo lo que sea imagen, desde una etiqueta, hasta un anuncio espectacular, desde un cartel, hasta un comercial de TV, o como en este caso, un documental de cien cápsulas.

Aunque todos los medios (impresos, electrónicos, en movimiento, o de imagen fija), funcionan de manera diferente, todos llevan el fin de comunicar un mensaje, pero cuando ese mensaje trata de comunicar un tema didáctico, nos encontramos con que un audiovisual nos ofrece la gran posibilidad de llegar a todo un auditorio, a quienes se pueden proyectar cientos de imágenes, las cuales además gozan del acompañamiento de música, narración, entrevistas, etc., todo esto en función de aprovechar la tendencia de la sociedad a poner una mayor atención a las imágenes en pantalla que a una imagen real, ya que una pantalla puede mostrar detalles que a la vista pasan comúnmente desapercibidos (hemos perdido el gusto por la observación de los niños según Piaget).



Así una gran aportación para el Diseño Gráfico, será aprender a leer, analizar y/o crear una imagen, y posteriormente, manipularla en pantalla donde acompañada en secuencia de otras, puede transmitir emociones y despertar inquietudes.

Se trata de "comerse" con los ojos cada imagen, para incrementar nuestro conocimiento visual, y una vez capturadas por medio de un buen manejo en pantalla, cautivar al espectador despertando su interés en conocer más acerca del tema. Si alguna vez el alumno llega a ver la imagen en vivo, el recuerdo de haberla observado previamente, narrada y acompañada con un fondo musical acorde, provocará que el goce de verla y el entendimiento de la misma sea mayor.

Al igual que en el cine de argumento, en el documental, el diseñador de la producción, debe crear imágenes, ambientes, formas, etc. que una vez ordenadas, cuenten una historia o transmitan ideas, logrando comunicar visualmente un tema. De esta manera es como un diseñador puede "vestir" gráficamente un guión.

Al ingresar en el medio audiovisual, nuestra labor como diseñadores, nos ofrece la oportunidad y la responsabilidad de construir todo un lenguaje a través de imágenes, tomando las ya existentes, y combinándolas con las animaciones realizadas por nosotros. Luego ordenándolas conscientemente para lograr interesar al público en el contexto del mensaje, para lo cual con satisfacción hemos apreciado que el público se interesa más en conocer la vida y obra del artista, por medio del refuerzo audiovisual, que cuando le encomiendan leer libros, o le presentan series corridas de diapositivas sin sonido, y los que ya la conocen, gustan de apreciar esta combinación de música, locución e imágenes.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Todo esto nos incentiva a pensar que el audiovisual, tiene la facultad de conquistar conectándose por medio de ambos sentidos (vista y oído). Dentro de la ENAP, se ha logrado recopilar un gran acervo audiovisual que puede encontrarse en el área de videoteca y mediateca, más esto sirve de poco si la gente no lo consulta. El acervo en videoteca de la ENAP cuenta con maravillosos documentales de Arte, Diseño, Historia, Ciencias Naturales, etc., ahora sólo falta el apoyo y la difusión de estos materiales.

Tristemente los autores observamos que lo que menos se consulta en las videotecas de escuelas de Artes Plásticas, son: Documentales de Artes Plásticas. Por tanto creemos que es necesario difundir el material audiovisual, en todas las asignaturas que lo permitan, puesto que este representa una gran herramienta para despertar el interés del alumno sobre estos temas de vital importancia.

Durante esta nuestra primera experiencia en el rubro de la producción audiovisual, nos fue complicado en ocasiones contar con los recursos técnicos o los conocimientos necesarios para realizar ciertas tareas, ya que en ocasiones no contamos con iluminadores, o equipos de filmación, fotografía y edición de altísima calidad (por citar sólo algunas carencias), ni somos directores de cine o guionistas, somos diseñadores gráficos. Pero preferimos tomar este proyecto sobre cualquier otro sugerido, porque es finalmente lo que más nos gusta, y a pesar de los riesgos que pudimos correr, y del largo periodo de tiempo que nos llevo terminar este piloto de 90 min. de duración, estamos satisfechos por la experiencia en general.

Una de las grandes satisfacciones que nos deja esta experiencia, es el hecho de haber podido promover la obra de cien personajes básicos de la Historia del Arte, y de haberle alegrado la vista (aunque sea brevemente), a muchas personas que gustan de apreciar el Arte. Lo anterior, sin tratar de ser presuntuosos, ya que las imágenes de las obras de arte, hablan y despiertan





TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN





emociones por si solas, conmueven, nos recuerdan diversas expresiones del sentimiento humano, haciéndonos sentir vivos.

Cualquiera de estos Maestros Universales de las Artes Plásticas, representa una perfecta metáfora de un Dios, porque su obra es la creación de un universo alterno, con vida y armonía propia, y aunque los conceptos varíen, todas nacen de la mano del artista siendo una creación en cuerpo y forma, de lo que es en principio un pensamiento y una cosmogonía interna. Nosotros como diseñadores, tuvimos el privilegio de crear un documento audiovisual, que recuerde la importancia de todos estos creadores.


Recordando la frase de Jacques Louis David, que aparece al inicio de este libro y del video documental, recomendamos consultar, además de este libro, el guión y una copia del video final, puesto que para nosotros, desde nuestra visión de realizadores y diseñadores de producción que han terminado este audiovisual, el guión simboliza nuestro pensamiento inicial, y el video final, la forma y cuerpo que dimos a ese pensamiento.

CÁPSULA 15  
Paul Cezanne

1		Título de obra		<p>Entra música:</p> <p>Logró acercarse a un arte que expresaba ideas</p>
2		Título de obra		<p>tan sólo a través de la forma y el color.</p>
3		Pizarra animada con los datos del artista.		<div data-bbox="967 679 1249 773" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>TESIS CON FALLA DE ORIGEN</p> </div>
		Título de obra		<p>Paul Cezanne debe ser considerado</p>

		Título de obra		el padre de la pintura moderna.
		Entra a cuadro el entrevistado en medium shot		<i>Raúl Anguiano: El cubismo es un híbrido entre Cezanne y el arte negro.</i>
		Título de obra		<i>Para mí es un maestro que sigue influyendo en toda mi pintura.</i>
		Título de obra		<i>La construcción geométrica de Cezanne: que toda la naturaleza</i>

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

		Título de obra		<i>puede sintetizarse en el cubo y el cilindro.</i>
--	--	----------------	---	---

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**

101-3

## **BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES DE INFORMACIÓN.**

1. Barbáchano, Carlos, *El cine, arte e industria*, Biblioteca Salvat de Grandes temas Barcelona, España 1972, 144 pág.
2. Barsacq, León, *El decorado en el cine (artículo)*, Estudios Cinematográficos. Revista de actualización técnica y académica del CUEC. No. 16 "Arte y diseño cinemáticos", CUEC, UNAM México D.F.1999, 80 pág.
3. Cotta, Mark, *El diseño de efectos visuales*, Estudios Cinematográficos. Revista de actualización técnica y académica del CUEC. No. 16 "Arte y diseño cinemáticos", CUEC, UNAM México D.F.1999, 80 pág.
4. Crittenden, Roger, *Manual de Edición cinematográfica*, Serie Mayor CUEC, UNAM no.1 México D.F.1998
5. Chion, Michel, *La Audiovisión*, Paidós, Barcelona, 1993, 206 pág.
6. Chion, Michel, *La música en el cine. A propósito de los nibelungos* Colección de la Fimoteca de la UNAM: Texto sobre imagen no.7, México D.F. Octubre 2000, 27 pág.
7. Dols, Perales, Cheshire, *Introducción al video*, Serie Apuntes CUEC, UNAM no. 21 México D.F.1998
8. Edmonds, Grierson, Meran, Barsam, *Principios del cine documental*, Serie Apuntes CUEC, UNAM no. 4 México D.F.1996

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

9. Eisenstein, Sergei, *El sentido del cine*, Siglo veintiuno editores, México D.F. 1999 241 pág.
10. Estudios Cinematográficos. Revista de actualización técnica y académica del CUEC. No. 18 "Producción creativa", CUEC, UNAM México D.F.1999, 80 pág.
11. Ferres i Prats, Joan, *Enseñar video, enseñando con el video*, G.Gilli, Barcelona 1992, 143 pág.
12. García, Verónica y Zendejas Guadalupe, *Pequeños detalles para grandes realizaciones*, SEP, México D.F. 1999.
13. Linares, Marco Julio, *El guión. Elementos y formatos* Editorial Alhambra Mexicana, México D.F.,1989, 110 pág.
14. Lotman, Jurij, *Semiótica de la cultura*. Catedra, Madrid 1979, 245 pág.
15. Mac Dougal, David, *Cuando menos es menos*, Estudios Cinematográficos. Revista de actualización técnica y académica del CUEC. No. 9 "Documental", CUEC, UNAM México D.F.1997, 80 pág.
16. Quijada Soto, Miguel Ángel. *La televisión, análisis y práctica de la producción de programas*. Ed.Trillas, México D.F. 110 pág.
17. Rabiger, Michael, *El documental* Estudios Cinematográficos. Revista de actualización técnica y académica del CUEC. No. 9 "Documental", CUEC, UNAM México D.F.1997, 80 pág.
18. Ruiz Vasallo, Francisco, *Video*, CEAC, Barcelona 1989, 585 pág.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

19. Sadoul, Georges, *Las maravillas del cine*, FCE México D.F. 1960, 275 pág
20. *The Art Directors Club of Europe*, number one, Somohano, USA 1990.
21. Ward, Preston, *Las herramientas del diseño (artículo)*, Estudios Cinematográficos. Revista de actualización técnica y académica del CUEC. No. 16 "Arte y diseño cinemáticos", CUEC, UNAM México D.F. 1999, 80 pág.
22. Zavala, Héctor, *La enseñanza de la dirección artística (artículo): Jaime García*, Estudios Cinematográficos. Revista de actualización técnica y académica del CUEC. No. 16 "Arte y diseño cinemáticos", CUEC, UNAM México D.F. 1999, 80 pág.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



# GUIÓN

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

105

México D.F. Julio 2002

Guión de las cápsulas:  
"Cien Maestros Universales de las Artes Plásticas"

A U D I O

Imagen	Música	Voz off
100. José G. Posada (1851-1913)		
Catedral Familia campesina Fusilamiento Cortinilla Entrevistado Calavera catrina Baile de calaveras Caído en combate	Entra y queda: <i>Sones de mariachi</i> -Blas Galindo	Iniciamos en el número 100, con el artista mexicano que plasmó una crítica social y una reflexión sobre la muerte. José Gpe. Posada.  <i>Jose Luis Cuevas: José G. Posada es el artista que inicia una poderosa influencia en el arte del Muralismo, es excepcional y es muy importante para mí que es un gran dibujante que no se expresa con el color, sino con pequeños grabados en blanco y negro.</i>

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

99. Andy Warhol  
(1930-1987)

Retrato del artista	Entra y queda: Miss you- Rolling Stones	Justifica su originalidad, por haber hecho del objeto cotidiano y la imagen repetida, una reducción trivial del arte, y una burla a la banalidad de la sociedad norteamericana. Andy Warhol
Sopa Campbell's		
Serie de Mao		
Marilyn		
Cortinilla		
Entrevistado		
Mickey mouse		
Vaca		
Serie de Coca-cola		

**Gonzalo Tassier:** Yo creo que uno de los grandes retos de Warhol es tomar un objeto y llevarlo a la dignificación. ¿Quién iba a decir que la botella de coca-cola iba a estar colgada en un museo, verdad?

98. Jackson Pollock  
(1912-1956)

Composición	Entra y queda: Whiskey in the jar-Thin Lizzy	Ha logrado hacer de algo tan simple como chorrear una gota, una explosión de colores vigorosos y una polémica interpretación del arte. Jackson Pollock
Textura		
Firma		
Cortinilla		
Entrevistado		
Chorreado		
Chorreados		
Composición		

**Jesús Martínez:** Empezó a trabajar en los chorreados, pero lo hacía con cierto sentido. Mucha gente todavía piensa que es una burla su obra, sus cuadros si los ve uno con detenimiento y sin prejuicios, ve uno que hay

Entrevistado		<i>vitalidad.</i>  <b>José Luis Cuevas:</b> <i>En el caso de J. Pollock, se ha reconocido la influencia que tuvo de David Alfaro Siqueiros.</i>
--------------	--	---

97. Antemio de Tralles  
(h.480-534)

Justiniano (mosaico)	Entra y queda: Cobler's jigg- Anónimo	Quizá la obra culminante del periodo bizantino es la espléndida catedral de Santa Sofía, y su arquitecto es Antemio de Tralles. Aunque casi desconocido, la importancia de este personaje medieval, radica en que su influencia arquitectónica, se extendió desde Rusia hasta Venecia durante el Gótico y otros periodos posteriores
Sta. Sofía		
Cortinilla		
Sta. Sofía (interior)		
Cúpula interior		
Sta. Sofía (int.)		
Sta. Sofía (ext.)		

96 Pieter Bruegel el viejo  
(1525-1569)

Triunfo de la muerte	Entra y queda: Montescos y Capuletos- Prekofiev	Bajo la influencia del Bosco, brindo un toque primitivo y grotesco a la pintura flamenca, satirizando los defectos y la estupidez humana. Pieter Bruegel "el viejo"  <b>Francisco Villaseñor:</b> <i>P. Bruegel el viejo, tendrá que ser por su puesto, un lugar siempre mencionado, cuando estemos tratando de encontrar</i>
Detalle		
Cortinilla		
Entrevistado		
Danzas		
Torre de Babel		

TESIS  
FALLA DE ORIGEN

Detalle		<i>las respuestas a lo que era la expresión plástica de este periodo XV y XV</i>
---------	--	--

95. Alexander Calder  
(1898-1976)

Móviles	Entra y queda: Pocket calculator- Balanescu	Creó su propia fantasía, en un mundo de esculturas móviles y estables, el número 95 y fundador del llamado arte cinético es Alexander Calder.  <b>Jesús Mayagoitia:</b> <i>Era todo una maestro en los conceptos de movimiento y quietud, creo que es el artista que mejor los ha tratado.</i> <i>Su aportación y es además una gran aportación a la escultura, es el movimiento real, pero además un movimiento independiente del espectador.</i>
Stabile		
Cortinilla		
Entrevistado		
Torre		
Móviles		
Móviles		
Móviles		
Calder trabajando		

94. Sr. Christopher Wren  
(1632-1723)

Hospital real de Chelsea (detalle)	Entra y queda: Cabalgata de las valquirias- Wagner	En 1666 un brutal incendio consumió la ciudad de Londres, dejando abatida su belleza y la de su pueblo. Pero hubo alguien capaz de reconstruir ambas: Sir Christopher Wren. Dotó a la ciudad de hermosos edificios, y levantó la obra de fe
Palacio Kesintong		
Cortinilla		

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<p>Catedral de San Pablo (detalle) Cúpula Dibujo Cara de Wren</p>		<p>más importante de Inglaterra: La Catedral de san Pablo.</p> <p>Coronada con una cúpula hermosa, esta iglesia marca a Wren como el mejor arquitecto inglés de la historia.</p>
---	--	--

93. Umberto Boccioni  
(1882-1916)

<p>Foto del grupo Foto Boccioni Mov. Ball Pizarra Entrevistado Forma única Detalle Botella en vasija</p>	<p>Entra y queda: Model-Balanesco</p>	<p>Durante la Primera Guerra Mundial, se gestó el futurismo, que ponderaba la incorporación de la tecnología en el arte. Su fundador Umberto Boccioni.</p> <p><i><b>Raúl Angulano:</b> "El futurismo, en la escultura, se expresó en el movimiento en el desplazamiento de las formas" "Boccioni me interesa más por su solidez formal".</i></p>
--	---------------------------------------	--

92. David Alfaro Siqueiros  
(1896-1974)

<p>Boceto nueva democracia Nueva democracia Cortinilla</p>	<p>Entra y queda: Sensamayá-Revueltas</p>	<p>Es sin duda el muralista mexicano que refleja un mayor contenido social y político en sus obras, David Alfaro Siqueiros</p>
--	---	--

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<p>Entrevistado</p> <p>Nuestra imagen actual</p> <p>Por una seguridad completa</p> <p>El Coronelazo</p>		<p><b>José Luis Cuevas:</b> <i>"En Siqueiros se da una mayor originalidad, resulta difícil rastrear, en la obra de Siqueiros, y encontrar ¿De dónde salió Siqueiros?. Es muy fácil encontrar las influencias de muchos artistas en la obra de Rivera e incluso de Orozco"</i></p> <p><i>"De quien tiene influencia Siqueiros? De nadie... es un artista de una originalidad extraordinaria."</i></p>
---	--	--

91. Georges Latour  
(1593-1652)

<p>El tramposo del as</p> <p>Detalles</p> <p>Cortinilla</p> <p>Entrevistado</p> <p>San José y el niño</p> <p>Detalle</p> <p>Natividad</p> <p>La muerte de san Alejo</p> <p>La Magdalena penitente</p>	<p>Entra y queda: Allegretto de 7ª. Sinfonía- Beethoven</p>	<p>Si hablamos de originalidad, el pintor Francés Georges Latour, ilustra muy bien este concepto por una característica</p> <p><b>Graciela Romandía:</b> <i>"Hacia escenas que siempre aparecen iluminadas por la luz de una vela y lograba escenas de luz y sombra sumamente misteriosas"</i> <i>"Causan gran impacto porque dices, mira que habilidad para iluminar un rostro muchas veces a la mitad, muchas veces las manos"</i> <i>"Lo que es muy impactante, es que estos efectos de Caravaggio, los logró él nadamas con una vela, por eso es muy importante Latour".</i></p>
---	---	--

90.Artemisa Gentilleschi  
(c.1597-c.1651)

La Magdalena	Entra y queda: Sarabande-Corelli	Pocos artistas supieron plasmar su tormentosa vida tan crudamente, como nuestra pintora Artemisa Gentilleschi.  <b>Adriana Mello:</b> "Conocemos un cuadro especialmente de Artemisia que es Judith y Holofernes" "Porque sencillamente está recogiendo todas las imágenes de Caravaggio, esa tenebrosidad, esa maldición etc. con una puñalada en la oscuridad al pobre de Holofernes, fue mas sangrienta una mujercita que el mismo Caravaggio."
Detalle		
Cortinilla		
Entrevistado		
Judith y Holofernes(det)		
Judith y Holofernes(det)		
Judith y Holofernes		
Judith y su sirvienta		

89.Giovanni Bellini  
(c.1430-1516)

Imagen de Venecia (Guardí)	Entra y queda: Madrigal Amoroso III- Monteverdi	Venecia es una ciudad agudamente marcada por el auge del Renacimiento, y el fundador de esta tradición veneciana es Giovanni Bellini.  Bellini dotó al arte de nuevos colores y formas para la composición de los temas religiosos.  <b>Graciela Romandía:</b> "Cambió
Cortinilla		
Retrato de hombre		
San Jerónimo en el desierto		
Entrevistado		
Lamentación de la muerte del		

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Cristo		<i>también la perspectiva bizantina de que siempre se presentaba a la virgen en medio con el niño, él cambió esa forma de componer"</i>
La Piedad		

88. Paul Klee  
(1879-1940)

Villa R	Entra y queda: Minuetto-Debussy	<b>José Luis Cuevas:</b> <i>"El siglo XX ha sido un siglo verdaderamente extraordinario en lo que se refiere al surgimiento de grandes artistas revolucionarios, y Paul Klee es uno de esos artistas grandes"</i>
Entrevistado		
Cortinilla		
Insula		
Arcos(fotografía)		
Arcos		
Cabeza con bigote alemán		
El pez dorado.	Creó un lenguaje para el color, la forma y el espacio. Klee reduce la realidad a garabatos poco entendibles, exigiendo así una mayor participación del público.	

87. Joan Miró  
(1893-1983)

Autorretrato figurativo	Entra y queda: Los toreadores de Carmen- Bizet	Fue forzado por su padre a estudiar derecho, pero él siempre siguió su verdadera vocación: La pintura.
Autorretrato abstracto		
Cortinilla		

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<p>Tauromaquia</p> <p>Entrevistado</p> <p>Azul II</p> <p>Mujer luna estrella</p> <p>Mujer pájaro frente a la luna</p>		<p>espontáneas del dibujo.</p> <p><b>José Luis Cuevas:</b> <i>"Esa imaginación tan extraordinaria, esa manera que también encontramos en Paul Klee, de hacer un arte extraordinariamente maduro y original, y al mismo tiempo con ciertos elementos que se dan en los niños"</i></p>
---	--	--

86. Jean Francois Millet  
(1814-1875)

<p>Angelus</p> <p>Cargadoras de trigo</p> <p>Cortinilla</p> <p>Espigadoras</p> <p>Detalle</p> <p>Entrevistado</p>	<p>Entra y queda: Obertura de Guillermo Tell- Rossini</p>	<p>El pintor campesino de amaneceres bellos y trazo suave, es además considerado un precursor del Impresionismo. Jean Millet.</p> <p><b>Luis Nishisawa:</b> <i>"Yo vi su vida con un carácter un tanto romántico y persiguió magistralmente la luz"</i></p>
---	---	---

85. Marc Chagall  
(1887-1985)

<p>Violinista verde</p> <p>Los recién casados en torre Eiffel</p> <p>Cortinilla</p>	<p>Entra y queda: Danza de los sables de Gayaneh-Khatchaturian</p>	<p>Era un diseñador de escenografías y vestuario teatral que supo plasmar en su obra un mundo de figuras inusitadas, que flotan en un espacio súbilo y fantástico, Marc Chagall.</p>
---	--	--

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Entrevistado Sueño de una noche de verano Yo y la aldea		<b>Gonzalo Tassier:</b> <i>"De Chagall te puedo decir que es la magia de los sueños, que es una alegría, incluso es un folklórico del judaísmo"</i>
---	--	---

84. Jean Honoré Fragonard  
(1732-1806)

El Cerrojo Detalle Cortinilla Entrevistado Muchacha leyendo Detalle Bañistas Parejas Muchacha con perro	Entra y queda: Minuetto-Boccherini	Es el último gran genio del Rococó, con su estilo de trazo vigoroso y bien definido, Jean Honoré Fragonard añadió un toque de poesía a su época.  <b>Graciela Romandía:</b> <i>"Fíjate que a mi juicio Fragonard, representa muy nítidamente el estilo Rococó, es decir como decían entonces ¿Qué era el estilo Rococó? Artificial, era polvo, perfume y artificio, eso era Fragonard."</i>
---	------------------------------------	---

83. José Clemente Orozco  
(1883-1949)

Foto Catarsis Cortinilla La trinchera	Entra y queda: Huapango-Moncayo	Sus figuras de pesado volumen y su dramatismo marcado lo hacen un heredero del expresionismo. José Clemente Orozco. Para unos es el tercer muralista mexicano, para otros mucho más que eso.
--	---------------------------------	--

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Hidalgo		<p><b>Raúl Anguiano:</b> <i>"Bueno yo he afirmado que Clemente Orozco, en entrevista reciente allá en los Angeles y Pablo Picasso, fueron los más grandes artistas del siglo XX en el mundo. "Nadie ha pintado una cosa tan fuerte como el prometeo o el hombre en llamas del hospicio Cabañas, desde el Renacimiento"</i></p>
Entrevistado		
Prometeo		
Detalle		
El hombre en llamas		
Detalle		

82. François Boucher  
(1703-1770)

Júpiter y Calisto	<p>Entra y queda: Danza de las horas de la Gioconda- Ponchielli</p>	<p>Estableció fielmente el estilo Rococó, con la voluptuosidad de sus desnudos, y sus sensuales y picarescas escenas, François Boucher, divinizó a la mujer cortesana.</p> <p><b>Luis Argudín:</b> <i>"Boucher hace al cuerpo de la mujer la metáfora perfecta, de la superficie del óleo"</i></p>
Diana regresa de la Caza		
Detalle		
Cortinilla		
Hércules y Ormphule		
Entrevistado		

81. Correggio  
(1494-1534)

Noli me tangere	<p>Entra y queda: Sonata pastoral- Scarlatti</p>	<p>Lo apodaron el pintor de las gracias, por dar un tratamiento lírico y sensual a sus obras, es Antonio Allegri, <i>El Correggio</i>.</p>
Danae		
Cortinilla		

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Entrevistado		<b>Luis Argudín:</b> <i>A mí me encanta Correggio, y me encanta Correggio y lo pondría junto a Boucher como dos de los pintores que han hecho las imágenes más sabrosamente eróticas de la pintura occidental". "El Corregio es un pintor absolutamente maravilloso que te muestra la capacidad sensual y sensorial de la pintura".</i>
Venus y sátiro		
Detalle		
Leda		

80. Piet Mondrian  
(1872-1944)

Iglesia de Donburgo	Entra y queda: Passepiéd-Debussy	Sus obras se fueron simplificando a líneas horizontales y verticales, los tres colores primarios y el negro, estableciendo así una marcada influencia en el arte del siglo XX. Piet Mondrian
Composición 9. Fachada azul		
comp. Azul, roja, amarillo y negro		
Cortinilla		<b>Gonzalo Tassier:</b> <i>"La geometría de Mondrian y los ritmos de los colores tan primarios, son de una gran visión, visión quiero decir anticipada" "Yo no justifico el Diseño Gráfico, si no redescubro a Mondrian por ahí: Por el cuadrado"</i>
Entrevistado		
Composición rojo, amarillo y azul		
Foto		

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

79. John Constable  
(1776-1837)

Carreta de heno	Entra y queda: Matinata- Leoncavallo	Retrataba la campiña con pasión tal, que era capaz de admirar un árbol o una nube con la misma ternura que a un bebé. John Constable.  <i>Luis Argudín: "Los románticos caminaban kms. Diarios, a ellos no les importaba llevarle una cosa a los cuates a kilómetros de distancia" "Y la cosa es que caminar en el paisaje es la manera romántica de compenetrarse con el".</i>
El valle de Dedham		
Cortinilla		
Entrevistado		
El salto de caballo		
Catedral de Salisbury		

78. Duccio de Buoninsegna  
(c.1260-1318)

Maestá	Entra y queda: Madrigal Amoroso I- Monteverdi	La escuela de Siena, fue fundamental en el arte de la Edad Media, puesto que funcionó la formalidad bizantina, la espiritualidad gótica y algunos elementos clásicos. Su fundador es Duccio.  <i>Fco. Villaseñor: "Duccio empezó de alguna manera a experimentar con una visión más realista del espacio".</i>
Virgen en Majestad		
Detalle		
Cortinilla		
Entrevisado		
Magdalena penitente		
Lavatorio de Pies		

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

77. Antón Van Dyck  
(1599-1641)

<p>Carlos I</p> <p>Detalle</p> <p>Cortinilla</p> <p>Magdalena Penitente</p> <p>Entrevistado</p> <p>Carlos I ecuestre</p>	<p>Entra y queda: Cuarteto del emperador- Haydn</p>	<p>Pintor oficial de la corte de Carlos I de Inglaterra, Antón Van Dyck, es considerado el pintor más diestro entre los flamencos del siglo XVII.</p> <p><b>Fco. Villaseñor:</b> "VanDyck va a resaltar también, por su capacidad retratista, por este detalle en la vestimenta, en los atavíos de los personajes"</p>
--	---	--

76. Hans Holbein  
(1497-1543)

<p>Autorretrato</p> <p>Cortinilla</p> <p>Carlos XVIII</p> <p>La familia del artista</p> <p>Entrevistado</p> <p>Erasmus de Rotterdam</p>	<p>Entra y queda: Concierto para flauta- Telemann</p>	<p>Es el retratista más prolífico de la historia, Hans Holbein. Mas de 150 retratos de trazo delineado y muy diestro, justifican su presencia en esta lista.</p> <p><b>Fco. Villaseñor:</b> "El retrato en él alcanza una estatura mayúscula, impecable".</p>
---	---	---

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

75.Lorenzo Ghiberti  
(1378-1455)

<p>Baptisterio</p> <p>Puertas</p> <p>Cortinillas</p> <p>Sacrificio de Isaac</p> <p>Entrevistado</p> <p>Puerta Detalle</p> <p>Puerta detalle</p> <p>Salomón y la reina Saba.</p>	<p>Entra y queda: Tadesca saltarello- Maineiro</p>	<p>De no haber ganado el concurso para realizar sus famosas <i>Puertas del Paraíso</i>, quizá no estaría en la lista. El nombre de Lorenzo Ghiberti. El significa el fin de la escultura gótica, y el principio de la renacentista</p> <p><b>Angelo Pantaleóni:</b> <i>"Estas formas, estos altorrelieves de las puertas del Baptisterio de Florencia, son una expresión donde triunfa la plasticidad de los cuerpos humanos, y la estilización y abstracción góticos, ya están totalmente superados".</i></p>
---	--	--

74.James Ensor  
(1860-1949)

<p>Entrada de cristo en Bruselas</p> <p>Detalle</p> <p>Cortinilla</p> <p>Mascaras disputando un cadáver</p> <p>Entrevistado</p> <p>Las máscaras y la muerte</p>	<p>Entra y queda: Marcha fúnebre-Chopin</p>	<p>Encontró en la pintura, una descarga a una personalidad hundida en la depresión y la misantropía.</p> <p>James Ensor es: El expresionista por excelencia.</p> <p><b>Jesús Martínez:</b> <i>"Definitivamente fue el producto de las dos guerras que hubo en Europa" "Esas imágenes de la muerte</i></p>
---	---	---

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



El asombro de las máscaras Wenze		<i>paseándose por encima de todos ellos, ese grito de angustia, que en su momento dio".</i>
-------------------------------------	--	---

73. Amedeo Modigliani  
(1884-1920)

Jean de Hebuterne  Cortinilla  Sra. Zorobowsky  El gran desnudo  Entrevistado  Desnudo  Niña	Entra y queda: Un vel di vedremo de Mme. Butterfly-Puccini	Amedeo Modigliani, supo reflejar una vida de amor y desamor, en sus cuadros de figuras pálidas y alargadas, que muchos consideran una fusión entre Boticelli, Brancusi y el arte africano.  <b>José Luis Cuevas:</b> <i>"Bueno Modigliani fue un artista que no conoció el éxito, como fue el caso de Van Gogh, como todos sabemos murió en la más absoluta miseria"</i>
--	--	--

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

72. Joshua Reynolds  
(1723-1792)

<p>Niño Hare Autorretrato Cortinilla Niño Entrevistado Tres damas</p>	<p>Entra y queda: Pompa y circunstancia- Elgar</p>	<p>Es un academicista riguroso, con conceptos estéticos bien definidos; el inglés Joshua Reynolds aporta grandes avances teóricos al desarrollo de la pintura.</p> <p><b>Luis Argudín:</b> "Escribió un libro sobre la gracia" "que dice que la línea de la gracia es una línea ondulada que debe cohesionar, la composición de los cuadros"</p>
---	--	--

71. Giambologna  
(1529-1603)

<p>Apenino(detalle) Apenino Cortinilla Rapto de las Sabinas Detalle Entrevistado Mercurio</p>	<p>Entra y queda: Adagio- Albinoni</p>	<p>Revolucionó la escultura renacentista alargándola y retorciendo las poses. Giambologna</p> <p><b>Adriana Mello:</b> "Por esas figuras serpenteantes que empiezan desde abajo y se yerguen como una llama de amor, de fidelidad, de pasión, etc." "Miguel Ángel fue el escultor por excelencia pesado, prepotente, imponente, Giambologna eleva esa potencia, en una llamarada hacia el cielo"</p>
---	--	--

70. Frank Lloyd Wright  
(1863-1959)

Gugenheim	<p>Entra y queda: Largo de 9ª. Sinfonía- Dvorák</p>	<p>Es el mas grande arquitecto norteamericano de la historia. Frank Lloyd Wright simplifica todos los diseños y busca soluciones funcionales. Sus casas llenas de luz, se integran a la perfección con la naturaleza, Logrando que el hombre sienta respetada su individualidad dentro de su hogar que forma parte del medio ambiente.</p>
Cortinilla		
Parson House		
Interior		
Casa de la cascada		
Casa de la cascada		

69. René Magritte  
(1898-1967)

La violación	<p>Entra y queda: El vuelo del abejorro del zar Ivan- Rimsky Korsakov</p>	<p>Hizo pinturas llenas de terror, a veces místicas y a veces cómicas, pero siempre con una interpretación oscura: René Magritte es quizá el surrealista más fiel a los preceptos de esta corriente. Mostró un empleo metafísico del espacio, con una relación ilógica de elementos, que sin embargo, están pintados con una inusitada precisión realista.</p>
La invención colectiva		
Cortinilla		
Golconde		
El modelo rojo		
Los amantes		
Palomas		
Retrato de espaldas		

68. Paul Gauguin  
(1848-1903)

Autorretrato con cristo amarillo	Entra y queda: Sonata para cello- Galindo	Nació en Francia, pero el post-impresionista Paul Gauguin, enseñó a una Europa egocéntrica y purista, a mirar con respeto la belleza del mundo humilde. Su arte se tornó primitivo y su legado incalculable
Cortinilla		
Nunca jamás		
¿Qué hay de nuevo?		
Día de los dioses		
¿Porqué estás enfadado?		
Entrevistado		<b>Raúl Anguiano:</b> <i>La síntesis de color, la riqueza que encontró, pues en Tahití, y en otros lugares del pacífico sur, maravillas, me gusta mucho Gauguin"</i>
El oro de sus cuerpos		
Muchachas con flores		

67. Diego Rivera  
(1886-1957)

Hombre controlador (detalle)	Entra y queda: 1er. Mov. de Sinfonía India- Chávez	Puede ser considerado un renacentista inmerso en el siglo XX, por haber rescatado el arte mural del olvido. Diego Rivera
Detalle		
Cortinilla		
Tenochtitlán		
Entrevistado		<b>Luis Nishisawa:</b> <i>"Siempre trató de que hiciéramos una obra con contenido social, pero él venía de los grandes muralistas europeos, con una técnica magistral, y a la vez muy mexicana."</i>
Vendedores callejeros		
Paseo por Alameda		

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

66. Veronese  
(1528-1588)

Bodas de Caná	Entra y queda: Allegro del Otoño- Vivaldi	Hablando de muralistas europeos, las monumentales creaciones de temas bíblicos, alegóricos o históricos, poblados de numerosos personajes, hacen de Veronese, un símbolo del arte Manierista.
Detalle		
Detalle		
Cortinilla		
Plaza		
San Meneas		
Entrevistado		<i><b>Luis Argudín:</b> "Para mi Veronese, es esa sensación de pintura metálica y seca que parece que hace como un pastel, a mi eso me funde, me maravilla"</i>

65. Jules Hardouin Mansart  
(1646-1708)

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Edificio de Le Vau	Entra y queda: Allegro de Pequeña Serenata Nocturna-Mozart	En los siglos XVII y XVIII, el clasicismo francés fue cuna de extraordinarios arquitectos, desde Le Vau hasta Gabriel, pero destaca el nombre de Jules Haouirdin Mansart, como el hombre que hizo de París y Versalles, esplendorosos marcos del rey sol, Luis XIV" Sus palacios, galerías de espejos y jardines con arboledas, grutas y fuentes, simbolizan el orden consciente de la naturaleza, aunado al triunfo de la razón y la simetría.
Patio Vers. de Gabriel		
Petit Chateau		
Cortinilla		
Hotel de los inválidos		
Entrada a Versalles		
Jardines		
Jardines		
Planos		

64. Donato Bramante  
(1444-1514)

Claustro de Sta. María de la pace	Entra y queda: Largo de Jerjes-Haendel	En el siglo XVI, la culminación del Renacimiento arquitectónico fue dominada por Donato Bramante.  <i>Angelo Pantaleoni: "Donato Bramante ha pasado a la historia por un detalle trascendental" " hizo para el patio de san Pietro in montorio, un templete, un modelo de templo, pues aquel templete ha sido símbolo y emblema de toda la arquitectura del Renacimiento.</i>
Cortinilla		
Interior		
Entrevistado		
Templete		
Detalle		
Detalle		
Detalle		

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

63. Tintoretto  
(1518-1594)

Última cena	Entra y queda: Allegro del Verano- Vivaldi	Fue el decorador de salas por excelencia de la Venecia del s.XVI, Tintoretto guardaba su secreto en absorber la luz a través de los colores.
Cortinilla		
Robo del cuerpo de San Marcos		
Susana y los viejos		
Judith y Holofernes		
Entrevistado		

**Luis Argudín:** "Tintoretto es un pintor monstruoso, un pintor que presumía de su capacidad pictórica"

62. Canaletto  
(1697-1768)

Plaza de San Marcos	Entra y queda: Allegro de Primavera- Vivaldi	Al trascender los límites de la expresión topográfica, Canaletto refleja en su pintura una comprensión total del arte. Sus efectos y contornos lo convierten en una influencia invaluable para los paisajistas.
Cortinilla		
Riva degli Schiovanni		
Venecia		
Palacio Ducal		
Venecia vista del canal		
Entrevistado		

**Angelo Pantaleoni:** "Canaletto es el artista, el pintor que supo retratar Venecia, pero además una Venecia tan veneciana que ni siquiera existía."

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

61. Edgar Degas  
(1834-1917)

La tina	Entra y queda: Ballet de Aída-Verdi	Exploraba obsesivamente cada figura, buscando posiciones inusitadas del movimiento corporal, es Edgar Degas: quien supo capturar el cuerpo femenino y su encanto por el ballet, incluso después de perder la vista.  <b>Adriana Mello:</b> "¿Qué sucede cuando un pintor pierde la vista? Como decía Miguel Angel cuando se quedó parapléjico del lado derecho: "Soy zurdo", Edgar Degas hizo el mismo razonamiento, me vuelvo ciego pero tengo las manos para tocar, entonces me pongo a esculpir"
Mujer secándose		
La cantante		
Ensayo		
Cortinilla		
La clase		
Entrevistado		
Escultura en el baño		
Bailarina		
Detalle		

60. Policleto  
(c.480-420)

Doriforo	Entra y queda: Schiarzula-Malneiro	Llevó a Grecia a la edad de Bronce y estableció el canon de las dimensiones armónicas perfectas del cuerpo humano, Policleto de Argos.  <b>Adriana Mello:</b> "Es un personaje muy importante porque gracias a él conocemos los cánones que rigieron la escultura griega que nos viene marcada por ciertos modelos es decir es canónica"
Cortinilla		
Entrevistado		
Diadúmeno		
Detalle		
Detalle		
Detalle		



59. Andrea Mantegna  
(1431-1506)

Calvario	Entra y queda: Madrigal Amoroso II- Monteverdi	Era un artesano pobre, que se ganaba la vida pintando retablos, Andrea Mantegna propagó el Renacimiento y llegó a pintar para el Papa.  <b>Angelo Pantaleoni:</b> "Con Mantegna el humanismo alcanza un punto de equilibrio y de tensión, un grado de Pathos gracias al dominio del virtuosismo técnico y geométrico, un pathos inmenso, debido precisamente a su sobriedad"
Cortinilla		
Virgen		
San Sebastian		
Detalle		
Cristo muerto		
Detalle		
Entrevistado		

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

58.Theodoré Gericault  
(1791-1824)

Balsa de Medusa	Entra y queda: Rapsodia Húngara no.2- Liszt	El vigoroso dramatismo de sus composiciones, lo hace destacar en el Romanticismo.  Theodoré Gericault, visitaba la morgue para copiar el tono verdoso de los cadáveres logrando efectos de tenebrosa palidez en sus personajes.  <b>Fco. Villaseñor:</b> "Esta búsqueda de las expresiones, de las emociones, a través del estudio cuidadoso de todo lo que sería la composición pictórica, sería una de las cuestiones que en el Romanticismo empieza a tratar de incursionar dentro del lenguaje pictórico".
Detalle		
Cortinilla		
Detalle		
Entrevistado		
Oficial de cazadores		
Oficial de caza		
Derby de Epon		

57.Fra Angélico  
(1400-1455)

Coronación de la Virgen	Entra y queda: Aleluya del Mesías- Haendel	Su obra plasma la llegada del Renacimiento, la serenidad y la devoción. Fra Angélico.  <b>Graciela Romandía:</b> "A Angélico de decían así, porque era pintor de temas religiosos, y sus temas siempre estaban caracterizados por un colorido muy suave, muy armonioso, pero sin embargo, es armonioso y bello".
Cortinilla		
Entrevistado		
Vida de San Sebastián		
Anunciación		

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

56. Edvard Munch  
(1863-1944)

<p>La angustia Madonna Cortinilla Entrevistado Melancolía Orilla del puente El grito</p>	<p>Entra y queda: El salón del rey de la montaña de Peer Gynt- Grieg</p>	<p>Arroja un grito de desesperanza y cimienta con ello el Expresionismo. Edvard Munch.  <b>José Luis Cuevas:</b> "Edvard Munch igual que James Ensor, dos artistas extraordinariamente dramáticos en sus temas, y la obra más conocida, es el grito de Edvard Munch".</p>
--	--	---

55. Gustav Klimt  
(1862-1918)

<p>Jóvenes vírgenes El beso Cortinilla Fuerzas enemigas Entrevistado Danae Judith y Holofernes</p>	<p>Entra y queda: Danza húngara no.1- Brahms</p>	<p>Creo un arte erótico y decorativo, basado en una arbitraria combinación de colores. Gustav Klimt.  <b>Luis Argudín:</b> "Es pintor que hace cuadros trascendentales en la historia del arte, de un arte que sería erótico y yo creo que todo arte es erótico, en el sentido que nos conecta con nosotros y con nuestros sentidos".</p>
--	--	---

54. Johannes Vermeer  
(1632-1675)

<p>La lechera (detalle)</p> <p>La lechera</p> <p>Dama platicando</p> <p>Cortinilla</p> <p>Muchacha c/ turbante</p> <p>Entrevistado</p> <p>Encajera</p> <p>Astrónomo</p>	<p>Entra y queda: Baldinerie- Bach</p>	<p>Nunca nadie había retratado lo común y hogareño tan brillantemente hasta la aparición de Johannes Vermeer, cuyo manejo de luz y color sobrepasa su época</p> <p><b>Adriana Mello:</b> "Estudió no solamente un foco de luz, estudió varios focos de luz, que bañan un objeto, literalmente lo bañan".</p>
---	--	--

53. Georges Braque  
(1882-1963)

<p>Paisaje c/ estanque</p> <p>Dueto de flauta</p> <p>Cortinilla</p> <p>J.S. Bach</p> <p>La mesa del músico</p> <p>Entrevistado</p> <p>Lo cotidiano</p> <p>El portugués</p>	<p>Entra y queda: Rapsodia Húngara no.2- Liszt</p>	<p>Se basó en Cezanne para construir figuras de estricta geometría con elementos de collage.</p> <p>Georges Braque es además, fundador junto con Picasso, del movimiento cubista.</p> <p><b>José Luis Cuevas:</b> "Uno de los dos fue el iniciador del cubismo, pero cuando le preguntaban a Braque ¿Quién fue el que pintó el primer cuadro cubista? Decía Picasso y yo y si le preguntaban a Picasso decía Braque y yo"</p>
--	--	---

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

52. Edouard Manet  
(1832-1883)

El almuerzo campestre	Entra y queda: Concierto para violín no.1, 3er.mov.- Brahms	Las academias lo acusaron de pintar imágenes vulgares que negaban la representación realista. Sin embargo sus temas, lo convirtieron en un ídolo para el impresionismo. Edouard Manet.  <b>Luis Argudín:</b> "La nota que funde los acordes de la pintura de Manet y que toma de Velásquez, es el negro, el manejo del negro de Manet es fundamental y maravilloso y lo toma de Velásquez"
Detalles		
El músico viejo		
Follies Bergere		
Cortinilla		
Entrevistado		
Olimpia		
Detalles		

51. Georges Seurat  
(1859-1891)

Invitación al show (detalle)	Entra y queda: Obertura de la Urraca ladrona- Rossini	Sólo vivió 31 años, pero le bastaron para dividir el color con la técnica del puntillismo. Georges Seurat.  <b>Francisco Villaseñor:</b> Seurat es considerado como un puntillista, al ser considerado en ese sentido habría que recordar que hay una parte del impresionismo que pretende llegar a ser científico. No se trata sólo de hacer caso a la impresión, sino que Seurat lo lleva a otro nivel donde trata
Invitación al show		
Cortinilla		
Entrevistado		
El Can-can		
El circo		
Un domingo en la grande Jetta.		
Detalle		

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Detalle		<i>de entender en lo mas profundo del mecanismo físico, cómo se comporta la luz a través de los colores.</i>
---------	--	--

50. Nicolás Poussin  
(1594-1665)

Midas y Baco	Entra y queda: Aria para cuerdas no.2 –Bach	Es un pintor barroco pero sus lienzos de sobrio equilibrio se convirtieron en el fundamento del neoclasicismo, Nicolás Poussin.  <b>Luis Argudín:</b> <i>"Pinta composiciones de una complejidad geométrica maravillosa, tan es así que armaba un tinglado, un teatrito para definir esa composición"</i> <i>"Poussin después es muy influyente para el neoclasicismo, sin embargo el neoclasicismo ya quisiera tener esa capacidad de construcción cuasi abstracta "</i> .
El triunfo de David		
Cortinilla		
Entrevistado		
La inspiración del poeta		
El rapto de las Sabinas		
El martirio de San Sebastián		
Moisés pisando la corona del Faraón.		

49. Antoni Gaudí i Cornet  
(1852-1926)

Parque Guell	Entra y queda: Habanera de Carmen- Bizet	Es quizá el arquitecto más original de la historia. Antoni Gaudí hace obras que parecen haber brotado de un cataclismo de la naturaleza. En ocasiones las adorna con mosaicos para darles una decoración policroma.
Cortinilla		
Parque Guell(detalle)		
Parque Guell(detalle)		
Parque Guell(detalle)		

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<p>Entrevistado</p> <p>Sagrada familia</p> <p>Sagrada familia(interior)</p> <p>Pedrera</p> <p>Casa Batlló</p>		<p><b>Juan B. Artigas:</b> "Antonio Gaudí es uno de los grandes colosos de la arquitectura de todos los tiempos, cuando estamos delante de su obra, esa fachada de nacimiento de la Sagrada Familia, en Barcelona, estamos delante de la pedrera o de la capilla de la colmena, estamos en presencia del talento, de la inteligencia".</p>
---	--	--

48. Leon Battista Alberti  
(1404-1472)

<p>Plano de Sta Ma. Novella</p> <p>Sta. Ma. Novella</p> <p>Cortinilla</p> <p>Palacio Rucellai</p> <p>Entrevistado</p> <p>Esquemas de arcos</p> <p>Arcos</p> <p>Estatua de León Battista Alberti.</p>	<p>Entra y queda: Largo del Invierno-Vivaldi</p>	<p>Sus tratados fueron considerados la Biblia de la arquitectura, Leon Battista Alberti culmina los ideales renacentistas de armonía y ciencia.</p> <p><b>Adriana Mello:</b> "Entre otras cosas fue filósofo, humanista, arquitecto, escultor, pintor, es decir fue el genio de la época. Uno de sus intereses fue la investigación de las famosas reglas que rigen el arte, el arte es libre pero tiene reglas, es decir no podemos construir sobre algo que no está cimentado, y eso lo entendió Leon Battista Alberti".</p>
--	--	--

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

47. Henri de Toulouse Lautrec  
(1864-1901)

<p>Foto de Moullin Rouge</p> <p>Bola de Cebo</p> <p>Cortinilla</p> <p>Entrevistado</p> <p>Danza Morisca</p> <p>Cartel del Moulin Rouge</p> <p>Toilette</p> <p>Jane Avril</p> <p>Jane Avril(foto)</p>	<p>Entra y queda: Can can de Alegría parisina- Offenbach</p>	<p>Viajemos al París de la Belle Epoque, capturado en el trazo de Henri de Toulouse Lautrec.</p> <p><b>Gonzalo Tassler:</b> "Yo a veces pienso que el atre, cuadro acabado, final, sin rollos, es el caso que hace el artista a una música interior y la plasma y el espectador debe recibir esa música imagínate la música que oía Lautrec, entre olanes y trazos, entonces para mí es el trazo, la alegría, ya enfocada a una comunicación".</p>
--	--	--

46. Benvenuto Cellini  
(1500-1571)

<p>Perseo y Medusa</p> <p>Cortinilla</p> <p>Entrevistado</p> <p>Busto de Cosme de Medici</p> <p>Salero de Francisco I</p> <p>Salero de Francisco I</p> <p>Ninfa de Fontenebleau</p> <p>Detalle</p>	<p>Entra y queda: Alegría del mundo- Haendel</p>	<p>Fue condenado a muerte varias veces y salvado por sus increíbles obras, es el escultor y artesano Benvenuto Cellini.</p> <p><b>Angelo Pantaleoni:</b> "Benvenuto Cellini un artista muy maduro, muy virtuoso, ya que hace obras que constituyen un producto de altísima artesanía, sus cajas, sus pequeñas obras de orfebrería, donde la diferencia entre arte y artesanía se anula totalmente".</p>
--	--	---

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



45. Paolo Ucello  
(1397-1475)

Entrevistado	Entra y queda: Chinon- Serra	<b>Raúl Anguiano:</b> "Yo tengo un cuadro que se llama la guerra y la paz, que es un jinete caído, inspirado en las batallas de Paolo Ucello".  Un intoxicado de la perspectiva como lo llamó Giorgio Vasari, Ucello uso el punto de fuga descubierto por Brunelleschi, para resolver cuadros cargados de elementos, y extiende su influencia hasta el Surrealismo y el Muralismo mexicano.  <b>Raúl Anguiano:</b> "Paolo Ucello influyó mucho en nosotros"
Batalla de San Romano(Louvre)		
Cortinilla		
Batalla de San Romano (Ufizzi)		
Batalla de San Romano(National Gallery)		
Detalle		
San Jorge vs. el dragón		
Detalle		
Entrevistado		

44. Walter Gropius  
(1883-1969)

Cortinilla	Entra y queda: In the flesh- Pink Floyd	<b>Gonzalo Tassier:</b> "El maestro Gropius para mí finalmente justifica su existencia por haber sido el hombre que metió la seriedad en las rectas a la arquitectura, simplificó todo".  Es el iniciador de la escuela Bauhaus, que culmina en los años treinta, con el triunfo del pragmatismo funcional, en la arquitectura, el arte y el diseño.
Entrevistado		
Fabrica Fagus (dibujo)		
Fabrica Fagus		
Detalle		
Casa de la Bauhaus		

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Cartel de Bauhaus		
Foto de los fundadores		
Entrevistado		<b>Gonzalo Tassler:</b> "Años treinta y nos sigue pareciendo moderno"

43. Auguste Renoir  
(1841-1919)

Bañistas	Entra y queda: El Cisne del carnaval de los animales- Saint-Saëns	Se inclinó a dibujar el cuerpo humano en lugar de paisajes, contrario a los demás impresionistas. Auguste Renoir.
Cortinilla		
Bañista		
Muchacha secándose		
El Moullin de la Gallette		
Comida en la fiesta del bote		
Entrevistado		

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

42. Andrea Palladio  
(1508-1550)

<p>Villa Capra</p> <p>Palacio Chiericati</p> <p>Villa Cornaro</p> <p>Cortinilla</p> <p>Entrevistado</p>       <p>Villa Palladiana</p> <p>San Giorgio Maggiore</p> <p>Interior del teatro olímpico</p>	<p>Entra y queda: Sonata para trompeta- Purcell</p>	<p>Sus villas representan la belleza monumental, y la herencia renacentista que propició el clasicismo por más 300 años. Andrea Palladio.</p> <p><b>Graciela Romandía:</b> "Mi impresión es que a pesar de la belleza que logró del rescate de las formas clásicas, le falta algo desde el punto de vista de la arquitectura, que es funcionalidad, un arquitecto tiene que ser funcional, es decir que funcione su obra, y estas son hermosísimas de ver, pero deben ser y conozco una, sumamente incómodas para vivir".</p>
--	---	---

41. Ludwig Mies Van der Rohe  
(1886-1969)

<p>Seagram Building</p> <p>Cortinilla</p> <p>Seagram Building</p> <p>Rascacielos en Chicago</p> <p>Entrevistado</p>	<p>Entra y queda: Venus y apollo- J.M. Jarre</p>	<p>Si hablamos de funcionalidad, es preciso mencionar al padre de los rascacielos. Ludwig Mies Van der Rohe, reorganiza los espacios, en un siglo de superpoblación urbana.</p> <p><b>Juan B. Artigas:</b> "Llega a hacerse el gran experto, el especialista, el gran modulador</p>
---	--	---

Pabellón alemán Detalle  Plano		<i>que llega a grandes refinamientos, a los máximos en lo que son estructuras metálicas."</i>
---	--	---

40. Gustave Courbet  
(1819-1877)

El origen del mundo  Cortinilla  Picapedreros Paisaje  Estudio del pintor  Entrevistado  El sueño  Mujer con ave	Entra y queda: Camino al Cadalso de la Sinfonía Fantástica- Berlioz	No le importaba la censura, Gustave Courbet pintó todo lo que vio, escenas lésbicas, campesinos, en fin es el máximo nombre del realismo Francés.  <b>Raúl Angulano:</b> <i>"Un gran pintor, las marinas, pero sobre todo los desnudos de Courbet me encantan"</i>
---	---	--

39. Salvador Dalí  
(1904-1989)

Sueño provocado por el vuelo de una abeja... Madonna de Port Ligart  Cortinilla  Entrevistado  Persistencia de la memoria	Entra y queda: Así hablaba Zaratustra- R. Strauss	Sus cuadros representan imágenes sugeridas por sueños y alucinaciones, Salvador Dalí.  <b>José Luis Cuevas:</b> <i>"Dalí tenía una imaginación excepcional y una capacidad para la propaganda que es verdaderamente admirable"</i> <i>"A veces incluso diría que en lo que se refiere a fama, podría superar al mismo Picasso, hay</i>
--	---	---

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Crucifixión		<i>mucha gente que ni sabe de Picasso mucho, pero en cambio si sabe quien es Salvador Dalí".</i>
Retrato de Pablo Picasso		
Foto de Salvador Dalí		

38. Antonio Cánova  
(1757-1822)

Cupido y Psique	Entra y queda: Allegro de la Sinfonía 40- Mozart	Encuentra el canon de la belleza griega y le da en su obra una carga de sentimiento, dulzura y gracia, el mejor escultor Neoclásico es Antonio Canova.
Detalle		
Detalle		
Cortinilla		
Entrevistado		<b>Raúl Angulano:</b> <i>"Esa culminación, ese virtuosismo, en que el mármol se convierte en materia grácil, o que no pesa, como nube"</i>
Paulina Borghese		
Detalle		

37. Le Corbusier  
(1887-1965)

Notre-Dame Dutlat	Entra y queda: Ballet de Fausto- Gounod	Sus construcciones dejan ver líneas entrantes y salientes, donde la luz juega y produce claroscuros, Le Corbusier concibe al hombre como el módulo central de la construcción.
Terraza de la guardería		
Cortinilla		
Casa de la Roche-jeanneret		
Entrevistado		<b>Juan B. Artigas:</b> <i>"Él construye también el modulator, que es un estudio de la anatomía del cuerpo humano, de sus proporciones, de sus</i>
Modulor		

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Casa habitación		<i>dimensiones, de sus medidas, de cómo estas medidas deben transformarse a la hora de construir edificios, que todo debe estar en función del hombre"</i>
Detalle		

36. Marcel Duchamp  
(1887-1968)

<p>Monalisa con bigote</p> <p>Bañista</p> <p>Desnudo bajando la escalera</p> <p>Cortinilla</p> <p>Rueda de bicicleta</p> <p>Sopa Campbells(Warhol)</p> <p>Cartel Dada</p> <p>Novia desnudada por sus amantes</p> <p>Mingitorio</p> <p>Entrevistado</p>	<p>Entra y queda: Primavera de Vivaldi, versión Hooked on classics- Varios</p>	<p>Fue un artista tan revolucionario, que negó el arte mismo. Puede parecer una burla, pero en los años 20's, cuando fue rechazado por académicos e independientes, Marcel Duchamp comenzó a hacer arte con objetos cotidianos.</p> <p>Esta influencia fue trascendental para que otros artistas se atrevieran a cambiar sus conceptos estéticos.</p> <p><b>Gonzalo Tassier:</b> <i>"Es una bula que es inteligencia". "El mingitorio al revés, yo ya no volví a hacer pipí, en un mingitorio sin hacer un homenaje a Duchamp y decir como este cuate vio la curva, cuando te vas acercando, ves el objeto de arte y ya no veo donde debo atinarle si no veo el entorno"</i></p>
--	--	--

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

35. Auguste Rodín  
(1840-19179)

<p>La mano de Dios</p> <p>Cortinilla</p> <p>El beso</p> <p>Entrevistado</p> <p>El pensador</p> <p>Detalle</p> <p>Lo que era una bella esposa</p> <p>Tempestad</p>	<p>Entra y queda: Bolero- Ravel</p>	<p>Dejó incompleto el pulido de su obra y le gusto, así Auguste Rodín revolucionó la escultura.</p> <p><b>Jesús Mayagoitia:</b> <i>"Lo Primero que hace Rodín es quitar las superficies lisas o sobadas, él considera que las texturas que deja el artista en el mármol o actualmente en la plastilina puede ser expresivo y le da una enorme fuerza."</i></p>
---	-------------------------------------	--

34. Henry Moore  
(1898-1986)

<p>Madre e hijo</p> <p>Grupo de familia</p> <p>Cortinilla</p> <p>Dos formas</p> <p>Figura reclinada</p> <p>Chac mol</p> <p>Entrevistado</p> <p>Figura reclinada</p> <p>Pareja</p>	<p>Entra y queda: Pocket calculator- Balanescu</p>	<p>Negó el realismo de Rodín, Henry Moore, caracterizó su obra en la observación de la naturaleza y el rescate de las formas prehispánicas, en particular del Chac-mool del sudeste mexicano.</p> <p><b>Gonzalo Tassier:</b> <i>"Yo creo que Moore es sensual, muy sensual y pudo plasmar exactitudes con la curva, son pesadas pero son veloces, y son estáticas pero son ligeras, es raro"</i>.</p>
---	--	---

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

33. Henri Matisse  
(1869-1954)

Habitación en rojo	Entra y queda: Danza húngara no.5- Brahms	Es el líder de la revolución fauvista, sus formas suaves y sinuosas, hacen de Henri Matisse, el colorista intelectual del arte.  <b>Gonzalo Tassier:</b> "Vivía en la búsqueda de la curva, la armonía, el ritmo, yo creo que era un gran divertido, su fauvismo llamado así catalogado y etiquetado, no es nada, es alegría de juntar dos colores, de batir las cosas limpiamente".
Cortinilla		
Conversación		
Entrevistado		
Madame Matisse		
Interior con naturaleza muerta		
Desnudo azul		

32. Joseph Mallord William Turner  
(1775-1851)

Juliet y su enfermera	Entra y queda: Pompa y circunstancia- Elgar	Es realmente un pintor revolucionario, William Turner de dio un trazo difuminado al paisaje, antes que los impresionistas siquiera nacieran. Para 1800, u obra se basaba sólo en efectos de luz.  <b>Luis Argudín:</b> "Turner es un pintor inglés, el monstruo inglés" "Es famosa su memoria visual, dicen que un día iba en un carro de tren, y había una tormenta con rayos, se asoma, se empapa, tiempo después la señora que iba junto de el vio
Cortinilla		
Incendio en la cámara		
Brillo y oscuridad		
Luz y color		
Entrevistado		
Régulo		
Incendio		

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Tormenta Lluvia y velocidad		<i>esa escena en el Royal Academy colgada en un cuadro".</i>
--------------------------------	--	--

31. Jean Auguste Dominique Ingres  
(1780-1867)

<p>Apotheosis de Homero</p> <p>Juana de Arco</p> <p>Condesa de Haussonville</p> <p>Cortinilla</p> <p>Entrevistado</p> <p>Estudio del martirio</p> <p>Gran odalisca</p> <p>La fuente</p> <p>Baño turco</p>	<p>Entra y queda: Rondo alla turca- Mozart</p>	<p>A pesar de que el Romanticismo lo atacó de la trivialidad de sus temas, Jean Auguste Dominique Ingres, es importante por haber sido un dibujante- y vale la pena el adjetivo: Perfecto.</p> <p><b>Raúl Anguiano:</b> "Arrancamos de una tradición todos los pintores, nadie nace de la nada" "Picasso en su primera época trató de dibujar como Ingres, Diego Rivera trató de dibujar como Ingres, ahí está la raíz de la tradición"</p>
---	--	---

30. Artista desconocido  
(---)

<p>Venus de Willendorf</p> <p>Pinuras rupestres</p> <p>Stonehedge</p> <p>Cortinilla</p> <p>Toro alado</p> <p>Pirámides(Egipto)</p>	<p>Entra y queda: Shi di bi- Mano Negra</p>	<p>El número 30 es un lugar aparte.</p> <p>Es el artista desconocido, y simboliza todos aquellos creadores que no dejaron su</p>
--	---	--

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<p>Calendario azteca          Atlantes de Tula          Cabezas de isla de Pascua          Figurillas africanas          Coliseo Romano          Victoria de Samotracia</p>		<p>nombre en la historia, pero si su legado, del cual se ha nutrido el arte a través de los siglos.</p>
---	--	---

29. Eugene Delacroix  
 (1798-1863)

<p>Muerte de Sardanápalo</p> <p>Detalle</p> <p>Matanza de Quios</p> <p>Cortinilla</p> <p>Mujeres de Argel</p> <p>Entrevistado</p> <p>Libertad guiando al pueblo</p> <p>Detalle</p> <p>Detalle</p>	<p>Entra y queda: Finale de 5ª.          Sinfonía- Beethoven</p>	<p>Sus colores, sus formas y sus temas influyeron en toda la generación de pintores, los poéticos lienzos de Eugene Delacroix alcanzan la cima del Romanticismo.</p> <p><b>Raul Anguiano:</b> <i>"La riqueza de color de Delacroix, que se emparenta mas bien con los venecianos, con Tiziano y con Rubens, ya para mi se hizo mas agradable que la rigidez y frialdad de un Ingres.</i></p>
---	--	--

28. Jacques Louis David  
 (1748-1825)

<p>Entrevistado</p> <p>Estudio del Juramento de los Horacios</p> <p>Juramento de los Horacios</p> <p>Cortinilla</p>	<p>Entra y queda: Molto vivace de 9ª. Sinfonía- Beethoven</p>	<p><b>Luis Nishisawa:</b> <i>"David también fue para mi un ídolo, por su dibujo tan perfecto, yo siendo estudiante, me encantó por su dibujo preciso"</i></p> <p>Jacques Luis David, no sólo fue un dibujante inmejorable, sino</p>
---	---	---

TESIS CON  
 FALLA DE ORIGEN

Leonidas en las Termópilas		que capturó momentos de la historia como nadie; por lo que sus temas son tan importantes como su dibujo.
Rapto de las Sabinas		
Marat asesinado		
Entrevistado		<b>Fco. Villaseñor:</b> "La relación entre mito e historia, pasado y presente, el historiar algunas escenas de la vida antigua, van a ser temas recurrentes en el neoclasicismo".
Retrato de Napoleón ecuestre		
Coronación de Napoleón		
Detalle		

27. Hieronymus Bosch  
(1450-1516)

El jardín de las delicias	Entra y queda: Angelus in medio ignis- Serra	500 años antes de un Dalí o un Magritte, el primer pintor en crear un mundo de alegoría y alucinación fue el Bosco.
Detalles		
Cortinilla		
Entrevistado		<b>Fco. Villaseñor:</b> "La obra de este holandés es peculiar en muchos sentidos, desde el punto de vista temático, aparecen argumentos que no se están manejando hasta ese momento y además esa mezcla de lo místico, lo fantástico y lo alegórico" "Para muchos es un anticipo de lo que va a ser después el surrealismo"
Jardín de las delicias		
Detalle		
Detalle		
La nave de los locos		
Detalle		

26. Claude Monet  
(1840-1926)

Cortinilla	<p>Entra y queda: Final del Carnaval de los animales- Saint Saëns</p>	<p>Tras haber visto un cuadro de Turner, Claude Monet pinta <i>Impresión salida del sol</i>, cuadro que da nombre a la controvertida escuela impresionista, y lo convierte en el colorista emblemático de la Historia.</p> <p><b>Luis Nishisawa:</b> "Monet fue propiamente el iniciador del impresionismo, y el cambió su obra entre un clasicismo y un impresionismo, porque el dibujaba magistralmente también, y el color lo manejaba como pocos".</p>
Impresión salida del sol		
Detalle		
Detalle		
Mujer con sombrilla		
Entrevistado		
Pacas de Paja		
Catedral de Rouan I		
Catedral de Rouan II		

25. Konstantin Brancusi  
(1876-1957)

Dormir	<p>Entra y queda: Model-Balanesco</p>	<p>Es el mejor ejemplo de la conversión del figurativo al abstracto, donde este último conserva la esencia de su ser. Konstantin Brancusi puede considerarse: El Picasso de la Escultura.</p> <p><b>Jesús Mayagoltia:</b> "Rodín descubre que Brancusi es un</p>
Musa dormida		
Mademoiselle Pogany		
Cortinilla		
Entrevistado		

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

El beso		<i>artista muy talentoso, e inmediatamente le dice veinte de ayudante y Brancusi muy inteligente le dice no porque cuando una planta crece junto a un gran árbol, ya no crece"</i>
Pájaro en el espacio		
La foca		
Columna sin fin		
Paisaje con columna sin fin		

24. Greco  
(1541-1614)

Entierro del Conde de Orgaz	Entra y queda: Fandango-Boccherini	<p>Su forma de exaltar la luz y liberar las formas de sus esquemas habituales, no volvió a verse hasta el expresionismo, es Domenico Theotocopulli o mejor conocido como el Greco.</p> <p><b>Luis Nishizawa:</b> "Lo magistral del Greco es que usó el blanco de preferencia y casi se podría decir que trabajó en blanco y negro pero magistralmente, dio la sensación de mucho color mucha energía con sus blancos y sus negros".</p>
Detalle		
San Lucas		
Cortinilla		
Entrevistado		
Toledo bajo tormenta		
San Sebastián		
La agonía en el huerto		

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

23. Donatello  
(1386-16466)

Relieve de San Antonio	Entra y queda: Greensleves and Puddingpyes- Anónimo	Individualizó al hombre y lo presentó con una gran dignidad después de mil años. Donatello.  <b>Angelo Pantaleoni:</b> <i>"Donatello representa la madurez del primer renacimiento, porque la escultura de Donatello, aparte del gran magisterio técnico de este gran artesano, introduce la representación de dinamismo y del movimiento".</i>
San Jorge		
Cortinilla		
David		
Estatua ecuestre Gottamallatta		
Entrevistado		
Detalle		
Magdalena		

22. Masaccio  
(1401-1428)

Adán y Eva expulsados	Entra y queda: Gaviota- Anónimo	De toda esta lista, la vida más corta fue la de Massaccio, pero sus 27 años le alcanzaron para aplicar la perspectiva científica por primera vez en la historia de la pintura.  <b>Graciela Romandía:</b> <i>"Hace de un mural, por ejemplo: La santísima trinidad en Santa Maria Novela en Florencia, que es la primera vez que se logra tercera dimensión en una pintura"</i>
Detalles		
Cortinilla		
Tributo de la moneda		
Detalle		
Entrevistado		
Santísima Trinidad		
Santísima Trinidad		

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

21. Vincente Van Gogh  
(1853-1890)

<p>Autorretrato sin oreja</p> <p>Recámara</p> <p>Cortinilla</p> <p>Noche estrellada</p> <p>Autorretrato</p> <p>Entrevistado</p> <p>Noche de Arles</p> <p>Girasoles</p> <p>Iglesia de Arles</p>	<p>Entra y queda: Obertura del Barbero de Sevilla- Rossini</p>	<p>Su aparente locura lo orilló a cortarse una oreja. Loco o no, Vincent Van Gogh supo reflejar su intensidad, en sus convulsivos paisajes y sus autorretratos divisionistas.</p> <p><b>Raúl Angulano:</b> "Creo que es un fenómeno por su misma locura que es relativa, porque sus cartas son muy claras, muy razonables, muy inteligentes".</p>
--	--	---

20. Peter Paul Rubens  
(1577-1640)

<p>Rapto de las hijas de Leucipo</p> <p>Festón de frutas</p> <p>Cortinilla</p> <p>Tres gracias</p> <p>Entrevistado</p> <p>Cacería del hipopotamo</p> <p>Autorretrato con Isabel</p> <p>Venus del espejo</p>	<p>Entra y queda: Concierto para Brandemburgo no.2- Bach</p>	<p>Sus enormes lienzos llenos de personajes ataviados y su sutil pincelada, hacen que Peter Paul Rubens represente mejor que nadie la exuberancia barroca.</p> <p><b>Luis Nishizawa:</b> "De él me encanta su dibujo y sobre todo su color, es un color explosivo, yo diría que me encanta por su forma, por las formas que él manejó amplias, rigurosas y muy sensuales".</p>
---	--	--

19. Piero della Francesca:  
(1420-1492)

<p>Estudios matemáticos</p> <p>Virgen y el niño con los Montefeltro</p> <p>Federico Montefeltro</p> <p>Cortinilla</p> <p>Bautismo de Cristo</p> <p>Detalle</p> <p>Entrevistado</p> <p>Historia de la cruz</p> <p>Resurrección</p>	<p>Entra y queda: Gaillarde de Monsieur Wustron- Praetorius</p>	<p>Se acercó con mas rigurosidad a la perspectiva, gracias a sus conocimientos matemáticos, inaugurando la segunda etapa del Renacimiento. Piero della Francesca</p> <p><b>Raúl Angulano:</b> "Piero della Francesca, es otro de los grandes dibujantes junto con Luca Signorelli, cuyos frescos en Orrento, los escorzos, las perspectivas, ya anunciaban el dominio del escorzo, la perspectiva el volumen de los grandes dibujantes que fueron Miguel Ángel y Rafael".</p>
---	---	---

18. Fidias  
(c.490-430c.C)

<p>Acrópolis</p> <p>Partenón</p> <p>Cortinilla</p> <p>Entrevistado</p> <p>Busto de Pericles</p> <p>Atenea Parthenos</p>	<p>Entra y queda: Concierto para cuerdas- Glass</p>	<p>Diseñador y decorador del Partenón, Fidias es el mejor escultor de la antigua Grecia.</p> <p><b>Fco. Villaseñor:</b> Fidias forma parte de excelentes artistas del siglo V a.C, llamado el siglo de oro de Pericles donde ni más ni menos se van a encontrar los fundamentos de la geometría Pitagórica y los elementos que</p>
---	---	--

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Atenea		<i>configuran las leyes de proporción simétrica y armonía".</i>
Detalle		

**17.Sandro Boticelli  
(1445-1510)**

Anunciación	Entra y queda: Ballet renacentista- Anónimo	Nunca dominó el esfumado o los escorzos, sin embargo su estilo ilustrativo y sus ritmos lineales perfectos, han hecho de Sandro Boticelli, la encarnación misma del espíritu renacentista.  <b>Raúl Anguiano:</b> <i>"Cuadros de dibujo riguroso, hay que ver las manos, los pies" "Para mi Boticelli es de grandes pintores, de los grandes pintores y dibujantes del pre renacimiento."</i>
Venus y las gracias		
Detalle		
Cortinilla		
Nacimiento de Venus		
Entrevistado		
Venus y Marte		
Consagración de la Primavera		

**16.Alberto Durero  
(1471-1528)**

Autorretrato	Entra y queda: Allegro con fuoco de la 9ª. Sinfonía- Dvorák	Sus autorretratos son un modelo de excelencia, sus temas un modelo de humanismo y sus grabados la cúspide a lo que los más aptos aspiran. Alberto Durero.  <b>Jesús Martínez:</b> <i>En el arte no se puede concebir el desarrollo del mismo sin figuras importantísimas como lo fue Alberto Durero, hay algunos</i>
Melancolía		
Cortinilla		
Entrevistado		
Crucifixión		

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

San Jerónimo y el león		<i>estupendos autorretratos pero sobre todo el arte del grabado fue fundamental para que este se siguiera desarrollando a partir de Alberto Durero.</i>
Mujeres desnudas		
Melancolía (detalle)		

15. Paul Cezanne  
(1839-1906)

Naturaleza muerta	Entra y queda: Danza macabra-Saint Saëns	Logró acercarse a un arte que expresaba ideas tan sólo a través de la forma y el color. Paul Cezanne debe ser considerado el padre de la pintura moderna.  <b>Raúl Angulano:</b> <i>El cubismo es un híbrido entre Cezanne y el arte negro. Para mí es un maestro que sigue influyendo en toda mi pintura. La construcción geométrica de Cezanne: que toda la naturaleza puede sintetizarse en el cubo y el cilindro.</i>
Quarry		
Cortinilla		
Bañistas		
Bañistas Avignon (Picasso)		
Entrevistado		
Canasta de manzanas		
Rueda de molino en Chateau		
Monte Victoria		
Jugadores de cartas		

14. Jan Van Eyck  
(c.1390-1441)

Canciller Roulín	Entra y queda: Clara no.16. Widmann	Sus trabajos fueron inusitados para la primera mitad del siglo XV, ya que nunca se había visto tanto Realismo, ni tan minucioso detalle. Jan Van Eyck, dejó además una
Detalle		
Detalle		

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Cortinilla		importante invención a la pintura.
Esposos Arnolfini		
Detalle		
Entrevistado		<b>Adriana Mello:</b> <i>Encontrando a Jan Van Eyck en la historia del arte, lo vemos que encuadra en 1400 y vemos que fue el introductor de la pintura al óleo o al aceite.</i>
Adán y Eva		

13. Giotto  
(1266-1337)

Frescos de Padua	Entra y queda: And he shall purify del Mesias- Haendel	Cien años antes del Renacimiento, un pintor adelantado comenzó a dotar a las figuras de humanismo. Giotto.
Historia de la vida de Cristo		
Cortinilla		
Limosna del manto		
San Francisco de Asís		
Expulsión de los demonios		
Historia de la vida de Cristo		
Beso de Judas		
San Francisco		<b>Raúl Angulano:</b> <i>Esculpió con el color, dio volumen y movimiento a las figuras que antes eran hieráticas bizantinas, fue un revolucionario que influyó en toda la pintura posterior: en el Quattrocento, y ya en la época del renacimiento en los siglos XV y XVI.</i>
Entrevistado		

12. Caravaggio  
(1573-1610)

Conversión de San Pablo	Entra y queda: Allegro del Invierno- Vivaldi	Creo un claroscuro de gran colorido al que llamó "tenebrismo".
Cortinilla		

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<p>San Jerónimo</p> <p>David y Goliath</p> <p>Sta. Ana, la Virgen y el niño</p> <p>Discípulos de Emaús</p> <p>Entrevistado</p> <p>Baco</p>		<p>Caravaggio revolucionó con ello la pintura barroca en toda Europa.</p> <p><i>Luis Nishizawa: El empleó el blanco-oscuro magistralmente pero a través del color, no del dibujo sino del color.</i></p>
--	--	--

11. Leonardo Da Vinci  
(1452-1519)

<p>Estudio de Anatomía</p> <p>Estudio de rocas</p> <p>Sta. Ana, la Virgen y el niño</p> <p>La Gioconda</p> <p>Cortinilla</p> <p>Entrevistado</p> <p>Anunciación</p> <p>Última cena</p> <p>Estudios de Arquitectura</p>	<p>Entra y queda: Concierto para violín no.1- Paganini</p>	<p>Es quizá el personaje más popular de la lista, sus conocimientos en Matemáticas, Anatomía y Geología lo hicieron plasmar cuadros llenos de vida. Pero más allá de eso, su obra maestra <i>La Gioconda</i>, revolucionó el género del retrato para siempre. Leonardo Da Vinci.</p> <p><i>Adriana Mello: Lo conocemos por nueve pinturas solamente, lo conocemos por seis mil hojas que nos dejó en cuadernillos, pero fuera de eso supimos que fue arquitecto pero no nos dejó nada, fue escultor y no nos dejó nada.</i></p>
--	--	---

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<p>Estudios de Mecánica</p> <p>Entrevistado</p>		<p><b>Jose Luis Cuevas:</b> <i>No sólo se distinguió como un dibujante excepcional y como un gran pintor porque sus preocupaciones eran múltiples por eso no dejó mucha obra plástica.</i></p>
---	--	--

10. Vasily Kandinsky  
(1866-1944)

<p>Foto de fundadores</p> <p>Crinolinas</p> <p>Improvisación con remos</p> <p>Moscú</p> <p>Pisos</p> <p>Composición VIII</p> <p>Cortinilla</p> <p>Entrevistado</p> <p>Azul</p> <p>Amarillo, rojo y azul</p> <p>Composición IX</p> <p>Composición X</p> <p>Acento verde</p>	<p>Entra y queda: Cuadros para una exposición- Mussorgsky</p>	<p>Fue el fundador del grupo <i>Jinete azul</i> del expresionismo alemán en 1911, pero su portentosa capacidad de búsqueda lo llevaron a convertirse en el padre del arte abstracto, promoviendo un lenguaje basado sólo en formas y colores. Vasily Kandinsky.</p> <p><b>Gonzalo Tassler:</b> <i>El lenguaje imagínate que materializa abstractos y Kandinsky se fue al revés y e lo que me impresiona. Creó un lenguaje que el rojo en la mente del espectador tiene que decir rojo. Yo me quedo con una opinión universal de él, que es: El gran creador del abstracto por el abstracto.</i></p>
--	---	---

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

9. Diego Velázquez  
(1599-1660)

Crucifixión	Entra y queda: Tocatta y fuga en D- Bach	<p><b>Luis Argudín:</b> <i>De Velázquez ahí no te puedo decir nada, porque este sí es monstruoso pero es Dios.</i></p> <p>Marcó el siglo XVII por su diversidad de técnicas y su diestro manejo de luces. Diego Velázquez pintó con un naturalismo que influyó en todas las épocas posteriores de la pintura.</p> <p><b>Luis Argudín:</b> <i>Racionalmente no se puede entender como alguien pudo pintar una imágenes que te enfrentas a ellas y flotan y viven en una dimensión aparte, y que algo sucede con Velázquez que no sucede con ningún otro pintor.</i></p>
Entrevistado		
Cortinilla		
Meninas		
Vulcano		
Detalle		
Detalle		
Entrevistado		
Venus del espejo		
Detalle		
Borrachos		
Detalle		

8. Tiziano  
(c.1477-1576)

Carlos V ecuestre	Entra y queda: Bouré- Anónimo	Diego Velázquez dijo una vez: "No me agrada Rafael, es en Venecia donde se ven las mejores obras, es Tiziano
Alegoría de las tres edades		

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<p>Ariadna y Baco</p> <p>Cortinilla</p> <p>Venus de Urbino</p> <p>Olimpia (Manet)</p> <p>Entrevistado</p> <p>Amor sagrado y profano</p> <p>Degollado</p> <p>Autorretrato</p>		<p>quien triunfa” Y es que más de la mitad de los pintores de esta lista tuvieron en sus dulces formas clásicas una trascendental influencia.</p> <p><i><b>Raúl Anguiano:</b> Yo tengo mis preferencias, yo prefiero un Tiziano y un Tintoretto a un Rafael. Y mi particular gusto o inclinación en este momento, a una pintura más cálida, como es la del Tiziano.</i></p>
--	--	---

7. Francisco de Goya  
(1778-1846)

<p>Maja desnuda</p> <p>Entierro de la sardina</p> <p>Detalle</p> <p>Cortinilla</p> <p>Entrevistado</p> <p>Los fusilamientos</p> <p>Detalle</p> <p>Saturno devorando a sus hijos</p> <p>Caprichos</p>	<p>Entra y queda: Concierto de Aranjuez- Rodrigo</p>	<p>Es el pintor más vigoroso jamás surgido, el último maestro antiguo y el primero moderno. La influencia de Francisco de Goya sobrepasa el Expresionismo.</p> <p><i><b>Jesús Matínez:</b> Es un parte aguas en el arte universal y todavía muchos artistas nos apoyamos en su obra, porque tiene mucho que decir, mucho que dar. Corría paralelo su drama personal se iba quedando sordo, pero todo lo que vio lo pudo reflejar genialmente y con largueza en su serie de</i></p>
--	--	--

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Caprichos		<i>aguafuertes, que fueron mas directamente a la crítica social.</i>
Caprichos (el sueño)		
Caprichos (autorretrato)		

6. Rembrandt  
(1606-1669)

Danae	Entra y queda: Concierto para Brandemburgo no.3- Bach	Es un gigante intelectual cuya destreza para capturar los contrastes de luz y sombra no tiene paralelo en la Historia. Es Rembrandt un estudioso de la anatomía humana.  <b>Luis Nishizawa:</b> <i>De los grandes pintores en Rembrandt, cuando yo entre a la academia fue mi ídolo a seguir, porque me impresionaba mucho: Su medio ambiente, su luz, su color, su dibujo</i>
Betsabé en el baño		
Detalle		
Cortinilla		
Lección de Anatomía		
Entrevistado		
Buey desollado		
Niño con pavorreales		
Cena en Emaús		

5. Pablo Picasso  
(1881-1973)

Autorretrato	Entra y queda: Danzas Polovetsianas del Príncipe Igor- Borodin	Nadie ha cambiado el curso de la historia de la pintura, como él lo hizo. Retomó la espontaneidad del arte primitivo, y la geometría de Cezanne, y ¡Boom!. Reconstruyó todas las convenciones y principios
Saltinbanquis		
Señora		
Mujer llorando		

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Bañistas de Avignon		estéticos del arte occidental. Pablo Picasso.
Mujer bañista		
Cortinilla		
Entrevistado		<b>José Luís Cuevas:</b> <i>Picasso tiene una capacidad de invención que nos deja verdaderamente asombrados, cuando vemos su obra en una gran retrospectiva.</i>
Madre e hijo		
Bailarina		
Cabeza de toro		<b>Gonzalo Tassler:</b> <i>¡Gau con Picasso!, no puedo decir yo nada de Picasso, ámalo y sigue su corriente, es inagotable. Calificar que tipo de imaginación, qué búsqueda y que creatividad tenía Picasso, no nos alcanza. Es el gran, gran, gran...</i>
Entrevistado		
Entrevistado		<b>José Luís Cuevas:</b> <i>Es el autor del más importante cuadro del siglo XX que es Guernica.</i>
Guernica		

4. Rafael Sanzio  
(1483-1520)

Escuela de Atenas	Entra y queda: Dies Irae del Requiem- Mozart	Para que Picasso rompiera todas las reglas, debió existir alguien que las estableciera con el trazo más limpio y la composición pictórica más sobresaliente de la Historia. Alguien como: Rafael Sanzio.
Detalle		
Escuela de Atenas		
Detalle		

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Cortinilla		<p><b>Angelo Pantaleoni:</b> <i>Hablar en pocos segundos de una personalidad como la de Rafael de Sanzio nos empuja a hacer una comparación, Rafael es en la historia del arte lo que Mozart es en la historia de la música. Personaje sublime, muerto jovencísimo, perfecto desde sus obras casi infantiles, sin ningún tipo de desarrollo, porque ya se presenta con una madurez pictórica todavía inalcanzable.</i></p>
Entrevistado		
Niño, San Juan y Virgen		
Deposición		
Historia de heliodoro		
Madonna sixtina		
Detalle		
Retrato de Baldassare Castiglioni		
Soldados		

3. Gianlorenzo Bernini  
(1598-1680)

Apolo y Dafne	Entra y queda: Canon en D-Pachelbel	Si Rafael llevó a la cima el humanismo pictórico, nadie expresó mejor el esplendor de la escultura y del barroco como Gianlorenzo Bernini.
Detalle		<p><b>Angelo Pantaleoni:</b> <i>El Barroco en Bernini tiene un aliento de infinito, un virtuosismo de las formas que rompen las geometrías estáticas y se vuelven verdaderas nubes que se enroscan en el infinito.</i></p>
Detalle		
Cortinilla		
Entrevistado		
Rapto de Proserpina		
Detalle		

TESIS CON  
FALLA DE COPIEN

<p>Éxtasis de Sta. Teresa</p> <p>Puente de San Angelo</p> <p>Ánima Dannata</p> <p>David (detalle)</p> <p>David</p> <p>Plaza de San Pedro</p> <p>Detalle</p> <p>Entrevistado</p>		<p>Bernini arranca vida del mármol, y la captura en movimiento. Además su obra arquitectónica es amable y perfecta, como su plaza de Sn. Pedro, que parece extender sus brazos tiernamente a todos los feligreses del mundo.</p> <p><b>Angelo Pantaleoni:</b>  <i>Hablamos de uno de los más grandes genios que ha tenido la Humanidad.</i></p>
---	--	---

2. Filippo Brunelleschi  
(1372-1446)

<p>Iglesia de San Lorenzo (interior)</p> <p>Plano interior</p> <p>Cúpula de San Lorenzo</p> <p>Trinidad (Masaccio)</p> <p>Interior de San Lorenzo</p> <p>Cortinilla</p> <p>Baptisterio</p>	<p>Entra y queda: Reprinse-Praetorius</p>	<p>Fue el más grande arquitecto del Renacimiento, pero más allá de eso su descubrimiento de la perspectiva científica, marcó la pauta para que Masaccio revolucionara la pintura y Donatello la escultura, adelantando 500 años al mundo artístico. Por todo eso Filippo Brunelleschi es tan sólo el número 2.</p> <p>Irónicamente un segundo lugar marcó su exitoso destino; en el concurso de 1401 para realizar las puertas del Baptisterio, se decepcionó</p>
--	---	---

**TESIS CON.  
FALLA DE ORIGEN.**

Sacrificio de Isaac		<p>tanto al perder la final con Ghiberti, que se dedicó de lleno a la Arquitectura. Así coronó la Catedral de Florencia con una linterna octagonal, que seguramente es la cúpula más bella del mundo, y que nadie había podido levantar. Aplicando el cálculo matemático entre un espacio dado, y los objetos que se alejan de él, descubrió el punto de fuga en el que convergen las líneas y parecen alejarse del plano, facilitando así la composición de las obras de arte.</p>
Esquema de la cúpula de Sta. Ma. del Fiore		
Fachada frontal		
Interior (pto. de fuga)		
Esquema de cúpula		
Plano general de la Catedral		
Entrevistado		
Interior de Sta. Ma. del Fiore		
Cúpula		
Capilla Pazzi		
Capilla Pazzi (interior)		
		<p><i><b>Juan B. Artigas:</b> Cuando entramos al edificio, ese eje vertical es importantísimo, pero cuando vemos el edificio desde afuera, la cúpula se magnifica, porque es el elemento que descuella, en toda la composición de la Arquitectura, y así la cúpula de la Catedral de Florencia, no sólo es la cúpula de la Catedral de Florencia, sino que es la cúpula de toda la ciudad.</i></p> <p>Virtuosismo + armonía + originalidad + conocimiento = Arte. Arte = Fillipo Brunelleschi</p>

Capilla Pazzi (interior)		
Capilla Pazzi		

1. Miguel Ángel Buonarroti  
(1475-1564)

<b>Entrevistado</b>	<b>Entra música:</b> <i>Verano, presto impetuoso-</i> <i>Antonio Vivaldi.</i>	<b>Jesús Mayagoltia:</b> "Hace ya algunos años, realice un viaje a Europa, especialmente para buscar esculturas abstractas, yo soy un escultor abstracto. Lo más sorprendente después de haber visitado museos, galerías, esculturas al aire libre. Puedo decir que la escultura que más me impacto fue una escultura figurativa, yo no me lo esperaba. Prácticamente puedo decir que me electrizó el haber visto el David de Miguel Ángel."
<b>David (detalle-rostro)</b>		Miguel Ángel representa el ideal clásico perfecto de la belleza occidental, aquello a lo que Fidias o Giotto habrían querido llegar, y aquello que Picasso o Brancusi sintetizaron.
<b>David (detalle-rostro)</b>		El ideal clásico occidental, es alcanzado en la Pintura por Rafael, en la Escultura por Bernini, en la Arquitectura
<b>David (paneo)</b>		
<b>Piedad (detalle)</b>		
<b>Piedad (detalle)</b>		
<b>Pizarra animada de Rafael,</b>		

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**Bernini, Brunelleschi y Miguel Ángel**

**Cúpula de Sn. Pedro.**

**Figuras de la capilla sixtina**

**Entrevistado**

**Cúpula de Sn. Pedro (interior)**

**Pieta Rondanini  
Pieta Rondanini (detalle)**

**Pieta Rondanini (detalle)**

**Entrevistado**

**Piedad**

**Cortinilla**

**Créditos de Realización**

**Sale música.**

por Brunelleschi y en las tres por Miguel Ángel.  
Luz divina de las Artes Plásticas.

**Raúl Anguiano:**

*"Decía Miguel Ángel: El dibujo es la madre de las Artes Plásticas, aún superior a la Arquitectura, siendo que él era: Pintor, escultor, dibujante, Arquitecto y poeta"*

*"Una de las Pieta de Miguel Ángel, la Pieta Rondanini, extraordinaria, precursora de la escultura moderna"*

*"El espíritu de Miguel Ángel, regresa, cuando los millares de miradas, acarician la Pieta, vuelve el espíritu de Miguel Ángel"*

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**