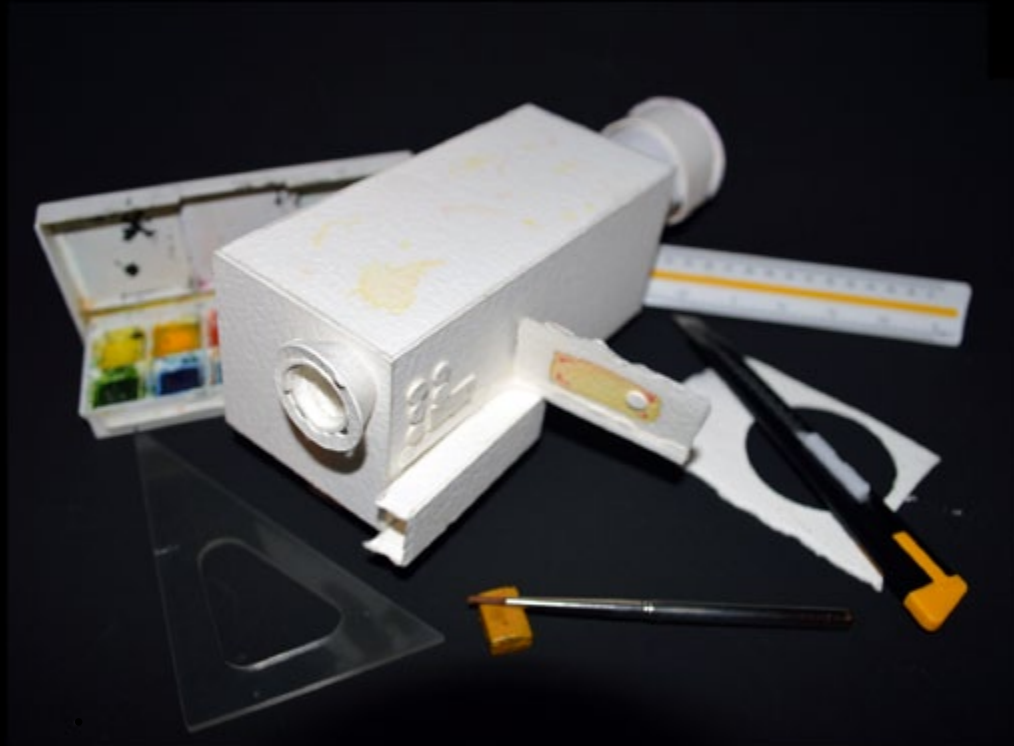




Universidad Nacional Autónoma
de México
Facultad de Artes y Diseño

LA INFLUENCIA DEL DISEÑO Y LA COMUNICACIÓN VISUAL EN LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL



Que para obtener el Título de:
LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

Presenta:
YATZIL SIMANCAS JIMÉNEZ

Director de Tesis:
DOCTOR ADÁN ZAMARRIPA SALAS

CDMX, 2016



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

La influencia del Diseño y Comunicación Visual en una
Producción Audiovisual profesional

Que para obtener el Título de:
Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

Presenta:
Yatzil Simancas Jiménez

Director de Tesis:
Doctor Adán Zamarripa Salas

CDMX, 2016



ÍNDICE

Índice.....6
 Introducción.....8

UNO

1. ¿Qué es la producción audiovisual de un cortometraje?.....12
 1.1. Producción audiovisual de un cortometraje.....14
 1.1.1. Preproducción.....17
 1.1.2. Producción.....23
 1.1.3. Postproducción.....29

DOS

2. El Diseño y Comunicación Visual para la producción audiovisual.....32
 2.1. El Diseño Gráfico.....34
 2.2. La Comunicación Visual.....48
 2.3. Diseño y Comunicación: una buena combinación.....50
 2.4. ¿Qué relación existe entre el Diseño y la Comunicación Visual y la producción audiovisual?.....52
 2.4.1. Campo profesional.....53
 2.4.2. ¿Qué dicen los expertos?.....55
 2.4.3. Interdisciplina y campo de acción del Diseño y Comunicación Visual y la producción audiovisual.....56
 2.4.4. Competencias de un Diseñador y Comunicador Visual en la producción audiovisual.....58

TRES

**3. El Diseño y Comunicación Visual en la producción audiovisual en práctica:
 El silencio de todas las voces..... 62**
 3.1. La influencia del Diseño y Comunicación Visual en una producción audiovisual.....64
 3.2. Preproducción.....64
 3.3. Producción.....73
 3.4. Postproducción.....82

Conclusiones.....88
 Anexos.....90
 Bibliografía.....92

LA INFLUENCIA DEL DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL EN UNA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL



El Diseño y la Comunicación Visual tiene un gran vínculo con la producción audiovisual, ya que se encuentran presentes en todo su proceso de desarrollo. Su influencia comprende desde la presentación de un proyecto de preproducción con diseño editorial hasta el desarrollo del diseño de producción. Sin embargo hay poca información que muestre la asociación entre ambas disciplinas.

Hoy en día existe una exploración corta de la influencia de los diseñadores y comunicadores visuales en una producción audiovisual; tampoco se han demostrado las competencias que tienen para poder trabajar en una producción de ámbito profesional, de manera que los diseñadores conozcan en qué territorios dentro del medio podrían desempeñarse mejor para poder aplicar elementos o estrategias dentro de cada una de las necesidades del mismo.

El Diseño y Comunicación Visual va de la mano con la producción audiovisual y aunque exista el vínculo, realmente no se ha encontrado una investigación sobre la importancia e interrelación de ambas disciplinas. Por lo tanto se requiere una mayor profundización de esta temática.

Para ello se plantean las siguientes preguntas:

¿Qué es una producción audiovisual?

¿Quiénes integran una producción audiovisual?

¿Cómo se emplea el Diseño y Comunicación Visual en la producción audiovisual?

¿Qué formación teórico-práctica tiene un diseñador y comunicador visual en una producción audiovisual?

¿Cuál es la diferencia entre el DCV y la producción audiovisual?

Esta investigación pretende indagar sobre los conocimientos del diseñador, principalmente en el área audiovisual dentro del cortometraje, y sobre la importancia que tiene su trabajo en una producción.

INTRODUCCIÓN

La tesis se desarrolla en tres capítulos, los cuales contienen los conocimientos básicos para comprender qué es una producción, cómo el diseñador y comunicador visual influye en ella y finalmente cómo se aplica la investigación en un producto. Por lo tanto, en el primer capítulo se especificará sobre la producción audiovisual enfocada al cortometraje junto con las áreas en las que el Diseño comienza a integrarse.

En el segundo capítulo se explicará qué es el diseño y la comunicación visual, cómo forman parte de la producción audiovisual, qué habilidades y aptitudes se requieren en cada una y distintas opiniones de profesionales de ambas disciplinas.

Finalmente, en el tercer capítulo, una vez terminado el proceso de indagación correspondiente, se desarrollará una breve narración del proceso, junto con fotografías y documentación, de elaboración de un cortometraje realizado por estudiantes de Diseño y Comunicación Visual. En cada uno de ellos, se reflejará un ejemplo de la forma en que su papel es ajustado en cuanto a sus capacidades, el cual ayudará a respaldar esta investigación.

1



“El cine nació como una forma de espectáculo al ofrecer la posibilidad de recrear el pasado, imaginar el presente y visualizar el futuro” (Klemp, 2011, p.16).

¿Qué es la producción audiovisual?

1.1

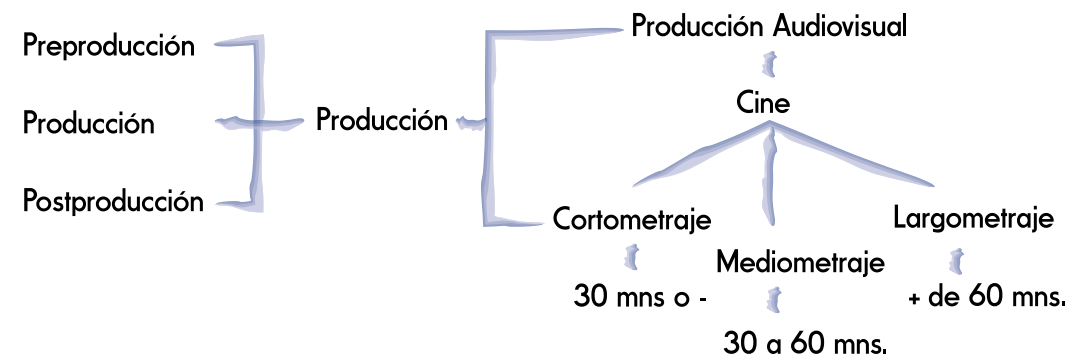
Producción audiovisual de un cortometraje

Para comenzar con esta investigación es importante comprender qué es una producción audiovisual y los elementos que la conforman. Actualmente existe diversidad de información y conceptualización sobre la producción y las diferentes formas de trabajar en ella. Sin embargo, el concepto principal a tratar es el cortometraje y la forma en que se desarrolla. Esto nos permitirá entender de una forma más clara las diferentes etapas de su construcción.

La producción audiovisual se basa en el manejo de una narrativa visual y auditiva en la mayoría de los casos, sin olvidar que el silencio también forma parte de una narrativa sonora, lo que da como resultado un mensaje. Puede ser realizada para diferentes plataformas como el cine, la televisión, el teatro, multimedia, y entre otros medios, como sitios de internet.

También existen diferentes tipos de ésta, tales como los *mothion graphics*, comerciales, animación 2D o 3D, *stop mothion* y una gran diversidad de posibilidades.

“La producción audiovisual es el resultado de un trabajo de autor, que compagina imagen y sonido, contenido en un soporte analógico o digital y que puede ser proyectado y exhibido a un indeterminado número de públicos” (Bestard, 2011, p.13).



El proceso de una producción audiovisual es un trabajo completo, pero a su vez, versátil, ésta contiene diferentes tipos de elementos que van desde una idea, una investigación, hasta la creación de una obra compleja.

“Como todo invento complejo, el cine surgió como fruto maduro tras una acumulación de hallazgos y experiencias diversas, en cuya base hay que colocar el invento de la fotografía” (Gubern, 1973, p.24). Más que explicar la historia, es importante recordar que la foto antecede al cine y que incluso nos comienza a contar una historia, como lo es en la producción audiovisual. Sin embargo, la producción tiene características más complejas para describir el mensaje, o bien, una historia.

Por otro lado, es sustancial destacar que debemos tomar en cuenta los sentidos y el conocimiento del público a quién se quiere mostrar el trabajo audiovisual. Como nos sugiere Atienza (2013), se comprende que la visión es el punto esencial. Gracias a ella se comenzó con la historia del cine, puesto que percibimos de primera instancia a la imagen, pero también, al existir sonido, complementa la narración y al mismo tiempo se le puede dar un enfoque aún más específico.



El cortometraje forma parte del cine y el cine de la producción audiovisual, pero ¿qué es un cortometraje? Pues bien, como se mencionó anteriormente, el cortometraje es una producción audiovisual, o bien, cinematográfica que tiene una duración de tiempo corta en comparación de un largometraje ya que debe tener una duración no mayor de 30 minutos.

También es conocido como “corto” o “short”, lo que da crédito a su significado sobre la duración del *film*. Sin embargo, aborda los mismos géneros cinematográficos al igual que un mediometrage o largometraje, ya que lo único que los hace diferentes es la duración.

No existe una metodología general, lo que existen son proyectos concretos en los que es necesario organizar, dentro de lo posible, todas las variables que en ellos intervienen para aprovechar los recursos de los que se dispone y para que, a medida que pasa el tiempo, se vayan superando etapas y el trabajo avance por las distintas etapas creativas. (Ráfols y Colomer, 2003, p.55).

Por otra parte se encuentran los distintos niveles o fases de la producción, los cuales son: la preproducción, la producción y la postproducción. Cada una contiene sus procesos correspondientes, lo que no quiere decir que todos lleven marcado el mismo proceso. Dependerá de los principales responsables si manejan el desarrollo de una manera sutilmente diferente o no. Sin embargo, la mayoría de los cortometrajes e incluso de la misma producción cinematográfica o audiovisual contienen las mismas bases.

Niveles de la producción audiovisual

Según Kemp (1983), existen niveles de la producción audiovisual, por lo que, la producción local de materiales audiovisuales puede realizarse en cualquiera de los siguientes niveles, en donde está involucrado el Diseñador y Comunicador Visual.

Nivel mecánico: preparación

En este nivel nos explica cuál es el punto de partida, lo que quiere decir que es el lugar donde surgen las ideas. A su vez, es en donde se especifican las formas de planificación y trabajo de nuestra producción.

El Diseñador puede comenzar a intervenir en esta parte de diferentes maneras, comienza con la incursión del dibujo en el *storyboard*, así como en la fotografía si se va a realizar una búsqueda de locaciones y en el diseño editorial en la ejecución de carpeta, por mencionar algunas de las actividades que se realizan en la preproducción, donde se ven involucrados ambas disciplinas.

Nivel creativo: producción

A este nivel, Kemp lo llama creativo porque es donde las ideas comienzan a cobrar vida ya que se empiezan a manejar materiales y se toman decisiones sobre la producción, quién interviene esencialmente en ello.

En este punto el Diseñador y Comunicador Visual tiene un acercamiento de mayor impacto que en la anterior, debido a que el ambiente de la producción es realizada por él, como lo es el vestuario o dirección de producción.

Nivel de diseño: concepción

El último nivel es aquel que se encarga tanto de la planificación como su misma producción. Gracias a los niveles por los que se ha pasado anteriormente, y como consecuencia de ello, se termina la realización para poder concluir a darle vida al proyecto que ha surgido a partir de las ideas. (Kemp,1983), la interacción sigue vigente porque se crean diseños para la edición, la publicidad, incluso si se requieren efectos especiales, éstos son creados.

1.1.1 Preproducción

Se basa principalmente en el nacimiento de las ideas y análisis para poder llevar a cabo una producción audiovisual, la cual se conforma por la realización del guión; subsecuentemente se hace el *scouting*, el *casting* y el análisis necesario para saber cómo darle seguimiento a la idea principal, es decir, al guión. Estos puntos de partida son la base para el resto de la realización de la producción audiovisual.

○ Guión

El tema del guión es muy elaborado, ya que cada guionista puede tener una forma diferente para su desarrollo, pero existen puntos que deben ser tomados en cuenta y que se encuentran en los esquemas que presentan a después de la siguiente cita:

El cine, en cuanto a forma, lo podemos dividir en dos tipos: de ficción y de no-ficción. El cine de ficción es aquel que está estructurado en el drama. El cine de no-ficción será todo aquel que cuya estructura esté fuera del concepto dramático y que abarca varios géneros de la más diversa índole (Vega, 2014, p.85).

Para la realización de un guión también es necesario valorar el método de cómo se lleva a cabo, teniendo en cuenta que es la base de todo proyecto. En el entorno de la producción audiovisual siempre existen cambios y una de las diversas tareas significativas de ella es resolver problemas, pero con su proceso se puede comprender mejor cada una de las etapas.

Estructura de un Guión Cinematográfico

● Introducción	-Se presentan los personajes como fuerza dramática.
● Planteamiento	-Se establece lo que los personajes pretenden lograr y lo que se les opone para conseguirlo.
● Desarrollo	-Se presentan las posibilidades de solución del conflicto dramático (puede ser una o varias.)
● Climax	-Es el momento culminante en el cual se enfrentan las fuerzas opuestas.
● Desenlace o final	-Es la situación que presenta la solución del conflicto inicial y a los personajes asumiendo las consecuencias, favorables o no.

(Vega, 2014)

Las etapas están conformadas por el tema que abarcará la producción audiovisual, el *story line* que consiste esencialmente en la idea principal, la sinopsis, el argumento y la escaleta, que a continuación se explican en el siguiente esquema:

Etapas para la realización de un Guión Cinematográfico

<p>● Tema</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoce el género dramático y cinematográfico en el que se va a trabajar. - Real o no real. - Es la hipótesis del creador y es manipulada por él para responder a un problema. - Debe contener un cuestionamiento (¿Porqué?)
<p>● Story Line o Idea</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo dramático expresado en unas cuantas líneas. - Se propone el planteamiento, conflicto y desenlace de la historia. - Los elementos principales son mencionados: los personajes, acciones y locaciones.
<p>● Sinopsis</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Debe contener todos los elementos necesarios para comprender la historia, es decir la Estructura Dramática.
<p>● Argumento</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Narración a manera de cuento donde los personajes son desarrollados lo indispensable para entender su carácter y proceder.
<p>● Escaleta</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se explican las secuencias de manera breve, indicando el lugar, los personajes y la acción principal.

(Zamarripa, 2012)

○ Guión Literario

Después de haber terminado el guión, el siguiente paso es leerlo y estudiarlo para poder realizar el guión literario. En él se puede saber específicamente las acciones a realizar antes de la grabación para poder facilitarlas. Después de este desglose, se tiene que extraer toda la información necesaria del "guión y dividir las necesidades del mismo en una serie de apartados que se presentan lo más gráficamente posible en un formato de desglose o breakdown" (G. Canseco y G. Morantes, 2013, p.14).

EJEMPLO

1. INT. CUARTO BLANCO VACÍO - TARDE.

ANA, una niña de 15 años está parada frente a nosotros, llorando enojada. Se encuentra en un cuarto totalmente iluminado.

ANA

¿Por qué a mí, por qué eres así....

Háblame

¿Acaso crees que fue justo?

No entiendo por qué me hiciste esto...

Por favor, quiero estar con mi mamá

Déjame verla

¿Dónde la tienes escondida?

¿Dónde te escondes?

¿Por qué eres malo?

Mi mamá siempre me dijo que tú eras bueno

Y por qué no hiciste nada...

2. INT. BAÑO, TINA - TARDE

MARÍA, una mujer de 45 años está bañando a su hija en la tina. ANA juega con la espuma, moviéndola de un lado a otro. MARÍA le lava la entrepierna a ANA.

MARÍA

Ya te había dicho que tienes que estar presentable.

Recuerda, esto es algo muy normal.

ANA

Sí, ya sé que debo portarme bien

MARÍA

Te deben limpiar de la mirada de los hombres

(MARÍA envuelve a ANA en una toalla)

(Guión "El silencio de todas las voces", 2014)

○ Guión Técnico

Es la forma de ver ilustrativamente el proyecto, ya sea para el productor o director, porque facilita el trabajo para tener un mejor manejo de la cámara (Zamarripa, 2012) .

Por lo general, el fotógrafo inicia su trabajo en el *scouting* y posteriormente se puede reflejar en el guión técnico explicando los encuadres, incluso las tomas que se grabarán en un orden requerido que simplifique el trabajo en la

grabación. Al mismo tiempo, se muestra el audio que acompañará la imagen, donde la dirección de arte también participa en este procedimiento.

Plan de Trabajo o *Breakdown*

El Plan de trabajo o también llamado *breakdown* se debe basar en el guión, puesto que debe contener todo lo necesario para la película: locaciones, actores, utilería, vestuario y algún otro elemento necesario para grabar, lo cual permitirá tener un mayor orden a la hora de filmar; para eso se deben cubrir cuidadosamente todas las necesidades de los días de grabación (G. Canseco y G. Morantes, 2013).

Desde este apartado el Diseñador y Comunicador Visual comienza a interactuar con la producción, al trabajar junto con el director o productor, para resolver las exigencias de la producción en cuanto al diseño de vestuario, escenografía, por mencionar algunos.

Toda la organización que se realiza por pasos, contribuye a tener menos problemas al momento de grabar; por tal motivo es importante considerar todos los detalles posibles.

Storyboard

Son los encuadres que se tiene en mente trabajar, y no solo para facilitar el trabajo audiovisual, sino que también ayudan a tener una visión más cercana de lo que el director busca plasmar en la pantalla.

El Diseño se muestra en las representaciones gráficas del *storyboard*, pero también en el manejo de movimientos de cámara, encuadres, entre otras, dependiendo de las exigencias de cada producción.

A continuación se muestra el ejemplo de un formato donde se puede guiar el trabajo en un *storyboard* más detallado.



(Cámara, 2004, 29)

STUDIO CÁMARA Animated films production						PRODUCTION:	EPISODE:	SHEET									
SCENE	TIME	REFERENCE	BG:	FLD:	RACCORD	SCENE	TIME	REFERENCE	BG:	FLD:	RACCORD						
						SEQUENCE:											
						ACTION						ACTION					
						SOUND						SOUND					

(Cámara, 2004, 29)

Scouting

Es la búsqueda de los escenarios para poder grabar las escenas correspondientes de la producción cinematográfica, basándose en las características del guión. Es recomendable que asistan el director de fotografía, la persona encargada de dirección de arte, el asistente de producción y el productor, puesto que puede facilitar su trabajo y tener una idea más cercana para el día de la realización. El director de fotografía puede realizar el *scouting* y mostrar los espacios por medio de fotografías, que además, más adelante se utilizarán para hacer la carpeta de proyecto de preproducción (Bestard, 2011).

Al igual que el guión técnico, la fotografía opera en el *scouting*, aunque como se ha mencionado anteriormente, depende de cada producción, debido a que después de tener las locaciones o *sets*, se realizan los cambios oportunos.

○ **Casting**

El *casting* es otro paso elemental, puesto que aquí se buscan a los actores y se decide quiénes serán seleccionados de acuerdo al perfil de los personajes que se requieren. En éste caso se recomienda que el director y productor estén presentes porque ellos tienen la idea más clara de los intérpretes que se están caracterizando. Además se recomienda hacer un contrato detallado en el que se especifique si se le va a pagar o no al actor (G. Canseco y G. Morantes, 2013). Para evitar algún problema que se pueda llegar a suscitar se debe contemplar el nombre y firma de cada uno de los involucrados, que en este caso serían el actor y productor.

En este punto, el Diseño y Comunicación Visual también interviene, puesto que se debe tener claramente las características que surgen desde el guión o la caracterización si es necesario.

○ **Presupuesto**

En el presupuesto es indispensable saber cuánto dinero se puede gastar en cada etapa: personas, utilería y fases de la producción. Aquí se tiene que contar hasta el mínimo detalle de los gastos de la producción, además se recomienda que haya dinero para los gastos que se vayan originando conforme el proceso de la producción del cortometraje. También se pueden buscar patrocinadores para facilitar financiamiento. Ya que se ha terminado de planear cada elemento es posible pasar a la siguiente nivel creativo (Kemp, 1983). Sin embargo, el proceso de la investigación en el área de la preproducción se ha concluido para continuar con el área de la producción.

1.1.2 Producción

Esta etapa es donde se lleva a cabo la realización de la producción audiovisual, es decir, cuando se comienza a grabar y se ponen en práctica desde el talento, la fotografía, hasta los pequeños detalles del vestuario y escenografía, que contempla la dirección de arte y donde continúa el papel del Diseño y Comunicación Visual.

“La producción es la fase del proceso de realización en la que se utilizan los materiales y equipo de rodaje necesarios, también se registran las imágenes y sonidos” (Kindem, Gorham, 2007, p.280). Esto quiere decir que todos los elementos que se buscaron anteriormente ahora serán captados por medio de cámaras y micrófonos. También se tiene que montar una escenografía o buscar diferentes locaciones, de acuerdo con las exigencias del cortometraje o producción.

Consecuentemente, se pone en escena la iluminación junto con los actores para comenzar con la grabación para posteriormente se pueda montar y dar el mensaje que se quiere transmitir.

Asimismo, en el área de producción cinematográfica se encuentran el productor general, la casa productora, productor ejecutivo, productor, coproductor, contador, coordinador de locación y publicista. Sin embargo, la producción de un cortometraje, por lo general es menos personal, y el tiempo de la producción y realización suele ser más corta, que en un largometraje.

Por lo tanto este apartado se enfocará al personal indispensable para la realización de un cortometraje.

○ **Casa productora**

La casa productora es la corporación que apoya la realización de la producción audiovisual por medio de su personal capacitado y equipo, además aporta el dinero necesario para el proyecto.

Dentro del personal capacitado se encuentran administrativos, realizadores, entre otros. Los Diseñadores y Comunicadores también contribuyen en este campo de la producción audiovisual.

○ **Producción**

Está a cargo, principalmente de la grabación, pero no solamente en ésta área sino también tiene que ver que todo el equipo se encuentre en el lugar y tiempo necesario, incluso que la comida esté lista; también tiene que atender los pagos que se necesiten y resolver cualquier problema que pueda surgir (Bestard, 2011). Como se puede ver, se rige por una persona productiva, organizada, ocupada y administrativa en esta etapa, entre otras cualidades.

Además, en un cortometraje el productor también puede llegar a encargarse de las ideas creativas, la contabilidad, la publicidad y un sinfín de actividades. Cabe destacar, que si un Diseñador cuenta con cualidades tanto administrativas como de responsabilidad, que incluyan las competencias necesarias puede llegar a asumir este cargo.

○ Realización

En el lenguaje cinematográfico el director también es nombrado como el realizador debido a que se encarga principalmente de la puesta en cámara y la puesta en escena. Por supuesto en la primera interactúa directamente con el fotógrafo (Zamarripa, 2012).

Por otra parte, un Diseñador y Comunicador Visual con características enfocadas al medio de trabajo en el cine y la fotografía, también tiene las posibilidades de ejercer en este apartado de la producción.

○ Continuidad

Es la actividad encargada de cuidar el seguimiento de toda la producción audiovisual, en el más mínimo detalle de cada toma que se hace, para que al momento de montar existan los menores errores posibles. Por lo general suele grabarse más de una vez para poder tener las tomas correspondientes a las del *storyboard* e incluso se pueden llegar a hacer más de las planeadas, y que no se pierda la secuencia en el transcurso del video.

Para ejecutar como continuista, la principal cualidad que se debe tomar en cuenta es la observación a cada detalle.



(Fotografía de Yatzil Simancas, Programa Central Once, Canal Once, 2015)

○ Dirección de Arte

La Dirección de Arte conforma todo el diseño de la producción audiovisual, donde se interviene en la escenografía, utilería, diseño del personaje desde el maquillaje hasta especificaciones de vestuario, que ayudan a caracterizar a los personajes y poco a poco a acercarse a la realidad del guión.

“Sean Adams de *Adams Morioka* nos indica que un director de arte es un líder capaz de guiar, dirigir, escuchar y defender el trabajo creativo” (Seddon y Herriot, 2010, p.12). Debido a que sus aptitudes le permiten trabajar en equipo y ejecutar sus tareas correspondientes. Asimismo, es donde el Diseñador utiliza sus mejores habilidades y conocimientos para obtener resultados deseables, así como también es donde la intervención del Diseño y Comunicación Visual es la más importante y donde su aportación es esencial al igual que en la dirección de producción.

○ Dirección de Producción

Es encargada sustancialmente del Diseño de toda la producción, es decir que crea un ambiente a las exigencias del director y el guionista, desde los actores, con quienes tiene que ver, vestuario y maquillaje. Asimismo, el Diseñador de la producción trabaja en el área creativa de la producción a lado del productor, realizador y el fotógrafo. Entre los cuatro deben decidir cómo se verá el medio audiovisual, cómo será la iluminación, como será el tono dramático y como se escuchará. La mayor interacción entre diferentes áreas de la producción se puede observar en esta fase de trabajo creativo.

También se debe tomar en cuenta que toda la dirección de producción debe tener un vínculo, que todo tiene un mismo objetivo, por lo tanto se debe estar enfocado en la época, espacio y, por supuesto, en el personaje.

○ Escenografía

Es toda aquella que viste los lugares donde se graba, esto quiere decir que son las locaciones y sets, así como todo lo que los rodea como muebles y diseño de interiores, que se visten de acuerdo a lo que se describe en el diálogo y lo más aproximado a las ideas del director.

El manejo de espacios, paletas de colores, por mencionar algunos, toman un papel importante y se ve reflejado en la escenografía.

○ Utilería

O “utilería de acción, son todos aquellos elementos que interactúan con el personaje y que no pertenecen al área de escenografía. Por lo general se refiere a bolsas, portafolio, plumas, lápices y todo aquello manipulado por los actores. No se debe confundir: el decorado no es utilería; muebles, computadoras de escritorio” (Zamarripa, 2012, p.57).

○ Maquillaje

El maquillaje permite caracterizar al personaje, darle énfasis a las características de cada actor, también debe de estar atento para que no haya brillos, que no se pierda la continuidad*, entre otros detalles.

○ Vestuario

Por otro lado, el vestuario, al igual que el maquillaje, se debe basar en el perfil del personaje y para poder darle mayor credibilidad al trabajo tanto del vestuarista, diseñador de producción como al equipo del proyecto en general. Como se mencionó anteriormente, es indispensable saber que época y espacio se está caracterizando.

○ Fotografía

En esta área las personas que se encargan de ello, son el director de fotografía, el operador de cámara y posiblemente existan asistentes, pero, recordando que la investigación se centra en el cortometraje, muchas veces el director de fotografía y el operador de cámara podrían ser la misma persona, dependiendo del número de personal y del presupuesto que se posee. También es importante tener en claro, cuáles son los encuadres, los planos y los movimientos de cámara.

El manejo de la cámara se puede pensar desde el proceso de preproducción, en el *scouting* y/o *storyboard*, pero también existe la posibilidad de que esto no suceda por distintas razones. Sin embargo, la ventaja de ello se reflejaría en el tiempo de grabación, mientras se tenga mayor organización, habrá mayores posibilidades de concluir en un lapso de tiempo más corto.

El Diseño y Comunicación Visual también incursionan en la producción audiovisual por medio de la fotografía, puesto que maneja también el uso del color, la iluminación, la composición, el movimiento.

***Continuidad** quiere decir que debe existir coherencia en el transcurso de la realización, entre cada escena y la edición, de acuerdo a que la historia lleve una secuencia.

○ Dirección de Fotografía

Es el encargado de decidir, junto con el director, los encuadres y los movimientos de cámara de la producción cinematográfica, además de tener los conocimientos necesarios en cuanto al lenguaje visual y el cine en general para tener una mejor complejidad, y posteriormente obtener mejores resultados con los objetivos que se quieren lograr. El Diseño en definitiva es muy importante en esta área de la producción audiovisual al igual que los encargados que operan la cámara.

○ Operación de Cámara

Por otro lado, el operador es quien, al igual que el director de fotografía, debe tener los conocimientos necesarios para poder encargarse de esta área pero también asiste. Es una forma de facilitar el trabajo, pero principalmente es la persona que manipula la cámara.

○ Talento

En el talento se consideran a todas aquellas personas que forman parte de la producción audiovisual, quienes les darán vida a nuestros personajes, son los actores.

○ Sonido

“El discurso audiovisual es un orden secuencial. Divisiones, períodos, suspensiones, intensidades, descansos. Secuencias que a través de su desarrollo presentarán diversas intensidades, las curvas dramáticas en la narración, que las denominaremos como acción narrativa, acción dramática y tensión” (Iapichino, 2011 , p.26).

Esto quiere decir que el sonido y no-sonido forman estas secuencias, refiriéndonos al sonido como la voz, el ruido, los efectos de sonido, como el audio del entorno de grabación, la cual se puede grabar a la par o en diferentes ocasiones; por otro lado, el no-sonido es considerado el silencio. Ambos tipos de sonido complementan las acciones para darle un mayor peso a la narrativa visual y que permita tener una mejor comprensión de lo que se quiere dar a entender, puesto que al darle un discurso auditivo distinto al cortometraje o medio audiovisual, puede comprender un contexto totalmente diferente al mensaje que se quiere transmitir.

Otro factor muy importante, es que el sonido en general ayuda a `envolver`

la imagen, nos ayuda a transformar la imagen e incluso a introducirnos en la historia, ya que le da un significado aún más específico.

A pesar de que el Diseño no interviene directamente con la creación del sonido, puede contribuir con su conocimiento estético, apoyando el trabajo del audio en la imagen en movimiento, debido a que están relacionados.

Terminando con los diferentes factores que se utilizan en el área de producción subsecuentemente se continúa con la última etapa de la producción audiovisual, la postproducción.

1.1.3 Postproducción

Esta parte surge cuando el rompecabezas se comienza a armar, lo que quiere decir que es la parte final. Debido a que en este punto ya se tienen las grabaciones correspondientes para poder realizar el montaje. La edición consiste principalmente en cortar y pegar imágenes y sonidos, así como material que se ha grabado y realizado a lo largo de la etapa de la producción. Hoy en día, los avances tecnológicos han ayudado a ahorrar tiempo y en algunas ocasiones dinero, lo cual ha facilitado el proceso de la producción y postproducción audiovisual en general.

Los conocimientos del Diseño y la Comunicación Visual permiten trabajar en el montaje, la edición y principalmente, si es el caso, en los efectos especiales.

Montaje

El montaje forma parte desde la planeación del proyecto audiovisual. En el área de la postproducción se complementa con el trabajo de la edición, puesto que ambas se encargan de darle la mayor secuencia y sentido al material que ya se ha grabado, esto quiere decir que se maniobran las imágenes y sonidos para contarnos algo, en el sentido del cortometraje se expresa algo más que una historia (Vega, 2004).

El Diseñador está trabajando constantemente desde la preproducción, hasta la postproducción, donde el montaje puede ser realizado por él.



(Fotografía de Yatzil Simancas, 2015)

Edición

La edición se encarga concretamente de ensamblar cada escena del proyecto, indudablemente con la intervención del director. Este proceso suele ser más práctico en comparación con el montaje, aunque éste es más especializado (Vega, 2004).

Existen diferentes tipos de edición, pero hoy en día se frecuenta el uso principal de los medios digitales, éstos suelen ser más prácticos y en ocasiones más baratos. Consta de una o más computadoras, dependiendo de las necesidades del editor, a veces se pueden utilizar monitores extra, entre otros materiales como los *software* correspondientes de edición, tales como *Final Cut* en el uso de *Mac*, así como *Premiere*, *After Effects*, etc., de la *Suite de Adobe* con la posibilidad de utilizarlo en una *Mac* o *PC*, por mencionar algunos.

Efectos especiales

En el entorno de la postproducción se entiende como efectos especiales a las acciones que se crean por medios de edición digital y son maniobras que se pueden realizar por diferentes razones de acuerdo a las necesidades de la producción audiovisual, entre ellas puede facilitar la grabación, dar mayor credibilidad a la historia, presupuestos, entre otras.

Los efectos especiales no siempre suelen ocuparse a menos que sean necesarios o esté justificado, obviamente que en una producción audiovisual con carácter ficticio, futurista, etc., por supuesto que serán indispensables y se encargan de crear un contexto que no es real o es complicado hacer las tomas, etc., gracias al trabajo del Diseñador con competencias en audiovisual y multimedia, el manejo de diferentes *software* específicos de edición, así como a las capacidades elementales de su disciplina.

Estos son los principales recursos de la postproducción, conocimientos básicos para poder comprender los elementos de la última etapa de la producción audiovisual y cómo el Diseño y Comunicación Visual también incursiona en este apartado.

A partir de estos conceptos, se puede decir lo que conforma una producción audiovisual, específicamente un cortometraje, lo que nos permite una idea más clara sobre la conceptualización, a su vez, de su proceso, junto con la colabo-

ración del Diseño.

Como se ha estado mencionando a lo largo de esta exploración, hay algunos cargos o actividades que pueden variar, sin embargo son las bases necesarias para seguir con el siguiente apartado de la misma y tener una comprensión más profunda sobre el manejo del Diseño, la Comunicación Visual con la producción audiovisual.

2



“Un Diseñador y Comunicador Visual es fundamental en una producción audiovisual debido a que tienen los conocimientos, formación así como elementos justos y necesarios para transmitir y plasmar visualmente todos los aspectos requeridos en cualquier tipo o género de producción” (José Ramón San Pablo, 2014).

El Diseño y Comunicación Visual para la producción audiovisual

2.1 El Diseño Gráfico

En este capítulo se retomarán los elementos del Diseño Gráfico y la Comunicación Visual, para analizar cómo contribuye y se complementa con la producción audiovisual para, poder obtener resultados sobresalientes al realizar un cortometraje o medio audiovisual.

“El Diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas” (Wong, 1995, p.41). Un procedimiento que cumple con la estética y a su vez con las funciones correspondientes. El autor explica un ejemplo con una silla, pero una muestra cercana a la aplicación de los medios audiovisuales es cuando hablamos de la dirección de arte o diseño de producción, debido a que no sólo debe lucir estético, sino que debe cumplir una función como cubrir la precisión de cada *set* y/o locación de acuerdo al contexto del guión y el director.

Un exponente claro en la relación del Diseño y la producción audiovisual es Saul Bass, un personaje de los más trascendentales en este medio, debido a que no sólo es el creador de la imagen de marcas importantes, sino que también ha innovado el diseño de los créditos de grandes *films*, como *The Man with the Golden Arm* (1955), *Psycho* (1960), por mencionar algunas, en las que ha sintetizado una historia en pocos minutos. De la misma manera encontramos el trabajo de Pablo Ferro con formación en Diseño, teniendo un papel significativo en la creación de créditos como en *To Die For* (1995), entre otras (Krasner, 2008).

Asimismo, el Diseño Gráfico se encuentra en el entorno cotidiano, aunque su término se haya introducido hasta 1922, desde tiempos precedente hasta este año lo podemos encontrar (Newark, 2002). Se ha obtenido una evolución amplia sobre su estudio y aplicación, sin dejar de mencionar que el diseño también nos habla de época y espacio, una forma importante para poder identificarlo.

El Diseño es más complejo de lo que parece, debido a que se llevan procesos diferentes en su elaboración, lo que no quiere decir que todos requieren una estructura y organización, palabra e imagen y diferenciación entre los métodos de realización.

Como nos explica Zavala (2008), las herramientas del diseño en el cine funciona para la producción audiovisual en general, manipulan lo visible para construir los espacios y ambientes de la realidad cinematográfica que la mayoría de las veces tienen herramientas al diseñar un *set*, o toda una película. No obstante, hay elementos que también se pueden considerar dentro de las herramientas del Diseño que no nos menciona el autor, pero integran parte del él.

Por otra parte, el diseñador debe conocer el lenguaje visual, el cual es el punto de partida para la producción del diseño.

“La idea de imagen en el diseño esta asociada al concepto gráfico, que es el resultado de una buena relación entre contenido y forma. El valor predominante es el formal” (Ráfols y Colomer, 2003, p.39).

Categorías formales del Diseño

MANEJO DE :

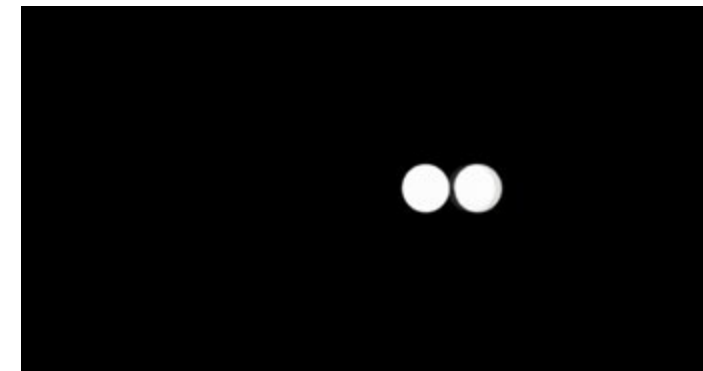
- | | | | |
|----|-----------------|-----|--------------|
| • | ○ Punto | ⋮ | ○ Equilibrio |
| ▪ | ○ Pixel | △ | ○ Volumen |
| — | ○ Línea | • | ○ Luz |
| ▲ | ○ Forma | ••• | ○ Color |
| ◌ | ○ Sección Áurea | ◀▶ | ○ Contraste |
| ◀▶ | ○ Simetría | ▶◌ | ○ Movimiento |
| ◌▶ | ○ Asimetría | ▶◌• | ○ Dinámica |

Punto

“Es la unidad más simple, irreduciblemente mínima, de comunicación visual. Cualquier punto tiene una fuerza visual grande de atracción sobre el ojo, tanto si su existencia es natural como si ha sido colocado allí por el hombre con algún propósito” (Dondis, 1990, p.55).

Aparentemente el punto no existe en la pantalla, pero uno de los manejos de él es cuando la mirada va directamente allí; se retoma en una dirección inmediata, puede ser manejada por color, forma o un conjunto de líneas, en donde, la composición forma parte de ella, pero también se le puede reconocer como pixel. Por otra parte nos menciona Zavala (2008), que la pantalla es un cuadro, una obra de arte, que contiene diferentes elementos en ella, los cuales son mencionados a lo largo de éste capítulo. Y en la pantalla, el punto remite al pixel.

Un ejemplo del punto en la pantalla es el intro de la película *007*, la cual esta compuesta desde la forma hasta la direccionalidad y movimiento.



(Barbara Broccoli, Michael G. Wilson (1995), Martin Campbell, 007: GoldenEye [película])

Pixel

“Unidad visual más pequeña de una imagen digital cuando se visiona en una pantalla de TV o en el monitor de un ordenador” (White, 2010, p.493).

Se habla de pixel debido a que éste es sinónimo de punto en la representación digital. De la misma manera se puede interpretar en un sinfín de posibilidades en cuanto a color y el conjunto de pixeles crea una forma atribuyendo a una figura en el medio audiovisual. Sin embargo el prototipo de la película que se muestra a continuación, más que ejemplificar el film, nos muestra como la imagen es creada por el pixel.



(Chris Columbus, ...
(2015), Chris Columbus,
Pixels [película])

Línea

“ Cuando los puntos están tan próximos entre sí que no pueden reconocerse individualmente aumenta la sensación de direccionalidad y la cadena de puntos se convierte en otro elemento visual distintivo: la línea” (Dondis, 1990, p.56).

La importancia de las líneas es la trayectoria de la imagen y de la secuencia de la producción en los medios audiovisuales.

Las líneas en el *film*, como nos menciona Zavala (2008), son guías visuales con significado, puesto que nos ayudan a dirigir la mirada hacia el punto importante de la toma y por consecuente de la secuencia.

En este apartado se retomará a Saul Bass nuevamente con el uso de la línea, categoría formal del Diseño aplicado en la producción audiovisual.



(Otto Preminger
(1955),
Otto Preminger,
*The Man with the
Golden Arm* [película]
Secuencia creada
por: <http://floobynooby.blogspot.mx/2012/04/saul-bass-1920-1996.html>)

Forma

Ráfols y Colomer (2003) nos hablan de la forma en tres aspectos diferentes: uno de ellos lo explican como todo lo visible; en otros términos, la percepción de la imagen; por otra parte, la forma es considerada desde el punto.

En el Diseño audiovisual se crea, ya sea una imagen elaborada por el Diseñador o bien, una imagen grabada para un cortometraje, donde la intervención es tanto del Diseñador como de todo el equipo de producción. En consecuencia de esto, la forma creada o la imagen grabada se compone por luz, color, volumen, sección áurea, etc.

En comparación con Zavala (2003), la forma en el diseño cinematográfico es la estructura exteriorizada de los objetos y superficies que aparecen en la pantalla y que persiguen construir una unidad, una obra. Esto es, que la cámara es como una hoja de papel o lienzo y la dirección de arte (junto con todo el proceso de producción), son el lápiz; en consecuencia, se crea una obra de arte para transmitir en un mensaje que el espectador reinterpreta.

Ambas opiniones nos hablan de que debe existir coherencia con la forma en la pantalla en cuanto a el diseño de producción y la narrativa, debido a que ayudan a crear un significado, sin embargo la primera se centra en cómo la forma es creada con ayuda del Diseño y Comunicación Visual en la producción audiovisual y la segunda se comprende como una obra de arte.

Una atribución clara a lo que nos explican ambos autores se puede observar en seguida:

(Matthew Weiner, ...
(2007-2015), Matthew
Weiner, *Mad Men*
[serie de TV]
Secuencia creada por:
[http://www.elhype.com/
es/¿qué-va-ser-de-ti-don-
draper](http://www.elhype.com/es/¿qué-va-ser-de-ti-don-draper)



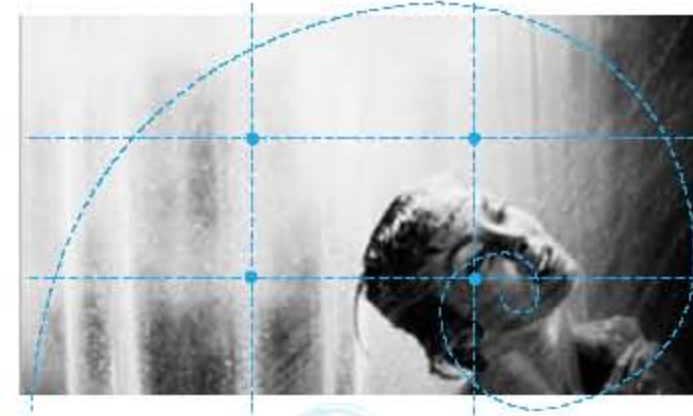
Sección Áurea

“Describe la manera en que está cortada una línea o forma cuyas partes resultantes son proporcionales a Phi” (Hemenway, 2008, p.191).

La sección áurea es un número matemático que coincide con la naturaleza equivalente a 1.618, lo cual se considera una de las muestras de la perfección y la estética. En consecuencia de ello, se toma en cuenta en el Diseño. La aplicación de ésta también se puede ver reflejada en el cine, un ejemplo muy común en el cual se ve, es en la fotografía, donde lo más parecido a esto es la regla de los tercios como se puede observar en las siguientes tomas de los films *Pulp Fiction* y *Psycho*, de épocas completamente diferentes aplicando la sección áurea y la regla tercios:



(Quentin Tarantino
(1994), Lawrence
Bender, *Pulp Fiction*
[película])



Simetría

Muchas cosas del entorno no parecen tener estabilidad. El círculo es un ejemplo acertado de ello. Por mucho que lo miremos esta sensación permanece, pero en el acto de verlo superamos esa carencia de estabilidad imponiéndole el eje vertical que analiza y determina su equilibrio en cuanto a forma y añadiendo después la base horizontal como referencia que completa la sensación de estabilidad (Dondis, 1990, p.37).

Entonces la simetría nos habla de una estabilidad visual en la imagen, en este caso en el monitor, creados por ejes. Éstos pueden ser visibles o imperceptibles, creando una composición, a su vez, existen diferentes maneras de repetir la imagen a partir de la forma.

Kubrick será una muestra para hablar sobre simetría en la pantalla, al igual que Wes Anderson, generan un equilibrio visual, una composición que en ocasiones suele ser simple pero muy bien pensada y por supuesto acertada. Se crea una imagen estética desde la imagen.



(Alfred Hitchcock (1960),
Alfred Hitchcock,
Psycho [película])

(Stanley Kubrick (1968),
Stanley Kubrick,
2001: *Odisea del
Espacio* [película])



(Wes Anderson (2007),
Wes Anderson,
The Darjeeling
Limited [película])

Asimetría

La asimetría también adquiere un significado dependiendo de la narrativa y ésta tiene una composición, la cual no siempre debe ser equilibrada, pero si necesaria en la vida cotidiana tanto en el Diseño como en la producción audiovisual. Como resultado de ello, el mensaje visual siempre ayuda a crear o recrear diferentes ambientes con un mismo objetivo.

A continuación dos ejemplos sobre la asimetría sin equilibrio y con equilibrio.



(Roman Polanski (2002),
Roman Polanski,
El pianista [película])

Esta toma es asimétrica por la jerarquía y posición de los personajes, así como la de los objetos. Sin embargo, el uso de la iluminación, por medio de la diagonal principal junto con los personajes, crea un equilibrio a través de la composición que remite al personaje principal que es el pianista y su instrumento que se encuentran en el centro.



(Roman Polanski (2002),
Roman Polanski,
El pianista [película])

En otra toma de la misma película, se puede encontrar una imagen donde es asimétrica y sólo nos dirige al personaje que no se encuentra en el centro con exactitud. Además que el fondo a pesar de tener textura, el color utilizado en toda la locación es el blanco, obteniendo un contraste directo con el vestuario del personaje. Enfocándonos solo en él.

Equilibrio

El equilibrio en el análisis visual es el desarrollo de estabilización que consigna todo aquello que se ve y se planea sobre un eje principal, el cual es el vertical, relacionado con un eje horizontal. Ambos encargados de medir el equilibrio (Dondis, 1990, p.37).

El equilibrio no es sinónimo de simetría, sin embargo tiene que ver directamente con la composición, puesto que a veces podemos encontrar imágenes asimétricas pero con una composición armoniosa. Esto quiere decir que podemos obtener una imagen proporcionada, se puede observar en el manejo del color, se pueden crear a partir de contraste, volumen, iluminación o algún otro implemento del Diseño.

Un equilibrio visual en la siguiente imagen es representada por medio de los personajes, la cual no es simétrica pero tanto el orden de ellos, como el color de su vestuario crean una armonía en la fotografía:



(Paul Thomas Anderson (2012), Paul Thomas Anderson, *There will be blood* [película])

Volumen

Cuando se habla de volumen en la pantalla, existen muchas posibilidades del manejo de él, debido a que la pantalla en la que vemos es bidimensional, pero los medios con los que utilizamos tales como las cámara, personajes, objetos, nos ayudan a tener una mejor percepción de éste.

Por ejemplo, si utilizamos la cámara en movimiento, cuando un personaje u objeto está estático, podemos percibir el volumen con mejor claridad y a su vez darle un significado de lo que estamos viendo, tanto lo que nos quieren decir los creadores de una película, cortometraje o producción audiovisual en general, como la reinterpretación que el público le da.



(Travis Knight (2012), Sam Fell y Chris Butler, *ParaNorman* [película])

Así como el volumen creado en el *stop motion* de *ParaNorman*.

Luz

Cuando se habla de luz, también se debe hablar de sombra, debido a que una se deriva de la otra. Existe una constante para obtener el volumen de nuestra imagen.

Por otra parte, la iluminación también es un factor influyente porque contiene diferentes funciones, en éste caso, de acuerdo a las necesidades del proyecto audiovisual. Existen tipos de luz, como lo son la luz suave y la luz dura, contraluz y luces de relleno. Cada una adquiere diferentes significados dependiendo de su utilización.

La iluminación, de la misma manera que el color, adquieren un valor, el cual se refleja en la pantalla, como lo es en el caso de la producción audiovisual.

La luz se percibe a través del color, se percibe como color. Por eso, si una imagen le quitamos el croma, la vemos en blanco, negro y todo el amplio abanico de grises que produce su combinación; la más extensa que puede obtenerse con la mezcla de dos colores debido a que están en los polos opuestos de la luminosidad (Ráfols y Colomer, 2003).



(Letty Aronson, ... (2011), Woody Allen, *007: Midnight in Paris* [película])

En el ejemplo que se muestra, la luz que se utiliza es artificial pero hace referencia a una iluminación natural en cuanto a espacio y tiempo, puesto que es de noche, sin embargo en pantalla se ve con claridad por el cuidado del uso de ella.

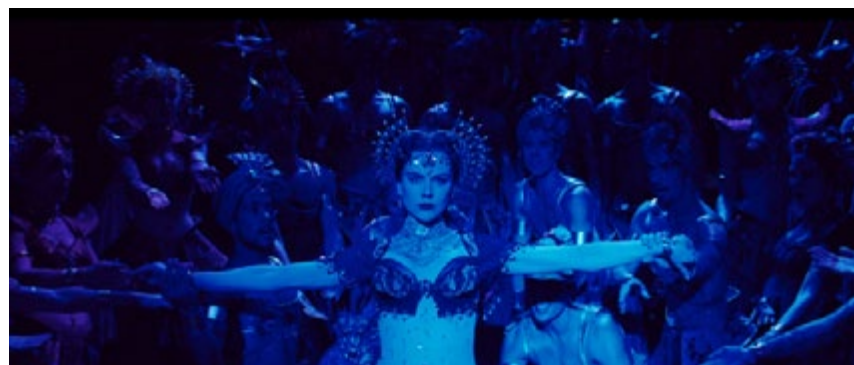
Color

El realizador, el fotógrafo, el diseñador de producción y director de arte son los encargados de determinar de manera conceptual el color para una película, para que después de diseñador y el fotógrafo acuerden la forma en que el color pigmento de los decorados, así como vestuarios, va a relacionarse con el color y estilo de la iluminación.

Zavala (2008) nos explica la importancia del uso del color en el cine, debido a que es uno de los medios de la percepción de las emociones para poder dar el mensaje al espectador. A su vez, las acciones junto con el color le dan un significado sobre el tiempo al que se refiere. Es un conjunto de posibilidades y herramientas del Diseño en la producción, todas en conjunto permite realizar una obra de arte.

También, pueden expresar el contexto cultural de acuerdo con el uso de la paleta de colores.

Hablar del color o alguno de los elementos en la producción es extensa y detallada. Existen un sinnúmero de ejemplos, pero uno de ellos es la película *Moulin Rouge* (2001), con la producción y dirección de Baz Luhrmann, también con la dirección de producción de Catherin Martin, donde la utilización de colores primarios es esencial, desde el vestuario, maquillaje y escenografía; colores vibrantes con un manejo de contraste muy acentuado y al mismo tiempo, impresionante.



(Baz Luhrmann (2001), Baz Luhrmann, *Moulin Rouge* [película])

De la misma manera, se encuentra como ejemplo *The Grand Budapest Hotel* (2014), donde la dirección de arte cuida el manejo de simetría, equilibrio visual y por su puesto de color en cada detalle, creando un ambiente lleno de contraste desde colores muy vibrantes hasta colores pastel como se muestra a continuación.



(Wes Anderson (2001), Wes Anderson, *The Grand Budapest Hotel* [película])

El color se ajusta de acuerdo a las exigencias de la producción audiovisual, como se mencionó anteriormente, a través de el entorno espacio-cultural, introducido por el Diseño y la Comunicación Visual, debido a que es una interacción, el cómo se presenta en la pantalla y el cómo el espectador lo reinterpreta.

En un film, los colores se han estandarizado de manera que como lenguajes insaturados se reiteran en la filmografía con altos niveles de reconocimiento por parte del espectador, quien los asimila como signos de un lenguaje estructurado a partir de su reiteración (La Ferla, 2012, p.71).

Contraste

“La importancia del significado del contraste comienza en el nivel básico de la visión o no visión a través de la presencia o ausencia de luz” (Dondis, 1990, p.105).

Para poder hablar de contraste, precede la utilización de la luz, un uso tonal, tanto en el diseño como en la producción audiovisual que permite observar las formas, texturas, tamaños, etc.

“La imagen de una película es un todo en movimiento que requiere matices para que sus partes sean distinguibles” (Zavala, 2008, p.33).

Se puede utilizar el contraste con luz y sombra o incluso para la caracterización de los personajes u objetos. Por ejemplo, cuando vemos a dos actores, pero ambos son totalmente distintos, entonces el color en su vestuario se percibe al instante y consecuentemente a lo largo de la historia se rectifica, como podemos observar en la cinta de Rodríguez y Tarantino con *Sin City*.



(Robert Rodríguez y Frank Miller (2005), Robert Rodríguez y Frank Miller, *Sin City* [película])

Movimiento/ Dinámica

“El milagro del movimiento como componente visual es dinámico. Ningún medio visual se ha aproximado tanto al carácter del espejo completo y eficaz del hombre y de su mundo como el film cinematográfico” (Dondis, 1990, p.80).

Dondis nos menciona que el movimiento es un desplazamiento de las cosas o de las personas, basándose en los ejes, vertical y horizontal, así como dirigirse hacia arriba o hacia abajo, izquierda o derecha, pero para plasmarlo es más complejo. Sin embargo en el ámbito visual se hace a través de composición aunque lo más aproximado al movimiento es el medio audiovisual, tal como una animación, cortometraje o película. Debido a que son imágenes estáticas creando un efecto óptico dinámico creando el movimiento.

Poulín (2012) le llama Movimiento, Zavala (2008) menciona a la dinámica,

pero finalmente se refieren a lo mismo y existen dos tipos, ya sea el de la cámara o el de los objeto y/o personajes. Ambos dan vida al cuadro, cuentan una historia, le dan sentido y un significado al igual que un silencio o musicalización en un proyecto audiovisual. Como en la siguiente representación, una imagen con cámara fija y los personajes en movimiento.



(Allan Kar y Robert Stigwood (1978), Randal Kleiser, *Grease* [película])

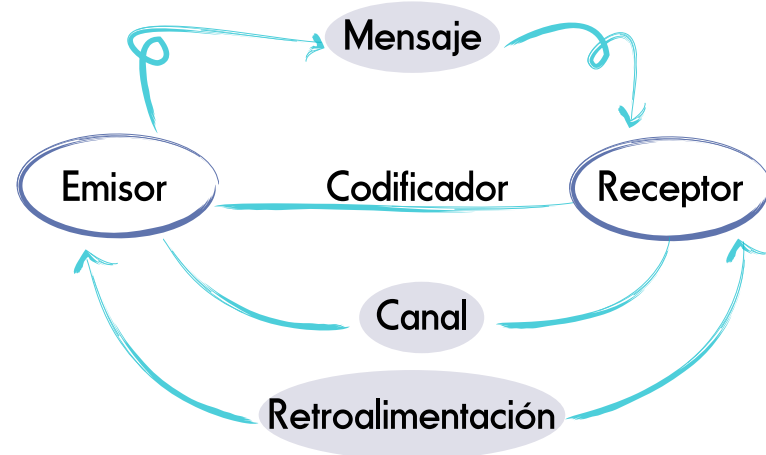
Es así como los elementos del diseño tales como el punto, el pixel, la línea, la forma, la sección áurea, la simetría, la asimetría, el equilibrio, el volumen, la luz, el color, el contraste, y el movimiento son base para el desarrollo de un diseño funcional, además de la aportación que crea en el mundo de los medios audiovisuales para un mayor desempeño creativo y sustancial. Sin dejar atrás que la relación entre ambas disciplinas sea útil y necesaria.

2.2 La Comunicación Visual

“La Comunicación Visual combina el lenguaje hablado y escrito con las imágenes para crear mensajes estéticamente atractivos que conocen con el público intelectual y emocionalmente y le transmitían algún tipo de información” (Hembree, 2008, p.14).

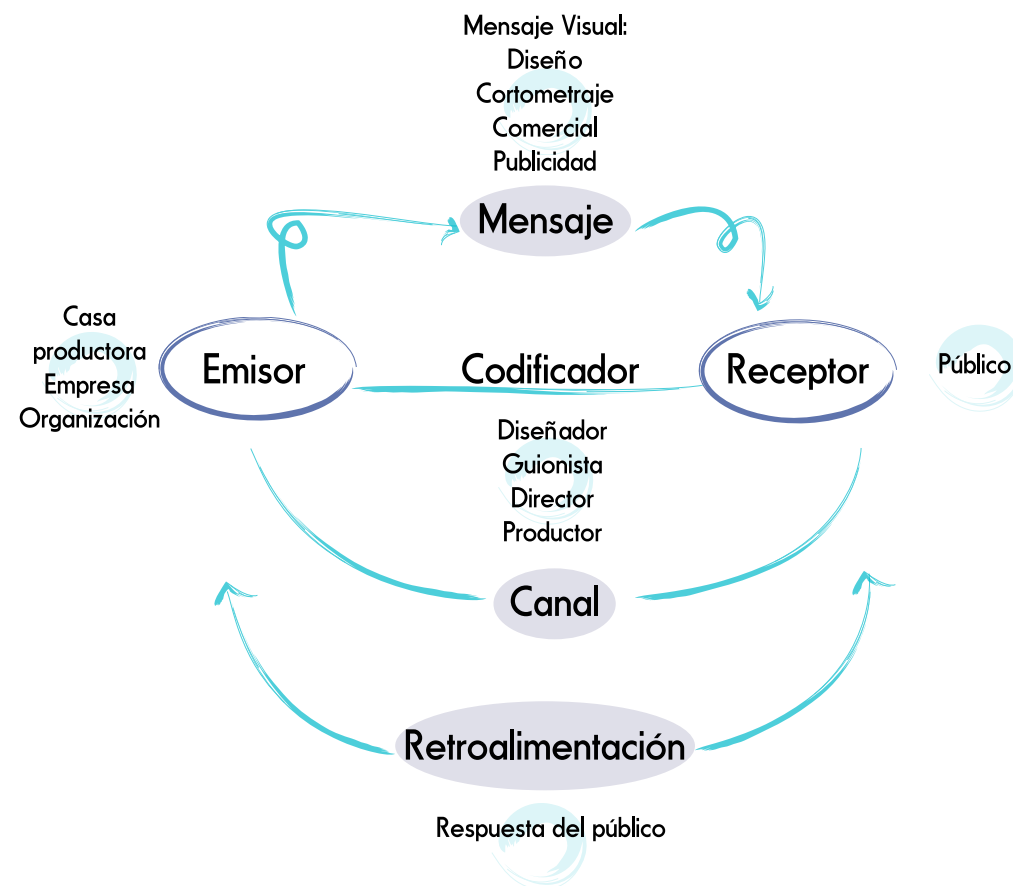
La Comunicación es un estudio multidisciplinario, esto quiere decir que puede tener diferentes interpretaciones, dependiendo del contexto en el que se está manejando y del tipo de comunicación al que nos referimos, puesto que nos quiere `decir algo`, darnos un mensaje. Y en la Comunicación Visual puede o no existir el habla y/o la escritura, sin embargo, la imagen está presente siempre, así como el medio que tiene mayor peso en cuanto a funcionalidad de transmitir la idea sustancial.

En los procesos de comunicación el `emisor` debe responsabilizarse de su eficacia del mensaje, y reflexionar sobre cómo mejorarlo, para generar la reacción que esperas. (Caporal, Carrillo, Cerrillos..., 2009)



[Caporal, Carrillo, Cerrillos...,2009, 24]

A continuación se muestra un cuadro comparativo sobre el Diseño y Comunicación Visual en la producción audiovisual.

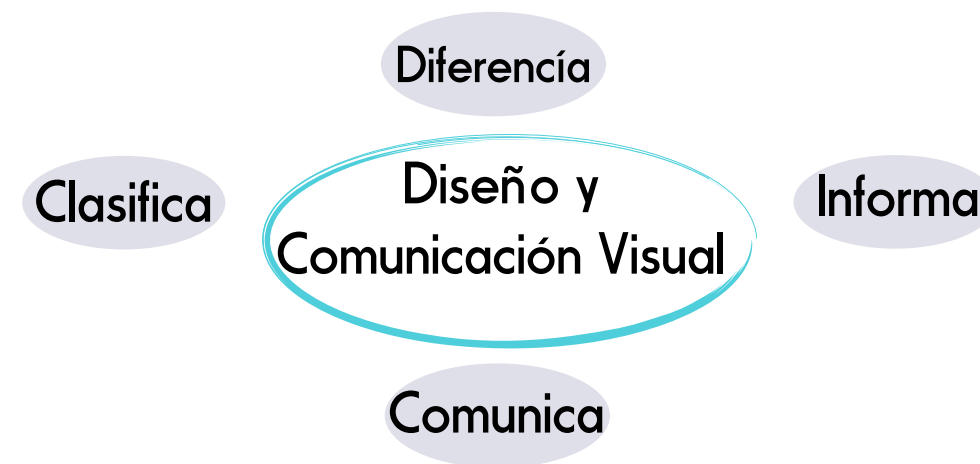


[Caporal, Carrillo, Cerrillos...,2009, 24]
[Newark, 2002, 14]

2.3 Diseño y Comunicación Visual: Una buena combinación

El Diseño y la Comunicación Visual es una disciplina y en el entorno profesional crea mensajes con un propósito basados en la función.

“Cuando se lleva a cabo de una forma satisfactoria, el producto del diseño gráfico identifica, informa, instruye, interpreta e incluso incita a la gente que lo contempla a hacer algo” (Hembree, 2008, p.14).



El Diseño y Comunicación Visual tiene una mejor comprensión para dar el mensaje de una manera dominante, porque permite que sea funcional y, por otro lado, con un diseño bien elaborado llama al público, obteniendo una solución conveniente.

En la Facultad de Artes y Diseño (FAD) de la Universidad Autónoma de México (UNAM), el Diseño y la Comunicación Visual, en su formación educativa, contiene sus especialidades, como Audiovisual y multimedia, Diseño editorial, Fotografía, Ilustración y Simbología y soportes tridimensionales.

Todas las orientaciones se forman a partir de un tronco común, en el cual el Diseño y la Comunicación Visual es la base para la carrera que tiene el mismo nombre. Además, cada una de ellas, tiene sus características de especialidad, sin dejar de mencionar que depende de cada diseñador, así como los intereses del mismo.

Por ejemplo:

Cuadro
comparativo

- En Audiovisual y multimedia: El manejo de páginas web, producción audiovisual desde la producción hasta la postproducción, animación, manejo de software de edición de video, 3D, etc.
- Diseño Editorial: Mejor conocimiento y manejo de la tipografía, diagramación en diseño para impresos y digitales.
- Fotografía: Producción, dirección de arte, mejor manejo de la cámara, iluminación.
- Ilustración: Mejores habilidades del dibujo para storyboard, diseño, dirección de arte, manipulación del mismo, así como aplicación de diversidad de materiales.
- Soportes tridimensionales: Mejor manejo de los espacios, principalmente los tridimensionales (stands, envases, diseño de producción, entre otros.)

Los conocimientos obtenidos en la FAD se caracterizan por su efectividad en el entorno académico y estudiantil, sin dejar de mencionar que, cómo en cualquier otra, es importante seguir adquiriendo experiencia. Sin embargo se pretende dar a conocer que con la preparación obtenida en esta institución se puede formar parte y colaborar en una producción audiovisual.

2.4. Pero realmente... ¿Qué RELACIÓN existe entre el Diseño y la Comunicación Visual y la producción audiovisual?

○ “Desde mi punto de vista muy particular, un Diseñador y Comunicador Visual es fundamental en una producción audiovisual debido a que tiene los conocimientos, formación así como, elementos justos y necesarios para transmitir y plasmar visualmente todos los aspectos requeridos en cualquier tipo o género de producción” (San Pablo, José Ramón. Jefe del área de Operación y Control Tecnológico del Departamento de Televisión Educativa de la CUAED-UNAM, entrevista).

○ “Una relación estrecha y necesaria, sin la colaboración de un DCV difícilmente se llevaría a cabo una producción audiovisual” (Osorio, Jorge. Productor y Editor Canal 11, entrevista).

○ “El diseñador de la comunicación visual puede integrarse a diversas áreas de la producción audiovisual (...)” (Zamarripa, Adán. Profesor y Productor FAD-UNAM, entrevista)

○ “En mi experiencia la gente se ha vuelto multidisciplinaria así que puede trabajar desde la conceptualización, realización o dirección de un proyecto dependiendo de las capacidades del individuo” (Alberto Díaz Moyado, Vfx compositor Ritmoson, etc.).

Como podemos ver, de acuerdo a los profesionales, un Diseñador y Comunicador Visual puede participar sin inconveniente en el entorno de la producción audiovisual, ya que tiene las competencias necesarias para hacerlo, lo cual, más adelante se aludirá en un esquema. Sin embargo las áreas en las que puede desempeñarse pueden variar, ya sea de acuerdo con su especialidad, habilidades y/o intereses.

Por otra parte, el Diseño y Comunicación Visual puede colaborar con la producción audiovisual. Ahora surge la necesidad de conocer las áreas específicas de trabajo, a través de la opinión de los profesionales.

2.4.1 Campo Profesional

Áreas del Diseño y Comunicación Visual en las que puede formar parte de la producción audiovisual.

“Un diseñador y comunicador audiovisual debe de estar en todas las áreas creativas y visuales de cualquier tipo de producción, desde la creación, realización, asesoramiento, asistencia, coordinación, dirección y desarrollo de las propuestas visuales” (San Pablo, José Ramón. Jefe del área de Operación y Control Tecnológico del Departamento de Televisión Educativa de la CUAED-UNAM, entrevista).

Ahora se puede especificar sobre el campo profesional donde un Diseñador y Comunicador Visual puede colaborar, reiterando que la investigación se ha basado en personas que día a día están involucrados en las áreas del Diseño, la Comunicación Visual y la producción audiovisual.

“Tienen conocimientos de las áreas de iluminación, sonido, animación, creación de guiones. Propone soluciones, comunicacionales innovadoras y realistas en lenguaje audiovisual para producir mensajes claros y comprensibles” (San Pablo, José Ramón. Jefe del área de Operación y Control Tecnológico del Departamento de Televisión Educativa de la CUAED-UNAM, entrevista).



(Fotografía de Yatzil Simancas, Programa Central Once, Canal Once, 2015)

En general, los alumnos de la Facultad de Artes y Diseño no se especializan en cine o en sonido, pero existen materias que ayudan a tener una mejor percepción de las mismas. Una de sus características es saber resolver problemas con los materiales que se tengan en primera instancia, como por ejemplo una computadora, *software* de edición de audio y video, los cuales se pueden comprar o bajar gratis de internet, porque esas herramientas principales que se les han inculcado a lo largo de su carrera.

Entonces, existen materias específicas y una de ellas se rige principalmente en la especialidad de audiovisual y multimedia, llamada producción audiovisual, un importante parteaguas en la incursión del Diseño en la producción (aunque esto no quiere decir que no se emplee en alguna otra materia como multimedia); tiende a trabajar en equipo, por lo tanto en consecuencia de éste, permite a los estudiantes a colaborar con diferentes personas, diferentes áreas e incluso a dirigir, entre otras características.

José Ramón San Pablo explica algunas de las actividades que realizan:

Área Creativa y de Diseño:

“Crea y desarrolla productos audiovisuales como programas comunicacionales, spot publicitarios, video clip, ciberseries, animación, juegos de video, sitios Web, cine, documentales, cortometrajes, largometrajes, etc. En ámbitos como la televisión, cine, video, radio y multimedia”.

“Coordina todos los trabajos de un estudio o del departamento de arte. Debe vigilar que todos los trabajos lleven el ritmo adecuado para la consecución del proyecto final en la fecha correspondiente. Conjuntamente con el resto del equipo creativo o artístico, lleva a cabo el desarrollo creativo de una propuesta gráfica, desde el concepto hasta la realización final”.

Área de Producción:

- “Coordina la puesta en escena de eventos y realizaciones audiovisuales, llevando el manejo y control de la iluminación, sonido y musicalización”.



(Fotografía de Yatzil Simancas, Claqueta Programa Central Once, 2015)

☉- “Realiza videos institucionales o corporativos, desarrollando mensajes audiovisuales capaces de resolver problemas de comunicación dentro de la institución u organización”.

Área de Postproducción:

☉ “En la Postproducción la elaboración de gráficos, textos, créditos, corrección de imagen” (Zamarripa, 2014).

El área de postproducción también es amplia, debido a que contiene diferentes especialidades. Para tener una idea más clara, podemos decir que tiene sus etapas, como se menciona en el capítulo anterior. Entonces como Diseñador y Comunicador Visual puede desarrollarse en el montaje, la edición, los efectos especiales, entre otros.

2.4.2. ¿Qué dicen los expertos?

De acuerdo con la investigación de campo, se han realizado entrevistas a personas que laboran en el medio de la producción audiovisual aplicando el Diseño y la Comunicación Visual, lo cual, de acuerdo a su experiencia nos ayudará a tener una mejor visualización sobre el tema principal, de igual manera la importancia que tiene en la producción audiovisual.

Sin embargo, antes de hablar de cómo se complementa una disciplina en la otra, es importante hablar sobre la diferencia entre una y otra.

Principalmente cabe destacar que “el Diseño y Comunicación Visual es una profesión y la producción audiovisual es un sistema de trabajo especializado” (Zamarripa, A. Profesor y Productor FAD-UNAM, entrevista). Por lo tanto una se puede integrar en la otra, pero no son lo mismo, ya que tienen trabajo en común.

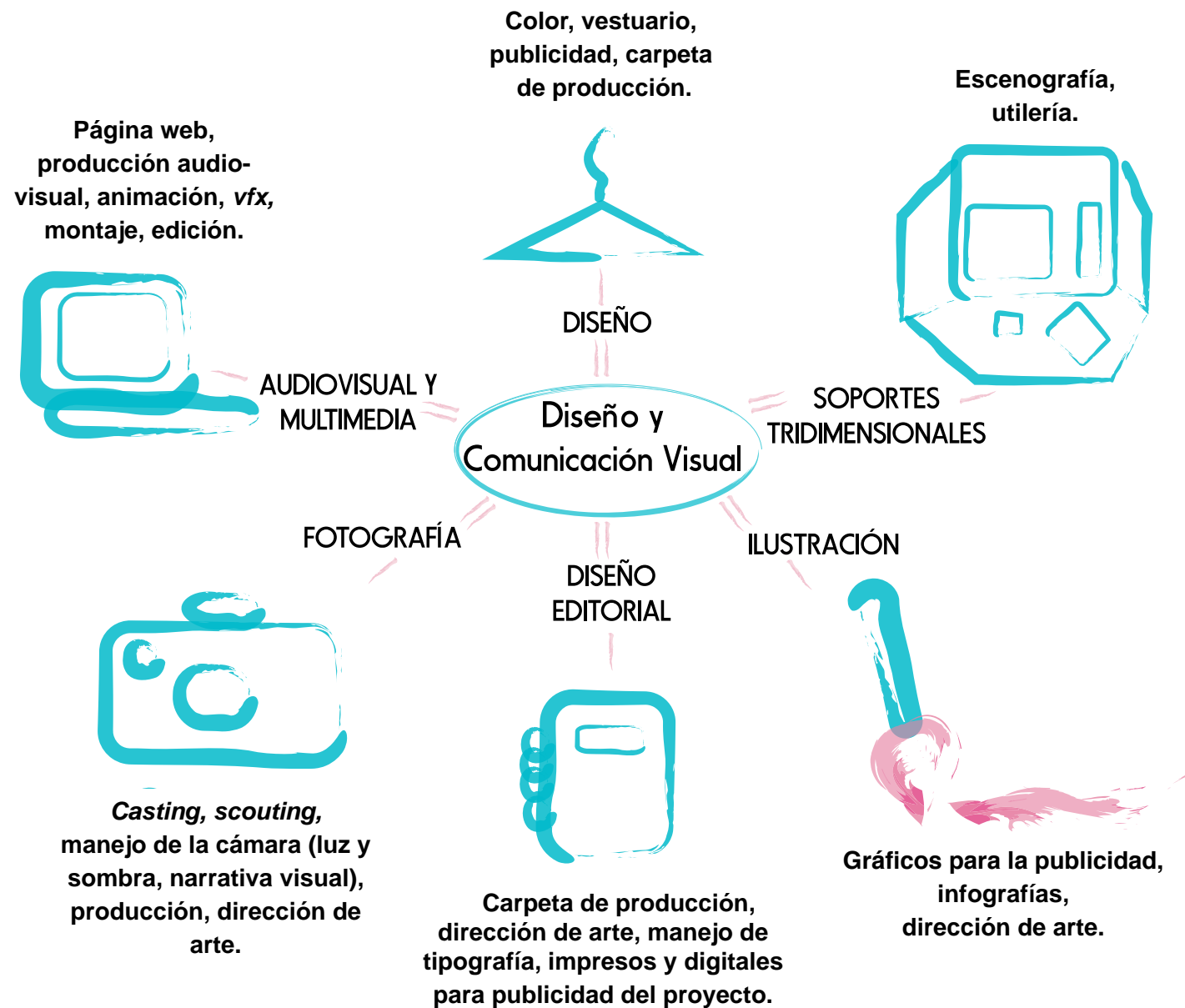
Entonces, la diferencia entre una y otra, de acuerdo con José Ramón San Pablo es que “la producción audiovisual crea los contenidos de cualquier tipo de producción para el cine, teatro, televisión y proyectos multimedia y... El diseñador y comunicador visual con los conocimientos y fundamentos con los que cuenta acerca del diseño crea las propuestas visuales para dichas producciones” (2015, Entrevista). Esto quiere decir que los productores, cineastas, comunicadores e incluso algún Diseñador y Comunicador Visual que tenga conocimientos de cine y guionismo, y que estén en el entorno de la producción audiovisual se enfocan más en la formación de la realización. Esto quiere decir que se basan en la preproducción y el Diseño se enfoca principalmente en cómo se va a ver en pantalla, por ende se puede decir que comprende mejor los campos de la producción y postproducción del proceso de los proyectos audiovisuales.



(Fotografía de Yatzil Simancas, grabación Programa Central Once, Canal Once, 2015)

2.4.3 Interdisciplina y campo de acción del Diseño y la Comunicación Visual y la producción audiovisual.

Al profundizar un poco más en la investigación como resultado de las entrevistas con los profesionales, así como con ayuda de algunos autores como Ráfols y Colomer y Seddon, se podrá sugerir de acuerdo a la orientación existente en la carrera de Diseño y Comunicación Visual. No obstante, las bases de cada área de estudio permiten la interdisciplina del diseñador, así como las necesidades de cada uno, para el desarrollo de cada producción audiovisual.

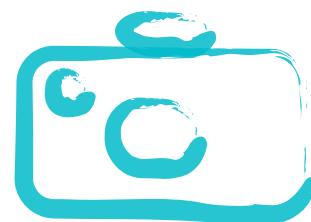


2.4.4 Competencias de un Diseñador y Comunicador Visual en la producción audiovisual

Algunas de las habilidades y aptitudes que se han visto a lo largo de la indagación, junto con la bibliografía recopilada, pero esencialmente en las entrevistas que nos han proporcionado los expertos en el entorno del Diseño y Comunicación Visual y la producción audiovisual son:



Éstas son algunas competencias que se deben considerar para el desempeño en el campo del diseño, la comunicación y la producción audiovisual. Áreas de estudio y disciplina que conllevan a un mismo fin, transmitir un mensaje funcional por medios visuales y en el caso correspondiente, audiovisuales.



-Creatividad



-Saber dibujar



-Organización

En general, este capítulo ayudó a tener una idea más clara y concreta sobre la relación del Diseño y la Comunicación Visual con la producción audiovisual, puesto que al mencionar algunas de las herramientas del Diseño dentro de la pantalla, se dieron ejemplos y se señalaron las necesidades de cada una; sin olvidar que existe un sinnúmero de posibilidades en la creación de medios audiovisuales.

Por otra parte, existe la aportación teórica, donde se pudo comprender qué papel toma la producción en cada uno de los procesos de comunicación, para saber a qué tipo de público se debe dirigir y poder dar un mensaje eficaz.

Al tener claro la relación del Diseño y Comunicación Visual con la producción, se analizaron las áreas del mismo para poder decidir el campo para desarrollarse de acuerdo a sus intereses.

Finalmente, al saber el campo del diseño y la producción audiovisual donde se quiere desempeñar el diseñador y teniendo los conocimientos básicos, se

Teniendo en cuenta que se puede tener una mejor ejecución de actividades, sugiriendo variedad de opciones, así como el desarrollo de las competencias que se deben tener para ello.

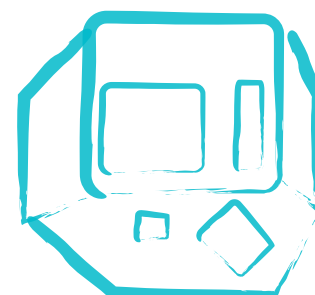
Para continuar con el siguiente capítulo, se aplicará lo revisado a lo largo de esta investigación, a través de la realización de un cortometraje realizado por un grupo de estudiantes de Diseño y Comunicación Visual.



-Organización

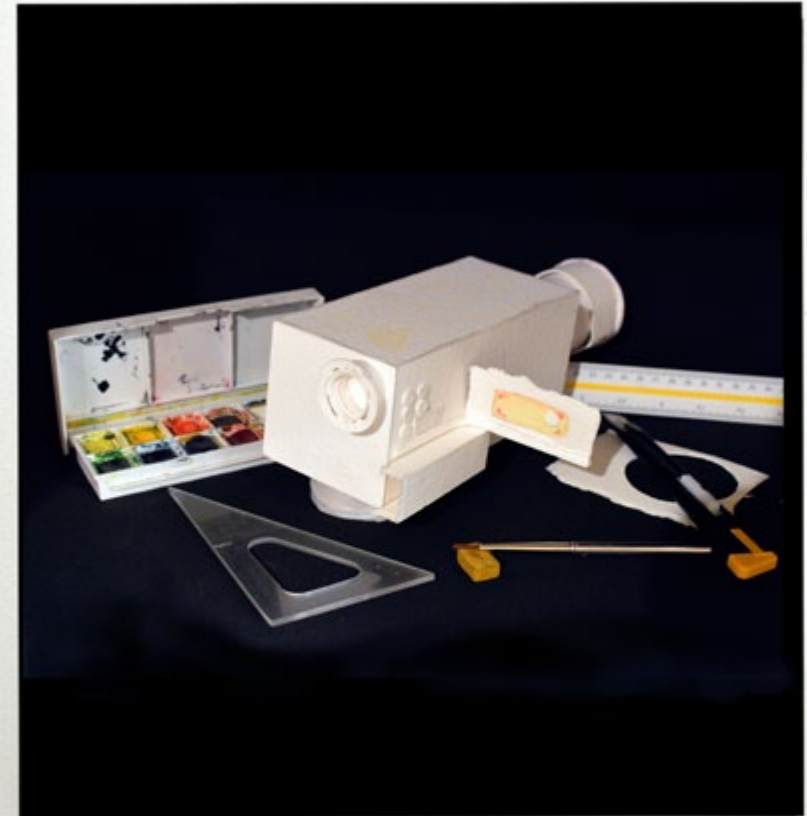


-Manejo de software específicos



-Manejo del color y elementos en el espacio

3



EL DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
EN LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL
EN PRÁCTICA:
“EL SILENCIO DE TODAS LAS VOCES”

**“El Diseño y Comunicación Visual puede colaborar sin problemas en un proyecto audiovisual, asimismo, desde un inicio puede colaborar en el diseño y realización de un proyecto audiovisual”
(Osorio, J., 2014)**

3

El DCV en la producción audiovisual en práctica:

“El silencio de todas las voces”

3.1 La influencia del Diseño y Comunicación Visual en una producción audiovisual

El silencio de todas las voces” es un cortometraje creado por alumnos, en el año 2014, de la Facultad de Artes y Diseño, de la orientación de Audiovisual y Multimedia. Con él se pretende explicar que las personas que han tenido una formación de Diseño y Comunicación Visual pueden realizar trabajos del medio en la producción audiovisual.

Como se explicó anteriormente, la realización de una producción audiovisual conlleva un proceso creativo y de planificación. Para la elaboración del cortometraje de “El silencio de todas las voces” fue el siguiente.

3.2 Preproducción

Con la Dirección Ejecutiva del Profesor Adán Zamarripa se comenzó una reunión junto con sus alumnos. Se habló del presupuesto que se tenía y se comentaron ideas para la construcción del cortometraje. Cada uno de ellos aportó la misma cantidad monetaria, ya que uno de los objetivos del cortometraje no fue sólo con fines escolares, sino hacer una muestra especial, para que el trabajo audiovisual se mostrara a un público independiente a la Facultad.

El presupuesto final para el cortometraje fue de:
\$8, 900.00 pesos.

Al tener el *storyline* del cortometraje se dividieron los cargos, los cuales se asumieron de acuerdo a sus principales intereses y a su mejor desempeño en el ambiente de la producción audiovisual.

Director Ejecutivo: Adán Zamarripa

Director: David Rivera.

Asistente de Director: Karina Sánchez.

Guionistas: David Rivera y Karina Sánchez.

Director de fotografía: Yatzil Simancas.

Asistente de Fotografía: Nancy Arias.

Sonido: Joselyn Rosas.

Asistente de Sonido: Zyanya Villalobos.

Producción: Itzallana Díaz.

Asistente de Producción: Ericka Martínez.

Dirección de Arte: Karen Zarate.

Asistente de Dirección de Arte: Carolina Campos.

En el proceso de preproducción, al elaborar el guión se llevaron a cabo clases especiales con la supervisión del Profesor Adán Zamarripa, sin embargo, cabe recordar que se puede basar en uno existente o adaptar algún otro como de un cuento, una anécdota, una leyenda, etc., Las fuentes son indistintas para realizar un cortometraje, mediometraje o largometraje.

De la misma manera, el área de producción comienza a reunir la información necesaria para ir creando el Diseño editorial y afín de la carpeta de producción; también comienza con los preparativos para el *scouting* y *casting*, donde el Diseño comienza a involucrarse junto con la fotografía.

A continuación se crea la sinopsis, argumento y el guión:

Sinopsis

Ana, una niña de 15 años se enfrenta al acoso de un sacerdote; su madre manipulada por el fanatismo religioso y en busca de una vida libre de pecados para Ana, permite al padre José violarla.

Algo cambiará el futuro de esta familia, ya que la necesidad de todos hará que sus vidas tengan un giro inesperado, ahora la interrogante es sólo una ¿qué pasará cuándo sus vidas se entrelacen?

1. INT. CUARTO BLANCO VACÍO - TARDE.

ANA, una niña de 15 años está parada frente a nosotros, llorando enojada. Se encuentra en un cuarto totalmente iluminado.

ANA

¿Por qué a mí, por qué eres así....

Háblame

¿Acaso crees que fue justo?

No entiendo por qué me hiciste esto...

Por favor, quiero estar con mi mamá

Déjame verla

¿Dónde la tienes escondida?

¿Dónde te escondes?

¿Por qué eres malo?

Mi mamá siempre me dijo que tú eras bueno

Y por qué no hiciste nada...

2. INT. BAÑO, TINA - TARDE

MARÍA, una mujer de 45 años está bañando a su hija en la tina. ANA juega con la espuma, moviéndola de un lado a otro. MARÍA le lava la entrepierna a ANA.

MARÍA

Ya te había dicho que tienes que estar presentable.

Recuerda, esto es algo muy normal.

ANA

Sí, ya sé que debo portarme bien

MARÍA

Te deben limpiar de la mirada de los hombres

(MARÍA envuelve a ANA en una toalla)

(Guión `` El silencio de todas las voces'', 2014)

Después de que el equipo de producción tiene el guión, se puede realizar el *breakdown*.

Con ayuda del *breakdown* se pudo detallar el presupuesto, teniendo en cuenta que del dinero que ya se podía disponer. Después se dividió entre las necesidades del cortometraje, los cuales fueron:

TÍTULO: EL SILENCIO DE TODAS LAS VOCES	No. ESCENA: 3
LOCACIÓN: Calle José Ma. Morelos No.65 entre av. Hidalgo y av. Jalisco (eje 6 sur) Col. Guadalupe del Moral C.P.09300	INT/ TARDE

DESCRIPCIÓN:						
María viste a Ana, poniéndole un vestido blanco, como si fuese a hacer su primera comunión.						
PERSONAJE	VESTUARIO	MAQUILLAJE Y PEINADOS	SILENT BITS	UTILERÍA	ESCENOGRAFÍA	PROPS
Ana	Vestido delgado color claro, sin zapatos.	Maquillaje natural de base	-	Cama y espejo	Cuarto	-
María	Vestido casual, zapatos bajos negros	Maquillaje natural de base	-	Cama y espejo	Cuarto	-

La producción, junto con el personal de dirección y fotografía se reunieron para dialogar sobre cómo dividir el presupuesto entre las exigencias del corto.

En ésta sección de la preproducción, una de las competencias fundamentales fueron la organización, iniciativa, trabajo en equipo, entre otros.

Entonces algunas de las actividades que realizan son:

APORTACIÓN POR INTEGRANTES	\$8900.00	TOTAL
CATERING	\$3075.00	\$5825.00
PAPELERÍA	\$234.00	\$5591.00
TRANSPORTES	\$600.00	\$4991.00
DIRECCIÓN DE ARTE	\$500.00	\$4491.00
RENTA DE TABLONES	\$208.00	\$4283.00
SNACKS	\$210.00	\$4073.00
PAGO DE ACTORES	\$3000.00	\$1073.00
IMPRESIÓN DE CARTEL Y POSTALES	\$600.00	\$473.00
RECUPERACIÓN FONDOS (VENTA VESTIDO)	+\$300.00	\$773.00

Al tener el presupuesto, se realizó una junta más para poder localizar a las personas que serían encargadas del *scouting*, *catering*; a la par se buscó la utilería que ya se tenía y la que hacía falta se compró. Finalmente se organizó el *casting* para poder comenzar con el rodaje*. De nuevo, dirección, fotografía y producción, sin olvidar Arte, se ponen en acuerdo, y determinan cómo los personajes y locaciones se tienen que ver a cuadro.

En el *casting* se tomaron en cuenta las características principales de cada personaje, tomando como referencia el *film* *Las vírgenes suicidas*:

ANA: Mujer mayor de 18 años, con fisonomías de niña.

	Nombre
1	Claudia Aragón
2	Itzel Alarcón
3	Elsa Daniela Sánchez
4	Jimena Pederiva
5	Priscila Morales
6	Eugenia Arreola Valdez
7	Michelle Fors
8	Rebeca Toledo
9	Raquel Ruíz
10	Daniela Alva
11	Farah Farah
12	Ilse Aguilar
13	Pamela Salinas
14	Cassandra Cazares
15	Alejandra Aguirre
16	Karen Rowe

*Rodaje: filmación de un medio audiovisual .

MADRE (MARÍA): Mujer 45 años, con fisonomías parecidas a las de Ana.



	Nombre
1	Marcela Feregrino
2	Dolores Verónica Morales
3	Evelyn Jacome Gómez
4	Ixchel de la Rosa Olarte
5	Silvia Baños Nieves
6	Ave Reyes
7	Claudia Espinoza
8	Idalia Arvizu Quiroz
9	Berenice Álvarez
10	Karen Daneida
11	María Dolores Castañeda
12	Verónica Contreras
13	Roxana Vega

PADRE: Hombre mayor de 48 años.

	Nombre
1	Rover Fabris
2	Ricardo Silva
3	Francisco Magdaleno
4	Luis Genardo Gonzales
5	Armando Díaz León
6	Fernando Misael
7	Raúl Cohen

Referencias

(Sofía Coppola (1999),
Francis Ford Coppola,
Las vírgenes Suicidas
[película])

En el *scouting* se tomaron en cuenta las características principales de los requerimientos de los lugares donde se desarrollará la historia. Asimismo, dirección y fotografía continuaron trabajando en conjunto, puesto que existían pocas posibilidades en cuanto a las locaciones. Sin embargo, existieron adaptaciones con ayuda de dirección de arte, fotografía y asistencia de dirección.

Interior / Día

CASA: Un baño con tina, una recámara, sala.



Consecuentemente, junto con el *scouting* se fue detallando la producción de arte, tomando en cuenta el vestuario, la utilería y, por supuesto, la locación.

En el caso del plan de trabajo, se realiza al tener todo lo que se requiere para los días de grabación. En el caso del cortometraje de “El silencio de todas las voces”, ya se había concluido con el guión, el presupuesto que se tenía, y el *breakdown*.

Breakdown EL SILENCIO DE TODAS LAS VOCES

Sábado

■ Inicio
■ Fin de grabación

8:00 am	desayuno café o cereal		
9:00 - 11:00 am		2. INT. BAÑO, TINA - TARDE MARIA, una mujer de 45 años está bañando a su hija	
11:00 - 11:30	Almuerzo Chilaquiles, fruta		
11:30 - 1:00 p.m.		3. INT. RECÁMARA ANA - TARDE MARIA viste a ANA, poniéndole un vestido blanco.	
1:00 - 2:00 p.m.		4. INT. SALA - TARDE. MARIA abre la puerta. Le besa la mano al PADRE.	
2:00- 4:00 pm		5. INT. ENTRADA CUARTO ANA - TARDE. El PADRE está ansioso por entrar. MARIA lo detiene. 6. INT. RECÁMARA DE ANA - TARDE. El padre abre la puerta de la recámara de ANA, ella se encuentra sentada en la cama	
4:00 - 5:00 p.m.	comida 3 tiempos		
5:00 - 6:00 p.m.		7. INT. SALA CASA ANA - TARDE Se escuchan en el piso de arriba gritos y gemidos.	
6:00 8:00 pm			Sección de fotos para publicidad del corto

Antes de grabar, a pesar de tener todo, fue indispensable rectificar que estuvieran los materiales correspondientes para el rodaje, incluso se intentó anticipar cualquier problema que pudiera presentarse para poder resolverlo.

Después de que se concluyó con los aspectos de la preproducción se realizó el siguiente paso: la producción.

3.3 Producción

En los días de grabación, se debe seguir el plan de trabajo, puesto que es el documento que nos ayudará a saber con mayor rapidez y exactitud qué escenas a grabar y qué actividades se deben realizar para ahorrar el mayor tiempo posible. Por lo general en una producción audiovisual se suscitan problemas, que, en el menor tiempo se tienen que resolver y es una de las características trascendentales de todo el entorno de la producción, debido a que se tiene un tiempo estimado de grabación, tanto para los *sets* y las locaciones, como para todo un equipo de trabajo.

Entonces, de acuerdo al plan de trabajo se realizó el armado correspondiente de iluminación y cámaras, junto con la caracterización del talento. Las áreas desde dirección y producción, hasta fotografía y arte continuaron en constante trabajo, debido a que todos deben de apoyar a la realización, ya que todas son importantes. No obstante las personas que deben tomar la última decisión son los integrantes de dirección. En este caso en particular, la locación se dejó preparada, junto con el vestuario. Existe la posibilidad que se tenga que armar el set o locación, eso dependerá del guion, del plan de trabajo o incluso de alguna productora o las particularidades de la misma.



(Fotografía de Luz Adriana Hernández Yáñez, 2014)



(Fotografía de Luz Adriana Hernández Yáñez, 2014)

En esta parte del proceso de producción, el equipo de trabajo ha arreglado la locación de acuerdo con las exigencias del cortometraje con tiempo anticipado para llegar en los días correspondientes a grabar. Es importante tener en cuenta que sin importar de la producción o el lugar donde se vaya a grabar no siempre se tienen algunas facilidades, por lo tanto, es importante anticipar tiempos extras a los que se tienen planeados en el momento de la realización. También se pueden llegar a terminar las grabaciones antes de lo planeado; sin embargo, se recomienda estar al tanto de cada detalle.

Por otra parte, fotografía decidió utilizar una *green screen* o pantalla verde para que al momento de editar se pueda agregar algún efecto que pudiera realizarse con mayor facilidad, así como para tener un mayor número de opciones para la dirección.

La realización de la grabación es una de las secciones que se deben ejecutar con mucho cuidado porque es muy difícil volver a realizarlas, aunque se pueden recrear, pero lo ideal es grabar de acuerdo con el plan de trabajo. También es importante que, al final de cada día de grabación se revise el material, para evitar realizar de nuevo la filmación después de los días de rodaje.

como se hizo en éste cortometraje.

A continuación se muestran algunas fotografías detrás de cámaras de “El Silencio de todas las voces”.



(Fotografía de Luz
Adriana Hernández
Yáñez, 2014)

En esta parte, el equipo de trabajo grabó una de las escenas en la fachada de la casa, donde podemos ver a los actores, director, asistente de dirección, cámara, asistente de cámara y sonido.

La fotografía trabaja con principios del Diseño y Comunicación Visual, le ayuda a tener una mejor ejecución de composición, encuadre, equilibrio visual, entre otros, en cada toma del cortometraje.

Por ejemplo, en otra de las escenas que fue realizada en el comedor, uno de los distintos puntos que se mencionaron en el capítulo dos, es la aplicación de la simetría, la cual, se logra a través de la composición fotográfica, centrando a los personajes, junto con los muebles y la utilería, obteniendo como consecuencia un equilibrio visual.



(Fotografía de Luz
Adriana Hernández
Yáñez, 2014)



[Fotografía de Luz
Adriana Hernández
Yáñez, 2014]

El director se encuentra supervisando la escena junto con su asistente, a su vez, se rectifica el encuadre, utilizando un punto de fuga, entre otros elementos supervisado por dirección. En esta sección de la producción se puede ver que el Diseño y Comunicación tiene la capacidad de dirigir un equipo de trabajo, tomando en cuenta las decisiones para un resultado efectivo.

También podemos ver a la asistente de fotografía, quien, con ayuda de un rebotador, puede darle mayor iluminación al actor. Este accesorio de fotografía es muy común, debido a que funciona para tener una mejor iluminación en la persona u objeto que se esté grabando, obteniendo como resultado una mayor apreciación en cuanto a color y volumen.



No hay que olvidar que la manipulación del rebotador, como de la iluminación también dependerá de cada efecto que se desea obtener.

(Fotografía de Luz
Adriana Hernández
Yáñez, 2014)



También se puede observar a los encargados de dirección de arte en acción; en este caso se puede observar a la maquillista realizando una caracterización, un moretón simulando un golpe creado por otro de los actores para darle mayor credibilidad al cortometraje. Una aportación más del Diseño en la pantalla, utilizando el manejo del color, entre otros aspectos del mismo.

Se utilizó iluminación artificial, al igual que difusores, porque el panorama del desarrollo del proyecto audiovisual maneja suspenso en la mayoría de la historia del cortometraje. Cabe señalar que dirección y fotografía estuvieron de acuerdo con ello.



(Fotografías de Luz
Adriana Hernández
Yáñez, 2014)



(Fotografía de Luz
Adriana Hernández
Yáñez, 2014)

Es fundamental estar al pendiente de la continuidad de todos los detalles, debido a que se caracteriza por tener una buena observación en cada toma para que no se pierda la credibilidad del proyecto. A pesar de que el Diseño y la Comunicación Visual no interviene directamente con la continuidad, debido a sus competencias como la observación en primera instancia, un Diseñador puede ejercer este cargo.



[Fotografía de Luz
Adriana Hernández
Yáñez, 2014]



(Fotografía de Luz
Adriana Hernández
Yáñez, 2014)

La fotografía retoma otro aspecto de las áreas del Diseño que se ha estado desarrollando a lo largo de este capítulo por dos motivos: es sustancial la foto en el Diseño y producción y yo formé parte de la dirección de fotografía; tomando en cuenta el uso de color y espacio, composición, etc. Sin omitir que la fotografía es otro factor esencial, debido a que todo el tiempo está presente en la pantalla y en todas las áreas de la producción audiovisual.

Dirección, arte y fotografía decidieron utilizar colores tierra para dar contraste en cuanto a los personajes, la escenografía y la historia.

A su vez, podemos observar el contraste con ayuda del uso de la iluminación para enfatizar la escena.



(Fotografía de Luz
Adriana Hernández
Yáñez, 2014)



El audio compone a la producción audiovisual, debido a que le da un valor junto a la imagen en curso, en “El Silencio de todas las voces” no es la excepción.

Se utilizó un micrófono, llamado *boom*, el cual lo podemos observar en algunas imágenes, así como audio ambiental grabado con la misma herramienta. Finalmente, el audio extra que se usó, fue con ayuda de un músico profesional, con el que se trabajó en línea de acuerdo con la historia y las exigencias correspondientes de las personas encargadas de la edición.



A pesar de que existe algún tipo de toma que pueda parecer sencilla, se cuidaron los detalles que conlleva todo un equipo de producción: el manejo del equipo de iluminación, cámaras, utilería, vestuario, en casos particulares la pantalla verde, etc. Herramientas que se gestionaron desde la pre-producción.

(Fotografías de Luz Adriana Hernández Yáñez, 2014)



(Fotografías de Luz Adriana Hernández Yáñez, 2014)

3.4 Postproducción

En la última etapa, el montaje se comienza, junto con los efectos especiales que requiere el cortometraje. El Diseño se ha visto anteriormente en ejecución, sin embargo la postproducción, junto con la producción demuestra con mayor alcance el papel del mismo en la producción audiovisual. En este apartado se integran otras herramientas como el uso de *software* especiales para la edición de video como Final Cut X, After Effects y Audition para la edición requerida de audio; sin embargo se continúa con el uso de las bases del Diseño, tales como, manejo de color, movimiento visual, equilibrio, la composición, forma, entre otras.

El trabajo se dividió y las personas encargadas en la asistencia de dirección y dirección de fotografía fueron quienes montaron el cortometraje, quienes cumplen con el perfil para la ejecución de esta actividad, contando con las competencias, tales como la organización, creatividad, etc., así como los conocimientos sobre los fundamentos del diseño.

El montaje se basa en el guión, pero una vez montado, se rectifica todo el video desde el inicio para observar detalladamente si se requiere algún cambio que pudiera mejorar el cortometraje.



(Yatzil Simancas Captura de pantalla de edición, 2014)



(Captura de pantalla de edición, 2014)

A la par, se comienza la realización de la publicidad y difusión en el blog y redes sociales; en este caso se utilizó *Facebook* y *Youtube* para dar a conocer el *trailer*. Al igual, se utilizaron medios impresos tales como carteles y postales.

Una fase más donde el diseño interviene de manera directa, complementando con todas las herramientas del diseño, así como las habilidades y aptitudes del diseñador, obteniendo finalmente un resultado profesional.



En el cartel se puede observar un equilibrio visual por medio del manejo de la forma y la iluminación, creando un contraste muy marcado en el ambiente de la historia del cortometraje, manejo del cual la ausencia de iluminación es sinónimo del drama en el corto que a continuación se puede observar.

(Yatzil Simancas, Captura de pantalla de facebook, 2014)



En las pruebas de fotografía se puede observar que el manejo de luz es poca, pero se enfoca en el personaje principal, donde los personajes secundarios lo envuelven, direccionando sus respectivas miradas hacia el centro; además la sección áurea se ve reflejada en la foto que fue creada para el cartel; también en los textos, en los datos correspondientes de cada persona involucrada del corto, pero principalmente el título del proyecto audiovisual; como consecuencia de ello, se crea un equilibrio visual.

A su vez, se puede observar que se obtiene el equilibrio visual por medio de la asimetría, puesto que se encuentran jerarquizadas las posiciones de los personajes.

Por otra parte el color del vestuario de la niña, como es el caso de su suéter, representa la pureza de ella en contraste con la ausencia de luz en el resto del cartel, dándole un valor relevante a la historia del cortometraje.

También es importante destacar la aplicación adecuada en cuanto a texto e imagen con ayuda de la diagramación que se muestra en el lado inferior izquierdo.



(Cartel, *El silencio de todas las voces*, 2014)

Como resultado se obtuvo:

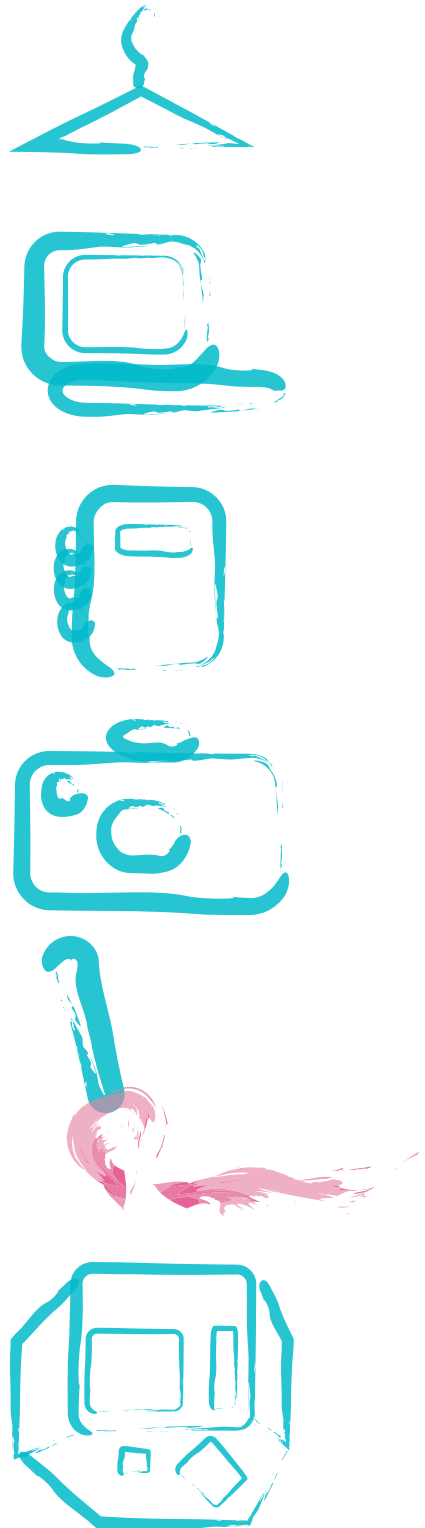


(Cartel, *El silencio de todas las voces*, 2014)

El resultado, que es el cortometraje "El Silencio de todas las voces" se encuentra al final de esta investigación para consultar. Cortometraje que es un ejemplo de la forma que un equipo de trabajo compuesto por Diseñadores y Comunicadores Visuales tienen la capacidad creativa y productiva de una realización en el ambiente de la producción audiovisual.

Como hemos visto a lo largo del capítulo y de la investigación, el Diseño y la producción conllevan un proceso, siguiendo ciertas características y personajes, tomando un papel importante cada una en el momento requerido. Se ha visto que en cada fase de la producción se hace presente el Diseño, así como las habilidades y aptitudes del diseñador, complementando el Diseño en la producción y la producción en el Diseño y Comunicación Visual.

Finalmente, estudiantes de Diseño y Comunicación Visual creando una propuesta cinematográfica, comprueban que pueden participar en la producción audiovisual.





CONCLUSIONES

El objetivo principal de la investigación pretendió comprobar que el alumno de la carrera de Diseño y Comunicación Visual, especialmente de la Facultad de Artes y Diseño enfocados al área de audiovisual y multimedia, tiene los conocimientos suficientes para desenvolverse en una producción audiovisual con la finalidad de trabajar desde la preproducción, así como en la producción y postproducción y en los diferentes campos de trabajo donde pueden desenvolverse dependiendo de sus competencias e intereses, teniendo en cuenta el impacto del Diseño en la producción.

La influencia del Diseño y la Comunicación Visual en la producción audiovisual parte de una investigación de campo y teórica. A su vez, la aplicación se enfoca en un trabajo audiovisual, junto con bibliografía alusiva a los temas que se trataron; finalmente se corroboró la información con profesionales que tienen experiencia con el Diseño y la producción audiovisual para poder respaldar los resultados a los que se llegó.

En el primer capítulo se enfocó a los niveles de la producción audiovisual y se habló de cada fase de la misma, así como de las características de su contenido y la realización de cualquier tipo de producción audiovisual, por lo que se obtuvo como resultado la importancia de la aportación del Diseño y la incursión de él en la producción.

Consecuentemente, en el siguiente capítulo se observó que el Diseño, la Comunicación Visual y su relación, tiene una mejor comprensión para dar un mensaje de una forma eficaz, porque permite que sea funcional, esencialmente en la aplicación en la producción.

Una de las características sobresalientes del segundo capítulo, elementos del Diseño dentro de la pantalla, destaca que cubren con las exigencias necesarias para aplicar a un amplio campo de posibilidades en la creación de los medios audiovisuales.

CONCLUSIONES

Al mismo tiempo, otra particularidad eminente de la investigación es haber analizado las áreas del Diseño y Comunicación Visual en la producción audiovisual y en efecto, se pudo sugerir el área de interés de acuerdo con las preferencias de cada Diseñador ya que se pueden comprender diferentes cargos a realizar en cada uno de los campos. Sin embargo, hay que considerar que se puede tener una mejor elaboración de actividades, proponiendo variedad de opciones, al igual que en el desarrollo de las habilidades y aptitudes que se tienen para ello.

Además, respecto a la investigación de campo se entrevistó a cuatro profesionistas, quienes trabajan parte del Diseño y/o la producción, teniendo diferentes puntos de vista. En consecuencia de ello y de acuerdo con los resultados obtenidos, se pudo observar que la relación de un Diseñador y Comunicador Visual con la producción audiovisual es sumamente necesaria, puesto que, sin la colaboración del mismo, difícilmente se podrían obtener los resultados que hoy en día existen.

Por otro lado, posiblemente se debe trabajar en algunas de las competencias que son indispensables en una producción audiovisual, las cuales son la destreza por resolver problemas en un lapso de tiempo corto, liderazgo, intuición, tolerancia, iniciativa, creatividad, ética, responsabilidad, compromiso, entre otras.

Finalmente, en el tercer capítulo se mostró que la realización, junto con la teoría, se aplicó en cada una de las etapas donde los estudiantes se desempeñaron de acuerdo a sus aptitudes y gustos, obteniendo como resultado el trabajo que el Diseño ejecuta en la producción audiovisual.

Definido el objetivo, los Diseñadores y Comunicadores Visuales pueden desarrollar las competencias fundamentales para poder formar parte de una realización audiovisual, así como pueden tener gran ventaja de formar parte de dos especialidades, sin dejar atrás que se deben tener bases de la producción audiovisual junto con las competencias correspondientes para el área que se desea desempeñar. Tiene ventajas para poder desarrollarse en más de una disciplina y trascender hacia otras, como lo es la producción audiovisual.

ANEXOS

Anexo A: Cortometraje “El Silencio de todas las voces”



FUENTES DE CONSULTA

BIBLIOGRAFÍA

Acosta Silva, A. (2007) *La elaboración y presentación de trabajos académicos escritos*. Bogotá: Creative Commons.

Atienza Muñoz, P. (2013) *Historia y evolución del montaje audiovisual: de la moviola a Youtube* España: Universitat Oberta de Catalunya.

Bestard Luciano, M. (2011) *Realización Audiovisual*. España: Universitat Oberta de Catalunya.

Blaxter, L., Hughes, C., Tight, M. (2002) *Cómo se hace una investigación*. Barcelona: Editorial Gedisa.

Cámara, S. (2004) *El Dibujo animado*. Barcelona: Ediciones Parramón.

Cerrillos, J., Caporal, G., Carrillo, J... (2009) *Taller de Comunicación* México: UNAM.

Dondis, Donniss A. (1990) *La Sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto Visual*. Barcelona: Gustavo Gili.

Gonzáles Canseco, C. Y Gonzáles Morantes, C. (2013) *Diseño y organización de la producción cinematográfica*. México: UANL.

Hembree, R. (2008) *El diseñador gráfico: entender el diseño gráfico y la comunicación audiovisual*. Barcelona: Blume.

Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (1991) *Metodología de la Investigación*. México: Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial.

Kemp, Jerrold. (1983) *Planificación y producción de materiales audiovisuales*. México: Representaciones y Servicios de Ingeniería s.a.

Kindem, G. (2007) *Manual de producción audiovisual digital*. España: Omega.

La Ferla J. (2012) *El medio es el diseño audiovisual*. Buenos Aires: Universidad de Caldas.

Newark, Q. (2002) *¿Qué es el Diseño Gráfico? Manual de Diseño*. México: Gustavo Gili.

Poulin, R. (2012) *El lenguaje del Diseño Gráfico: conocimiento y aplicación práctica de los principios fundamentales del diseño*. Barcelona: Promopress.

Ráfols, R. y Colomer, A. (2003) *Diseño Audiovisual*. Barcelona: Gustavo Gili.

Seddon, T. y Herriot, L. (2010) *Dirección de Arte*. Barcelona: Gustavo Gili.

Vega Escalante, C. (2004) *Manual de producción cinematográfica*. México: UAM.

Zamarripa Salas, A. (2012) *Manual de Producción Audiovisual para diseñadores*. México: UNAM.

Zavala, H. (2008) *El diseño en el cine: Proyectos de dirección artística*. México: CUEC-UNAM.

Wong, W. (1995) *Fundamentos del Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.

VIDEO

Alfred Hitchcock (1960), Alfred Hitchcock *Psycho* [película] Estados Unidos.

Baz Luhrmann (2001), Baz Luhrmann *Moulin Rouge* [película] Estados Unidos, Australia y Reino Unido.

Quentin Tarantino (1994), Lawrence Bender *Pulp Fiction* [película] Estados Unidos.

Robert Rodríguez y Frank Miller (2005), Robert Rodríguez y Frank Miller *Sin City* [película] Estados Unidos.

Roman Polanski (2002), Roman Polanski *El pianista* [película] Alemania, Francia, Reino Unido y Polonia.

Sofía Coppola (1999), Francis Ford Coppola *Las vírgenes Suicidas* [película] Estados Unidos.

Stanley Kubrick (1968), Stanley Kubrick *2001: Odisea del Espacio* [película] Estados Unidos y Reino Unido.

Wes Anderson (2007), Wes Anderson *The Darjeeling Limited* [película] Estados Unidos.

ENTREVISTAS

Moyado, A. (2014) Vfx compositor Ritmson, entrevista personal. México.

Osorio, J. (2014) Realizador y Editor en proyectos audiovisuales Canal Once TV, entrevista personal. México.

San Pablo, J. (2014) Jefe del área de Operación y Control Tecnológico del Departamento de Televisión Educativa de la CUAED-UNAM, entrevista personal. México.

Zamarripa, A. (2014) Profesor y Productor FAD-UNAM, entrevista personal. México.

