

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: La intervención del diseño gráfico en la producción del programa infantil de Titerenango.

ESTRATEGIA: Diseño de logo, material publicitario y promocional de la Banda Meits.

PROYECTO DE GRADO

CRISTINA VIDES LLARENA
CARNET 11449-11

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, JULIO DE 2015
CAMPUS CENTRAL

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: La intervención del diseño gráfico en la producción del programa infantil de Titerenango.

ESTRATEGIA: Diseño de logo, material publicitario y promocional de la Banda Meits.

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR
CRISTINA VIDES LLARENA

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, JULIO DE 2015
CAMPUS CENTRAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR: P. EDUARDO VALDES BARRIA, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DECANO: MGTR. HERNÁN OVIDIO MORALES CALDERÓN
SECRETARIA: MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA
DIRECTORA DE CARRERA: MGTR. ANA REGINA LÓPEZ DE LA VEGA

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

MGTR. KARIN LUCRECIA ABREU LISCUTIN

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

MGTR. ANA REGINA LÓPEZ DE LA VEGA
LIC. JOSE ALEJANDRO RAMIREZ PINEDA
LIC. LOREN MARÍA GIORDANO LAINFIESTA



Universidad
Rafael Landívar
Tradicón Jesuita en Guatemala

Facultad de Arquitectura y Diseño
Departamento de Diseño Gráfico
Teléfono: (502) 2426 2626 ext. 2428
Fax: (502) 2426 2626 ext. 2429
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016

Reg. No. DG.003-2015

Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de
Arquitectura y Diseño a los veinte días del mes de mayo de
dos mil quince.

Por este medio hacemos constar que el (la) estudiante VIDES LLARENA, CRISTINA, con
carné 1144911, cumplió con los requerimientos del curso de Elaboración de Portafolio
Académico. Aprobando las tres áreas correspondientes.

Por lo que puede solicitar el trámite respectivo para la Defensa Privada de Portafolio
Académico, previo a optar el grado académico de Licenciado(a).


Mgtr. Patricia Villatoro
Asesor Proyecto de Investigación


Lic. Ericka Herrera
Asesor Proyecto Digital


Mgtr. Karin Abreu
Asesor Proyecto de Estrategia

cc:Archivo
/mlr

**CARTA DE
ASESORES**

Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado de la estudiante CRISTINA VIDES LLARENA, Carnet 11449-11 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 0375-2015 de fecha 17 de junio de 2015, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado

INVESTIGACIÓN: La intervención del diseño gráfico en la producción del programa infantil de Titerenango.

ESTRATEGIA: Diseño de logo, material publicitario y promocional de la Banda Meits.

Previo a conferírsele el título de DISEÑADORA GRÁFICA en el grado académico de LICENCIADA.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, al día 1 del mes de julio del año 2015.



MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA, SECRETARIA
ARQUITECTURA Y DISEÑO
Universidad Rafael Landívar

**CARTA DE
AUTORIZACIÓN
DE IMPRESIÓN**

AGRADECIMIENTOS

A Dios, a mi familia y a la vida, que me lo han dado todo.
A la Universidad y su equipo docente por la dirección y apoyo.

TITERE NANGO



LA INTERVENCIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO EN LA
PRODUCCIÓN DEL PROGRAMA INFANTIL DE TITERENANGO.



ÍNDICE

Resumen _____	3	Narrativa Audiovisual _____	62
Introducción _____	4	Experiencias desde Diseño _____	74
Planteamiento del Problema _____	5	Descripción de Resultados _____	77
Objetivos de Investigación _____	7	Entrevista a Sujetos de Estudio _____	77
Metodología _____	8	Guías de Observación _____	98
Sujetos de Estudio _____	8	Interpretación y Síntesis _____	146
Objetos de Estudio _____	10	Conclusiones y Recomendaciones _____	163
Instrumentos _____	10	Referencias _____	169
Procedimiento _____	11	Anexos _____	177
Contenido Teórico y Experiencias desde Diseño _____	13		
Inicios del cine y televisión _____	13		
Televisión _____	14		
Diseño Audiovisual _____	21		
Etapas de una Producción Audiovisual _____	45		
Presencia de Marca _____	60		

RESUMEN

El diseño audiovisual es un medio bastante explotado hoy en día especialmente en el cine y la televisión, utilizado como una forma de comunicación que hace uso de imagen y audio, donde un diseñador gráfico puede aportar valor y jugar un papel muy importante en la producción audiovisual y la narrativa de la misma.

Titerenango es un programa de televisión infantil de títeres que tiene como objetivo entretener a los niños acompañado de mensajes educativos, con una producción audiovisual hecha en Guatemala que merece ser analizada.

Esta investigación presenta las áreas en las que debe intervenir un diseñador gráfico y los principios del diseño audiovisual en una producción televisiva en las tres etapas que la conforman: pre producción, producción y post producción, analizando su aplicación en el programa de Titerenango.

INTRODUCCIÓN

Un diseñador gráfico hoy en día, puede ser partícipe de cualquier proyecto interdisciplinar relacionado con la comunicación audiovisual, aportando valor al trabajo profesional en equipo.

El diseño audiovisual es un campo de acción del profesional del diseño y su intervención puede contribuir a lograr una propuesta innovadora.

En toda producción audiovisual existen principios básicos como la luz, el color, peso visual, equilibrio compositivo, planos, sonido, etc. Todos estos, son conceptos básicos que se deben conocer antes de realizar un programa de televisión, una película, un documental, una telenovela o cualquier material audiovisual. Al hacer uso de estos correctamente, se logra transmitir mensajes, sentimientos y emociones para que el televidente se identifique y logre captar una narrativa coherente y fluida.

Titerenango, un programa de televisión infantil de títeres realizado en Guatemala, tiene como objetivo entretener a los niños con contenidos aptos y moralejas al final de cada capítulo. Para lograr el resultado final, Javier Vides, el director del programa, completa el proceso audiovisual tomando en cuenta los principios básicos en las etapas de pre producción, producción y post producción.

El desarrollo de esta investigación describe cada una de las etapas para realizar una producción audiovisual de títeres y la importancia de la aplicación de cada uno de los principios básicos para lograr una secuencia lógica en la narrativa a través de los personajes y acontecimientos presentes en Titerenango. También aclara sobre los diferentes tipos de títeres que existen y cuáles son los recomendados para ser utilizados en televisión ya que deben tener expresividad y transmitir un mensaje mediante sus movimientos y diálogos.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Contar anécdotas es parte de nuestra vida cotidiana, algunos cuentan chistes y otros se inclinan por el drama, pero siempre existe la necesidad de relatar una historia y es así como se dan los comienzos del cine. De acuerdo a Sadoul (2004), numerosos inventores como Edison, Dickson, Marey, Muybridge, Reynaud, entre otros; contribuyeron a la invención de un dispositivo que proyectara fotografías en secuencia, sin embargo es Louis Lumière a quien se le atribuye la invención del cine en 1895 por el gran éxito del cinematógrafo, que era a la vez una cámara, proyector e impresora.

Poco a poco se fueron obteniendo avances como la integración del color a la imagen y el sonido, un factor muy importante en la post-producción de un material audiovisual, ya que simboliza el 50% del resultado final, es decir, tiene el mismo peso que lo visual. La visualización sin la música no sirve de nada y viceversa.

Hoy en día las producciones audiovisuales se encuentran en

todos lados, como medios de información, entretenimiento, publicidad, educación, etc. Según el blog suip.tv, el vídeo es a futuro el contenido que mejor expectativas de crecimiento tiene respecto a otros.

Fuenzalida, citado por Meza (2013) dice que tal como la tecnología de la imprenta posibilitó en su época masificar la lecto-escritura, las tecnologías digital-audiovisuales pueden ayudarnos a generar en la infancia una cultura humanista y ciudadana, de colaboración y tolerancia, emprendimiento, equidad y solidaridad.

En la actualidad, muchos padres de familia eligen la televisión como la entretenimiento número uno para sus hijos, ya que de acuerdo a Medina (2013) es el medio de ocio más directo y barato para los niños y sus familias. En la programación se puede encontrar variedad de canales y programas infantiles, especiales para la educación de los pequeños, algunos además, incluyen el aprendizaje de

nuevos idiomas. Meza (2013) menciona que el lenguaje audiovisual ayuda al receptor a mejorar la comunicación con signos gestuales, faciales y corporales.

Es por eso que el mercado de la televisión ha ido creciendo a pasos agigantados, especialmente el dirigido a los niños ya que es el cliente más fiel de la TV. Sin embargo, podemos encontrar diferentes producciones de programas infantiles como por ejemplo: caricaturas animadas, disfraces, personajes en 3D, títeres, etc. Cada uno tiene distintas maneras de realizar la pre y post-producción, ya que depende de los materiales, actores, programas de diseño, etc,... que estos utilicen.

Uno de los pocos programas infantiles realizados 100% en Guatemala es Titerenango, la tierra de los títeres. La productora "Villa Creativa" se encargó de presentar al público guatemalteco un poco de la cultura del país a través de títeres con diferentes personalidades creando distintas temáticas adaptadas para los niños y enseñando, al final de cada programa, una moraleja.

Gran parte de la creación de una producción audiovisual, reside en cómo el diseñador o productor se las ingenia para contar una historia. A pesar de los grandes avances tecnológicos y la facilidad de crear escenas ficticias e imaginarias, hacer uso de títeres puede llegar a dificultar la producción de dichas escenas por las limitaciones que se presentan al hacer uso de muñecos controlados por las manos.

Por lo que surgen las siguientes interrogantes:

- ▶ ¿Cómo se maneja el diseño audiovisual en los programas infantiles de Titerenango?
- ▶ ¿Cuál es la intervención del diseñador gráfico en el proceso de pre-producción, producción y post-producción en los programas infantiles de Titerenango?

OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

- ▶ Definir cómo se maneja el diseño audiovisual en los programas infantiles de Titerenango.
- ▶ Establecer cuál es la intervención del diseñador gráfico en el proceso de pre-producción, producción y post-producción en los programas infantiles de Titerenango.

METODOLOGÍA

SUJETOS DE ESTUDIO

Se utilizó la selección por ámbito, según su experiencia tanto dentro del programa de Titerenango como fuera del mismo, con base en sus conocimientos acerca de elaboración de producciones audiovisuales.

1. Javier Vides

Licenciado en Ciencias de la Comunicación, graduado de la Universidad Rafael Landívar, creador de "Villa Creativa Producciones". Director y productor principal del programa infantil Titerenango.

Actualmente es el Técnico en Comunicación para el Proyecto de Fortalecimiento de la Productividad de la Micro, Pequeña y Mediana Empresa del Ministerio de Economía.

Fundador y creador del medio de publicidad Boost. Prestó sus servicios como editor de video y animador 2d y 3d en TeleCentro Internacional, además de dar cursos de edición de video.

Realizó proyectos de mejora de calidad de vida a través de videos documentales en la Institución JICA (Japan International Cooperation Agency). Documentación visual del proyecto Danza en Comunidad de Artes Landívar y el Instituto de Danza e Investigación del Movimiento de la Universidad Rafael Landívar. Elaboró la campaña social para niños con síndrome de Down editando spots de video para el Instituto Neurológico.

Editor de video digital de Moralejas. Realizó la edición de la película "Un presidente de a sombrero" y fue actor principal de la película "Repechaje". Anteriormente fue editor de video digital de Latitud Televisión actualmente TV Azteca Guatemala, por casi dos años.

Aportó información sobre el diseño audiovisual en los programas infantiles de Titerenango así como su opinión sobre la intervención del diseñador gráfico en este tipo de producción audiovisual.

2. Luis Contreras

Comenzó grabando su propia música, luego produjo el sonido de bandas musicales y artistas principalmente de rock. Estudió Sonido Digital en la Universidad Galileo. Se adentra en el ámbito publicitario creando *jingles*, anuncios para radios y producciones de la Universidad San Carlos.

Fue el encargado de estudio de grabación de Moralejas, haciendo la producción de audio de todos los programas y películas de la productora.

Fue el productor musical del programa infantil de Titerenango, creando canciones y melodías para el mismo.

Más adelante se dedicó a la producción musical y de video de TV Maya donde realizó un programa de conciertos acústicos llamado "Latido y Sonante".

Posteriormente se enfoca en el ámbito de comunicación en Do Mi Sol encargado de dirigir el departamento de medios y una radio online, donde trabajó en conjunto con artistas y bandas guatemaltecas como Malacates Trébol Shop, Tambor de la Tribu, Bohemia Suburbana, Viento en Contra, etc.

Actualmente, lleva tres años formando parte del equipo de Bambuchia Producciones, encargado del sonido en obras de teatro y visitas a escuelas públicas presentando y animando a través de obras con personajes de los periódicos Al Día y Nuestro Diario. Además, se encuentra dando una consultoría en la Municipalidad de Guatemala, enfocado en las alcaldías auxiliares, implementando el uso de redes sociales.

Colaboró aportando información sobre los principios básicos del sonido en una producción audiovisual.

3. Rodrigo Tejada

Licenciado en Diseño Gráfico graduado de la Universidad Rafael Landívar, ha trabajado principalmente en diseño

digital y multimedia (presentaciones de negocios y gerenciales)

Luego se especializó en Animación 2D (clásica) en Vancouver Film School. Posterior a eso, se ha dedicado a la docencia en la Landívar en los cursos de Producción Audiovisual, Animación y terna evaluadora en Galería. Además trabaja como freelance y por contrato en una productora.

Brindó información sobre aspectos relacionados al diseño audiovisual y el aporte de la intervención del diseñador gráfico a estas producciones.

OBJETOS DE ESTUDIO

Para la selección de los objetos de estudio se tomó como base 3 capítulos del programa Titerenango, de una colección de 45 episodios en total. Buscando aquellos que cuenten con una producción audiovisual más elaborada para poder evaluar una mayor cantidad de aspectos.

De cada capítulo se analizó 5 escenas específicas brindando un total de 15 objetos de estudio.

Dichos capítulos fueron publicados en el transcurso del año 2011.

Los tres capítulos elegidos son:

- Javi Jones y el Cáliz de la Sabiduría
- Toñals: en busca de la Flor de Marshmallow
- Piratas: el Mapa del Tesoro Perdido

INSTRUMENTOS

Entrevista estructurada para los sujetos de estudio

Se realizó una entrevista estructurada con preguntas abiertas a cada uno de los sujetos de estudio para lograr obtener la mayor cantidad de información posible de acuerdo a su profesión y puesto dentro y fuera de la empresa.

Se optó por elegir el tipo de entrevista abierta ya que de esta manera, la información no es tan delimitada y se conocen experiencias pasadas que pueden contribuir con el contenido teórico.

Se elaboró una entrevista directa dirigida al profesional en el tema de las Ciencias de Comunicación: Javier Vides Llarena. (Ver Anexo # 1)

Al productor musical, Luis Contreras, se le presentó una entrevista diferente, ya que se buscó una información distinta, que complementa los principios básicos de una producción audiovisual. (Ver Anexo # 2)

Por último, al diseñador gráfico, Rodrigo Tejada, se le cuestionó aspectos relacionados al diseño audiovisual y el aporte de la intervención del diseñador gráfico en una producción audiovisual. (Ver Anexo # 3)

Guía de observación:

Se elaboró una guía de observación (Ver Anexo # 4) para el análisis de las diversas escenas de los 3 episodios del programa de Titerenango para conocer la aplicación de los conceptos principales de una producción audiovisual y la importancia de cada uno de ellos para la obtención de un resultado de calidad.

PROCEDIMIENTO

Selección del tema: Se comenzó por proponer diferentes temáticas de interés relacionadas con el diseño gráfico. Se evaluó su accesibilidad de información, los sujetos de estudio, tiempo e interés. De este modo se logró llegar al tema final: " La intervención del diseño gráfico en la pre-producción, producción y post-producción del programa infantil de Titerenango."

Planteamiento del problema: Luego de elegir el tema, se buscó información acerca del mismo para ahondar en su importancia en el ámbito del diseño gráfico. Se redactó el planteamiento del problema y las interrogantes que surgen de éste. Dichas preguntas dan lugar a los objetivos de la investigación.

Metodología: Posteriormente, para el desarrollo de la investigación, se estructuró la metodología para definir los sujetos y objetos de estudio, así como los instrumentos para obtener información.

Contenido Teórico y Experiencias desde Diseño: Más adelante, se recopiló información acerca del contenido teórico para desarrollar los instrumentos, también se buscó una experiencia de diseño que respalde la información recabada. Al mismo tiempo se conformó la lista de referencias.

Descripción de resultados: Se presentaron los resultados de manera escrita en base a los instrumentos de investigación que fueron aplicados a los sujetos y objetos de estudio.

Interpretación y Síntesis: Con toda la información recopilada, se procedió a interpretarla y analizarla para solucionar los objetivos planteados al inicio.

Conclusiones y Recomendaciones: Se elaboraron las conclusiones y recomendaciones acorde a los objetivos planteados al inicio de la investigación.

Referencias: Se hizo un listado con todas las referencias consultadas, tanto de información como de imágenes.

Anexos: Se colocó los instrumentos utilizados para entrevistar a los sujetos de estudio y guías de observación.

1. INICIOS DEL CINE Y TELEVISIÓN

De acuerdo a Sadoul (2004), numerosos inventores como Edison, Dickson, Marey, Muybridge, Reynaud, entre otros; contribuyeron a la invención de un dispositivo que proyectara fotografías en secuencia, sin embargo es Louis Lumière a quien se le atribuye la invención del cine en 1895 por el gran éxito del cinematógrafo, que era a la vez una cámara, proyector e impresora.

Según Marner (2004) el cine tiene su existencia desde hace un tiempo relativamente largo, por lo que los conocimientos son más amplios y las experiencias se aprovechan para seguir mejorando las técnicas.

El diseño audiovisual, de acuerdo a Rafols y Colomer (2006), es la más joven de las disciplinas del diseño. Tuvo su origen con el cine, creció con la televisión y alcanzó su plenitud con la informática. El cine busca dar soluciones a

problemas comunicativos ligados a medios en los que se utiliza la imagen para transmitir un mensaje.

Monge (s.f.) menciona que a nivel gráfico se puede encontrar una evolución muy parecida entre el cine y la televisión ya que ambos se han desarrollado paralelamente. La evolución gráfica del cine ha mantenido prácticamente la totalidad de su estructura exceptuando la introducción del color y los efectos especiales pero la televisión ha evolucionado mucho más.

Según Rafols y Colomer (2006) el uso del color en televisión no se implanta de manera masiva hasta los años setenta, cuando se produce el salto más importante del medio.

Según Bassofia (2013) sólo una de cada diez películas se rodó en color en 1947. Pero esa cifra aumentó a una de cada dos en 1954 y, en 1979, el 96% de los largometrajes hechos en Estados Unidos eran en color.

El diseño audiovisual ha surgido de la demanda de una sociedad donde predomina el ocio como fuente de satisfacción, haciendo uso, cada vez más, del entretenimiento, el cual genera una influencia creciente en cada uno de nosotros.

2. LA TELEVISIÓN

Según CRIF "Las Arcaicas" (2008) los primeros intentos de televisión como transmisión de una señal audiovisual fueron desarrollados al mismo tiempo en Estados Unidos y en Europa en 1930. Sin embargo, su desarrollo, se ve afectado por la venida de la Segunda Guerra Mundial por lo que se espera a que termine el conflicto para que la televisión retome un lugar importante como nuevo sistema de comunicación de masas.

La televisión llega a los principales países del mundo en 1950 mostrando transmisiones de pocas horas en el día pero pronto se empieza a construir una industria gigantesca.

De acuerdo a Rafols y Colomer (2006) por televisión se comprende toda empresa cuya principal actividad sea la

de transmitir a distancia imágenes y sonidos a través de ondas electromagnéticas o por cable. Dicha transmisión puede emitirse en más de una frecuencia y cada una de estas bandas de transmisión responde al nombre de canal.

CRIF "Las Arcaicas" menciona que la televisión tiene un alto componente tecnológico y recursos técnicos que definen su estructura. La producción audiovisual en televisión se caracteriza por el trabajo en equipo, se necesitan de muchas personas para lograr obtener el resultado final que todos pueden ver en la comodidad de sus hogares.

2.1. Televisión Infantil

De acuerdo a Martínez (2005) el niño se desarrolla en función de la cultura que le rodea. Es importante definir los objetivos de desarrollo y educación para que la programación infantil sea de calidad y no actúe en vano.

Martínez (2005) afirma que es muy importante tomar en cuenta el contexto y entorno diario del niño para adaptarse a ellos y definir estrategias para situar positivamente la TV en ese entorno. La televisión puede ofrecer muchos

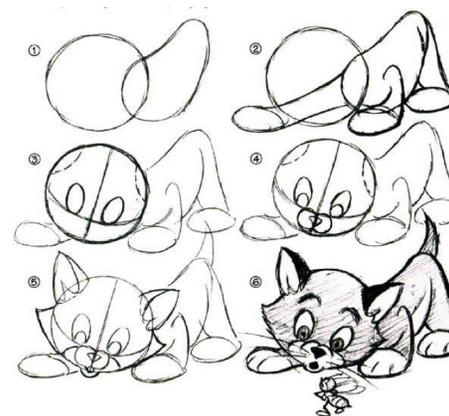
contenidos, sin embargo, no todos son adecuados para los niños, es por eso que los padres deben estar conscientes y hacer frente a hábitos y contenidos televisivos no recomendables mediante un control sobre lo que los niños ven.

Martínez (2005) comenta algunos de los aspectos importantes o características que todo programa infantil debería incluir, como la educación en hábitos: formas de vida, higiene, educación sexual, nutrición, consumo saludable, qué hacer en caso de accidentes, etc. En las temáticas conviene incluir cuestiones propias de la infancia y sus contextos, así como la inclusión de personas ajenas a su nivel socioeconómico o cultural para aprender a respetar las diferencias. Estimular la tolerancia, facilitar la convivencia, promover la no violencia y la no discriminación.

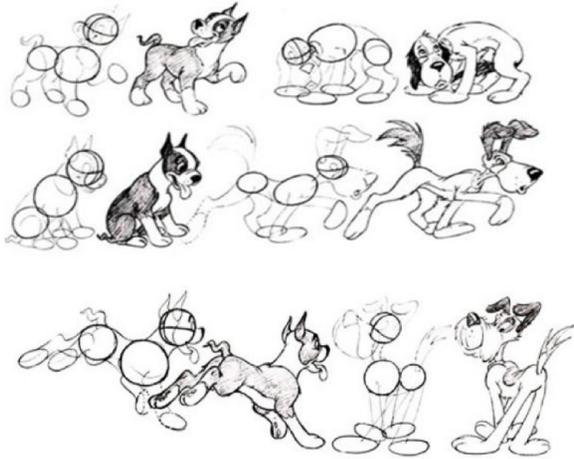
Según Martínez, el contenido infantil no es sinónimo de dibujo animado. Hay ocasiones en las que los niños eligen programas con contravalores porque son dibujos animados muy atractivos, se debería crear un balance entre los valores inculcados en el programa junto con un material atractivo a los pequeños, quienes actúan como esponjas, absorbiendo toda información posible.

Existen distintos tipos de programación infantil, los cuales serán definidos a continuación.

2.1.1. DIBUJOS ANIMADOS: Según Filmus y Sileoni (2004), los dibujos animados comenzaron como "historietas" también conocidas como "comics". Haciendo uso de textos en burbujas para lograr la comunicación. Con los avances tecnológicos se comenzaron a poner en secuencia las imágenes de las historietas dando lugar a los dibujos animados que hoy en día conocemos. Walt Disney fue el que logró explotar el mundo animado, haciendo uso de efectos especiales logró captar la atención de mundo entero.



1. Fuente: <https://eduardospain.files.wordpress.com/2011/02/cartoon-animation-preston-blair-en-espac3b1ol.pdf>



2. Fuente: <https://eduardospain.files.wordpress.com/2011/02/cartoon-animation-preston-blair-en-espac3b1ol.pdf>



3. Fuente: <http://www.plus.es/recorte/?id=F985876&r=coleccion&t=n>

2.1.2. DIBUJOS ANIMADOS EN 3D: Wells (2007) menciona que es muy popular entre el público infantil. Los niños perciben este mundo físico y material como algo muy distinto al de la animación 2D. Ya que la atención de los niños es muy corta, es muy importante crear un mundo real y atractivo para ellos.



4. Fuente: <http://german.fansshare.com/gallery/photos/11681593/cartoons-toy-story-pixar-wallpaper/>

2.1.3. DISFRACES: En este caso, la producción lleva más trabajo que la post producción ya que no hay que animar dibujos ni modelar en 3D, solamente se hace uso de disfraces usados por personas. En muchos casos, dichos personajes disfrazados, interactúan con niños/actores, de esta manera fomentan la credibilidad en los pequeños.



5. Fuente: <http://www.highschoolgh.com/wp-content/uploads/2014/10/barney-and-friends.jpg>

2.1.4. TÍTERES: De acuerdo a Villafañe (2007) los títeres nacen con la imaginación. En Egipto se han encontrado estatuas con resortes que usaban en las ceremonias religiosas destinados a los niños. Los chinos utilizan a los títeres desde tiempos remotos en ritos religiosos y en las calles. De acuerdo a Agut (2008) en China, en el año

1000 a.C., los títeres eran tan famosos y codiciados que se consideraban no solo como una distracción sino también como un arte mágico

Enrique Vesely, escritor dedicado al estudio de los títeres, citado por Villafañe, escribe refiriéndose al origen de las marionetas: “La cuna del teatro de muñecos fue la India y desde allí se divulgó por el mundo.” Sin embargo, Agut menciona que el origen del teatro de marionetas occidental fue en la civilización egipcia ya que en Antinoe, una ciudad construida junto al Nilo, apareció un teatro en el que se podían ver los restos de cuerdas, usadas para mover a las marionetas.

Villafañe relata el origen del títere cuando el primer hombre, bajó la cabeza por primera vez con el sol a sus espaldas y pudo observar su sombra proyectarse en el suelo y el día que modeló el primer muñeco, lo hizo pensando en su sombra. Lo hizo a su semejanza y nació el títere, sin vida propia, como la sombra del hombre que necesita de él para moverse y vivir.

En la Edad Media, de acuerdo a Agut (2008) se utilizaban los títeres de hilo y los títeres de plancha que iban atados a las rodillas y se movían con las piernas. Más adelante se usaron los títeres de guante y las funciones se hacían en teatros en forma de castillo.

Agut (2008) menciona que la naturaleza de los titiriteros y su constante camino a través del mundo, contribuyó a la expansión de varias formas de títeres que se adaptaban a su cultura.

Tipos de Títeres:

De acuerdo a García (2005) existen distintos tipos de títeres, algunos de los más utilizados y conocidos son:

Varilla:

Son aquellos que mueven sus articulaciones mediante varillas. Puede ser controlado por dos personas, una sujetando la parte del cuerpo y la otra moviendo los brazos. Este tipo de títere no posee mucho movimiento y es un tanto difícil de mostrar expresiones.



6. Fuente: <http://www.artesanum.com/upload/postal/6/3/7/titere-139971.jpg>



7. Fuente: <http://www.artesanum.com/upload/postal/6/3/4/titere-140006.jpg>

Muppets:

En este caso el movimiento de sus bocas se articula mediante el movimiento de una de las manos del titiritero. Esta característica dota a esta marioneta de una gran expresividad en el rostro, y ésa es una de las razones para su utilización en televisión. Los brazos se mueven a través de varillas de metal, madera o plástico.



8. Fuente: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/5a/4d/d0/5a4dd079180b68277d91b9bde2b3c77d.jpg>

Títere de Guante:

De acuerdo a García (2005), son aquellos que se manipulan colocando la mano en su interior. Haciendo uso de los dedos para darle movimiento, tanto a los brazos como a la cabeza del personaje.



9. Fuente: <http://staticttn.s3.amazonaws.com/wp-content/uploads/2008/03/guinol-figura-1>

Marote o Marotte:

Es una marioneta en la que las manos del muñeco son manipuladas por las mismas manos del manipulador. Es decir, con una mano se manipula la cabeza y la boca mientras que la otra se introduce en la manga del personaje como un guante, dándole realismo y expresividad a los movimientos.



10. Fuente: http://mlc-s2-p.mlstatic.com/31-minutos-set-de-cumpleanos-8274-MLC20002621154_112013-F.jpg



11. Fuente: <http://31minutos.cl/wp-content/uploads/2014/09/pedrosabadocover-640x360.jpg>

En la imagen se puede apreciar las manos del títere, utilizadas como guantes, dándole mayor expresividad y movimiento al personaje.

Marioneta de hilo:

En este caso, las marionetas incluyen un fino hilo de hierro que dirige la figura controlando la cabeza, e hilos de lino para los movimientos de los miembros.



12. Fuente: http://3.bp.blogspot.com/_pivuSyTEWDE/S_R2kFt8szl/AAAAAAAAABc/HdqTFbi2YHc/s1600/marionetas+de+hilos.jpg

Títere de dedal:

Son pequeñas cabezas adaptadas para ingresar en los dedos de las manos, convirtiéndose el personaje en la combinación entre el dedo y la cabeza. También son llamados "títeres de dedo".



13. Fuente: <http://galeon.hispavista.com/manualidadesparvulos/img/titere4.jpg>



Fuente: <https://ayudaenlengua.files.wordpress.com/2011/05/deditos.jpg>

3. DISEÑO AUDIOVISUAL

3.1. QUÉ ES EL DISEÑO AUDIOVISUAL:

Para Rafols y Colomer (2006) el diseño audiovisual no es la expresión de una sola persona sino de la suma de todas las personas que intervienen en él, cada uno con sus distintas maneras de aportar al material. Los profesionales que llegan a intervenir en todo el proceso pueden ser muy variados y distintos según el medio del que se esté hablando.

Rafols y Colomer mencionan que el diseño audiovisual se caracteriza por tener un carácter funcional. A continuación se detallan las funciones genéricas del diseño audiovisual:

Organización: Sirve para crear aperturas; es una manera de empezar y de introducir al espectador en lo que viene a continuación. Esta función se hace presente en los créditos y en los programas de televisión. Es una manera de diferenciar el todo sin perder la unidad de las partes y de aumentar, a la vez, el ritmo visual.

Información: El diseño audiovisual contiene signos y símbolos utilizados para dar un mensaje y expresar contenidos de modo que la precisión informativa es un aspecto prioritario. El video puede hacer visible y comprensible aquello que de otra manera no podríamos visualizar, usando distintos procesos que pueden ser simultáneos, como la representación de la realidad, la esquematización y la síntesis informativa.

Persuasión: Consiste en despertar la curiosidad del espectador y provocar el deseo. Por su función persuasiva, el diseño audiovisual tiene siempre un carácter positivo, pues habla bien de aquello a lo que se refiere y resalta sus virtudes.

Simbolización: El diseño audiovisual hace uso de elementos que tienen un significado y relación con el mensaje. Los símbolos sirven para que el público se identifique con los personajes y la trama. El diseño audiovisual proporciona símbolos en color, con movimiento y con sonido y de ese modo otorga mayores posibilidades a esa asociación de significados.

3.2. PRINCIPIOS BÁSICOS DE UNA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Algunos de los aspectos importantes a definir acerca del diseño audiovisual son los siguientes:

3.2.1. EL ESPACIO DE TRABAJO: Rafols y Colomer (2006) mencionan que el espacio natural del diseño audiovisual son las pantallas, ya sean de cine, televisión o de ordenador. La pantalla, a través de la luz, es el soporte donde se crean y se emiten las imágenes, es el medio físico a través del cual se produce el acto comunicativo.

Las proporciones se establecen a partir de la relación constante existente entre el ancho y altura, por la proporción entre los lados de la imagen. La proporción en televisión es 4:3 (ancho/altura). El formato panorámico, más próximo al cine, y que progresivamente seguirá imponiendo como nuevo estándar, es el 16:9, mucho más alargado.

De acuerdo a Monge (s.f.) es importante conocer los sistemas de grabación y exportación audiovisual. Los de sistemas más conocidos y estandarizados son NTSC o

PAL. El primero es un sistema americano basado en una reproducción y grabación a 30 fotogramas por segundo empleado en sus inicios en Estados Unidos pero que actualmente se está estandarizando en todo el mundo.

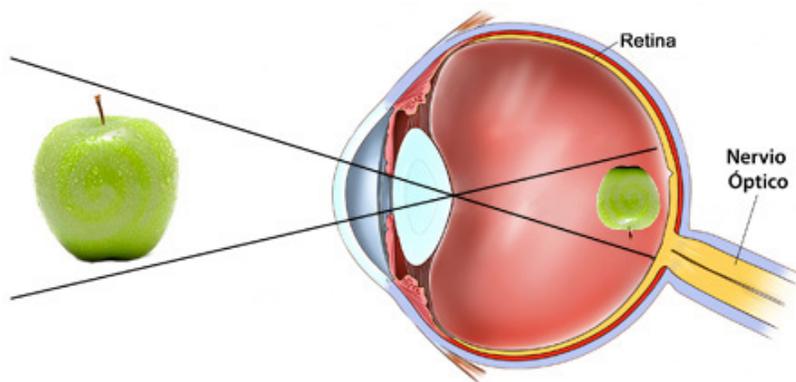
3.2.2. TIPOGRAFÍA: De acuerdo a Monge (s.f.), la primera característica que se debe tomar en cuenta es el cuerpo y tamaño del carácter de la tipografía. Al trabajar de manera digital, la tipografía pierde definición por la pantalla, por la posición del espectador o el movimiento del texto, de modo que se deben emplear tamaños grandes para no perder detalle.

La tipografía por su gran riqueza formal puede ser suficiente para convertirse en protagonista, no sólo a través de las palabras del logotipo sino también de otros textos asociados. Pocos elementos hay en el diseño audiovisual que sean tan útiles y tan dúctiles como la tipografía, mencionan Rafols y Colomer (2006), lo que afirma Monge (s.f.) diciendo que la tipografía es uno de los mejores recursos para un diseñador, se debe cuidar y ser capaz de darle vida para que pueda comunicar adecuadamente.

3.2.3. EL COLOR: Díez y Abadía (1999) mencionan que cualquier estudio de la teoría del color va relacionado con el estudio del ojo humano.

El sistema óptico del ojo humano produce una imagen de la realidad reducida e invertida en la retina. Esta imagen invertida genera impulsos que son enviados al cerebro y constituyen la información de lo que los ojos perciben.

El color, la luz y la forma van inseparablemente unidos en la imagen: no se puede dar unos sin los otros. Son los medios a partir de los cuales se produce el fenómeno de la percepción visual.



15. Fuente: <http://www.fotonostra.com/digital/fotos/ojohumano2.jpg>

De acuerdo a Rafols y Colomer (2006), la experiencia perceptiva del color se compone de tres parámetros que se producen de manera simultánea. Cada color se define a partir del tono, el brillo o luminosidad y la saturación.

Según Cabrera (2011) **tono** se define como la propia cualidad que tiene un color. Son todos los colores del círculo cromático, primarios, secundarios e intermedios. Rafols y Colomer (2006) mencionan que el tono es la existencia física de las diferentes longitudes de onda electromagnética, es decir, la sensación que nos produce un color, su matiz, el atributo que nos permite llamarlo rojo, verde, azul.

El **brillo** se entiende como la capacidad de un color para reflejar la luz blanca que incide en él. Alude a la claridad u oscuridad de un tono.

Para Rafols y Colomer (2006) la **saturación** es el grado de pureza del color, determinado por el grado de pureza física de la luz, es decir define el grado de mezcla de longitudes de onda. Cuanto más saturado, más intenso, y cuanto menos saturado, más gris.

Rafols y Colomer mencionan que el color se caracteriza por poseer un aspecto emocional y genera atracción visual. Es un medio muy potente y persuasivo porque estimula los sentidos, especialmente cuando se encuentra en estado puro. Tiene capacidad comunicativa, ya sea por tener significados asociados o porque una determinada combinación de colores nos transmita determinadas sensaciones: alegría, sobriedad, etc.

3.2.4. LA LUZ: Según Díez y Abadía (1999) la luz es una radiación electromagnética de la misma naturaleza que las ondas de radio con la particularidad, que es el sentido de la vista quien puede captarla e interpretarla.

Según la longitud de onda de la radiación emitida, el cerebro percibirá una sensación variable que se denomina color.

De acuerdo a Rafols y Colomer (2006) la relación entre luz y sombra es uno de los elementos estructuradores del espacio más importantes. La relación entre ambas definiciones define un espacio creíble a través del claroscuro.

La luz describe el espacio mediante diferentes signos visuales, como la propia dirección de la luz o su inclinación respecto los planos horizontal y vertical. La intensidad de la luz dependerá de su potencia y de su distancia respecto al objeto.

La incidencia de la luz en un cuerpo tiene como resultado la creación de sombra, que puede ser propia proyectada. La sombra propia es aquella parte del cuerpo iluminado que no recibe ninguna incidencia directa del foco de luz. La sombra proyectada es la que el cuerpo arroja a la superficie del suelo, o de otro objeto, debido a su interposición en el recorrido de la luz. La sombra proyectada tiene gran importancia para la situación del objeto en el espacio, sirve para determinar su posición relativa.

3.2.5. LA ILUMINACIÓN: Según Díez y Abadía (1999) es indispensable en toda producción audiovisual otorgándole al espectador un sentimiento de tridimensionalidad, lo cual no tiene cualquier medio de representación de la realidad sobre dos dimensiones.

El manejo y diseño de la iluminación en las producciones audiovisuales tiene que ponerse al servicio de objetivos que en ocasiones pueden introducir elementos contradictorios:

- En primer lugar, la iluminación ha de garantizar la más alta calidad posible de la imagen.
- En todo esquema de iluminación debe buscarse la uniformidad en el reparto de la luz.
- Técnicamente, sin luz, no hay imagen. La luz hace posible la grabación de imágenes ya que si esta faltara, los elementos de la cámara que capturan movimiento no responden. Estas limitaciones hacen que el iluminador y el técnico de imagen tengan una estrecha colaboración para determinar con exactitud, la exposición de la cámara para conseguir la calidad de imagen óptima. El grado de iluminación está directamente relacionado con la nitidez y la profundidad de campo de la imagen obtenida pues de él depende el diafragma de trabajo empleado.
- En general, la iluminación ha de intentar un impacto visual atractivo para los personajes.

- La iluminación tiene que ir acorde al contexto y a la ambientación. Es decir, si la escena muestra ambientes naturales, la iluminación debe parecerse lo más posible a la luz del sol, una fuente natural. La luz debe ser adecuada con la hora del día, con la estación del año o con el clima.
- La iluminación logra la jerarquía visual centrando su foco en los elementos principales del relato.
- En la etapa de producción es importante cuidar los efectos de la luz que no son deseados como las sombras, reflejos o brillos.

De acuerdo a Moreno (2003) la iluminación genera escenarios a través de texturas, hace notar la importancia de cada elemento puesto en escena, dota de una aparente tridimensionalidad, indica el tiempo o la hora del día, entre otras funciones.

3.2.6. EL TIEMPO: Las relaciones espaciales de las formas se realizan en el tiempo y no tienen un carácter estático sino que por definición son, en mayor o menor medida, variables. Estos límites en el tiempo obligan a

que para todas las formas en pantalla, haya un principio y un final dentro de un flujo determinado por el ritmo de los acontecimientos, que debe tener un carácter global y coherente.

3.2.7. EL SONIDO: Díez y Abadía (1999) mencionan que de la misma forma que la aparición del color contribuyó al realismo del cine, antes, la incorporación de la banda sonora, significó un salto expresivo de primer orden que contribuyó al desarrollo y madurez de la cinematografía. Como su nombre lo dice "audiovisual" representa un equilibrio entre el sonido y la imagen para lograr transmitir un mensaje comprensible.

De acuerdo a Díez y Abadía el sonido no es otra cosa que "la sensación producida en el oído por las variaciones de presión generadas por un movimiento vibratorio que se transmiten a través de medios elásticos."

De acuerdo a Burt (2009) todo diseñador debe crear un mundo a través del sonido. Rafols y Colomer (2006) concuerdan, diciendo que el sonido acentúa la carga

emotiva de la comunicación, reforzando el valor expresivo de la imagen, dándole relieve para que envuelva al espectador.

Para Bahamón (2013), comprender la importancia del sonido en la producción es como comprender la importancia del aire que entra a nuestros pulmones. El sonido es en sí, parte esencial de la vida cotidiana. Este aporta sensaciones, emociones y reacciones.

Díez y Abadía (1999) mencionan que en el nivel narrativo, el sonido logra cierto ahorro en la producción de escenas y planos extra que la imagen muda tendría que utilizar para representar y comunicar las situaciones. La banda sonora condiciona activamente la forma en que percibimos e interpretamos la imagen. El uso de sonido en una imagen logra transmitir una emoción tan profunda, que si se viera la misma imagen con un sonido diferente, el mensaje sería otro.



16. Fuente: <https://detrascamaras.files.wordpress.com/2012/11/sonido-lluvia.jpg?w=300&h=220>

Ben Burtt acompañado de su ayudante, en la realización de sonidos para películas como Star Wars, Indiana Jones, etc. En esta imagen se puede apreciar, a la izquierda, la máquina para generar el ruido de lluvia, haciéndola girar. A la derecha, para los truenos y relámpagos se utilizaba una lámina metálica, golpeada por un mazo para simular el trueno.

- Aporta una valoración dramática del silencio, que era propiamente inexistente cuando el cine era mudo.
- Introduce el rico universo acústico de los ruidos, no solo en función mimética, sino también dramática y expresiva.

FUNDAMENTOS BÁSICOS DEL SONIDO:

De acuerdo a Díez y Abadía (1999) el sonido tiene tres atributos fundamentales: intensidad o nivel, tono y timbre.

APORTACIONES DEL SONIDO:

De acuerdo a Díez y Abadía (1999) algunos de los aportes del sonido al cine mudo fueron:

- El sonido facilita la continuidad y la fluidez narrativa, al eliminar los rótulos escritos intercalados.
- Permite una gran economía de planos, al poder representar elementos ausentes del encuadre por su sonido en off, sin necesidad de visualizarlos.
- Desplaza el protagonismo del plano, pieza de montaje clave y base del ritmo en los sintagmas mudos, hacia el protagonismo de la escena.
- Permite la introducción de un narrador oral, mediante su voz en off.

La intensidad da idea de la cantidad de energía acústica que contiene un sonido. Las vibraciones de amplitud mayor producen mayores presiones y depresiones sobre la membrana timpánica del oído, de ahí que la sensación sonora sea de mayor intensidad.

Díez y Abadía mencionan que la intensidad sonora se mide en decibelios. Está relacionada, en su empleo audiovisual, con la distancia percibida, de forma que cuanto mayor sea la intensidad del sonido más cerca nos parece que está la fuente productora del mismo. También se juega con el contraste entre sonidos fuertes y débiles, para diferenciar, por ejemplo, el carácter de unos personajes o una situación.

De acuerdo a Rafols y Colomer (2006), existen dos tipos de sonido:

- **Diegético:** cuando la fuente sonora que lo produce se muestra en la pantalla. Díez y Abadía (1999) también le llaman “narrativa”, surge de la propia escena y tiene la función de recrear el entorno de los personajes profundizando en su personalidad.

- **No diegético:** Según Rafols y Colomer (2006) es cuando la fuente no se muestra en pantalla, no se ve. De acuerdo a Díez y Abadía (1999) es la que se inserta en la banda sonora con objeto de conseguir unos determinados efectos estéticos o funcionales.

En el diseño audiovisual el sonido no diegético es más frecuente, aunque este hecho no impide que siempre se intente asociar una fuente sonora a un determinado sonido.

Bahamón (2013) menciona que el sonido puede cumplir funciones distintas:

- **El sonido como documento de la realidad:**

Este representa de manera verídica y confiable los acontecimientos recogidos por el sonido. O sea, no hay manipulación, sino que encontramos los testimonios sonoros que nos llevan a la realidad.

- **El sonido como expresividad:** La palabra oral carece a veces de dramatismo y falta de emoción. Es un hecho que hay sonidos que no podrán explicarse ni reproducirse por medio de palabras, son los que representan emociones, sentimientos, etc.

- **El sonido como ruido u obstrucción informativa:** Son aquellos elementos que perturban la realidad y por lo tanto, provoca problemas a la hora de captarla. Estos ruidos pueden ser palabras, música, efectos, ambientes y silencios.

- **Función ambiental descriptiva:** Fondo de escena que acompaña al diálogo.

- **Función Expresiva:** Los sonidos cobran valor comunicativo y no solo de mera referencia realista. Estos crean una atmósfera emocional como la música.

- **Función Narrativa:** Los sonidos pueden servir de nexo para ligar una escena con otra.

- **Función Ornamental:** Sonidos accesorios, añadidos para dar color.

De acuerdo a Rafols y Colomer (2006) el sonido está compuesto por:

Palabra: Tiene una función informativa. El texto oral se antepone a cualquier otra forma de comunicación. Díez y Abadía (1999) comentan que es el recurso sonoro por excelencia. La palabra es un elemento privilegiado de la imagen audiovisual por su gran poder significativo. En general, se considera que en el discurso audiovisual bien elaborado, no debería existir un traslape de información para no confundir al espectador.

Música: La música hace también su aporte como sonido en la percepción psicológica del ser humano. En sus diversos géneros la música transmite sentimientos de alegría, placer, tristeza, soledad, meditación, etc.

La música tiene poca capacidad icónica, pero posee una gran fuerza para evocar, para crear un ambiente envolvente que predisponga emocionalmente a los televidentes. La música puede ser triste, alegre, misteriosa y unida a las imágenes, cobrará mucha más precisión, su significado será mucho más claro y sus intenciones aumentarán.

Sintonía: Composición sonora creada expresamente para identificar un producto o servicio que puede formar parte de un diseño audiovisual. Una sintonía está hecha para ser repetida y convertirse, en lo posible en un signo de identificación para el objeto del presente. El recuerdo de una sintonía es el recuerdo automático del producto al que está asociada, pues el sonido tiene capacidad de simbolización.

Efectos de Sonido: De acuerdo a Bahamón (2013) no podemos definir simplemente un efecto de sonido como

cualquier reproducción de sonido que trate de acompañar a la acción y proporcionar realismo a una producción audiovisual, sino que los efectos pueden representar objetos, movimientos en el espacio o en el tiempo, estados emocionales, procesos de pensamiento, contacto físico entre objetos, escenarios, entidades irreales, estados psicológicos etc.

Rafols y Colomer (2006) mencionan que los efectos sonoros son la simulación de los sonidos. Tienen la función de ser ícono de la situación y adornarla mezclándose con la música.

Silencio: El silencio puede hacer una pausa en un ritmo frenético o ser la preparación de un cambio de ritmo. Puede servir para crear misterio o ser la precuela de una sorpresa. Así como se puede producir una pausa sonora, es muy difícil encontrar una pausa visual, que en todo caso podría verse como un error en post producción.

Según Díez y Abadía (1999) el silencio forma parte de la columna sonora, bien como pausa obligada que se establece entre diálogos, ruidos y músicas, o bien como

recurso expresivo propio. Si el silencio se introduce bruscamente añade dramatismo, expectativa, interés a la imagen. Los silencios han de justificarse por exigencias de la naturalidad en el desarrollo de la historia, o porque se introducen como un elemento narrativo y temático.

Díez y Abadía comentan que es un recurso sonoro mal explotado. Muchos parecen temerle. El director de cine francés Robert Bresson, gran defensor de este elemento sonoro afirma: "Lo más hermoso es el silencio, aunque no un silencio cualquiera."

Díez y Abadía sostienen que, en muchas ocasiones, el silencio es más expresivo que la palabra y de una eficacia mayor que el mismo soporte musical.

3.2.8. PLANOS: Bahamón (2012) menciona que es la unidad mínima y básica de la obra audiovisual. Cada tipo de plano se diferencia por lo que encuadra y cada encuadre determina el centro de atención.

De acuerdo a Sierra (s.f.), los planos hacen referencia a la cercanía o lejanía de la cámara respecto de lo que filma. Los principales planos que se utilizan, de los más próximos a los más lejanos, son:

Plano detalle: Como su nombre lo dice muestra un detalle de una persona o un objeto importante, representativo o significativo para la narrativa de la historia.

Estos planos suelen tener una corta duración, y se intercalan con otros planos que aportan más información sobre lo que sucede en la escena y sus personajes.

Generalmente se utilizan para hacer énfasis en una escena o en algún aspecto importante que debe hacerse notar.



Plano Detalle

17. Fuente: http://fundacionlumiere.org/wp-content/uploads/2013/09/Plano_Detalle.jpg



Plano Detalle

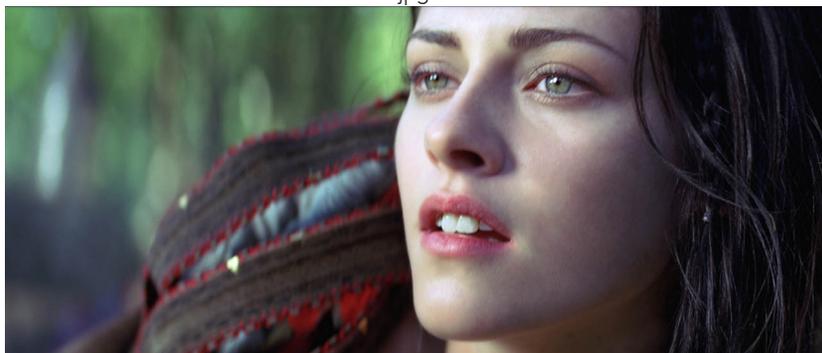
18. Fuente: <http://bligoo.com/media/users/2/112798/images/PLANO%20DE%20DETALLE.jpg>

Primer Plano: Según Díez y Abadía (1999) comienza desde los hombros y se sitúa a una distancia de intimidad con el personaje, se le ve solamente el rostro. En este caso la cámara se ubica muy cerca de los elementos que registra. Tiene como objetivo un valor expresivo ya que con su acercamiento busca enfocar los pensamientos y expresiones del personaje.



Primer Plano

19. Fuente: http://fundacionlumiere.org/wp-content/uploads/2013/09/Primer_Plano.jpg



Primer Plano

20. Fuente: foto-kristen-stewart-en-blancanieves-y-el-cazador-de-snow-white-823.jpg

Plano Medio: Muestra características físicas del personaje principal, de otros personajes y características del entorno. Enmarca al personaje de la cintura o pecho hacia arriba.



Plano Medio

21. Fuente: http://fundacionlumiere.org/wp-content/uploads/2013/09/Plano_Medio.jpg



Plano Medio

22. Fuente: <http://6baj23.wikispaces.com/file/view/mediocorto.jpg/138375053/360x237/mediocorto.jpg>

Plano americano: Desde la rodilla de los personajes, abarcando más contexto y ambiente. Este plano apunta a mostrar la cara y las manos de los protagonistas. Según Sierra (s.f.), este fue el plano característico de los westerns, ya que permitía mostrar a la vez, por ejemplo, la pistola y la cara de los personajes.



Plano Americano

23. Fuente: https://todocinee.files.wordpress.com/2012/01/gladiator_fichacine.jpg



Plano Americano

24. Fuente: <http://www.lesdoit.net/wp-content/uploads/2012/08/lesdoit-los-mercenarios-2-critica-2.jpg>

Plano general: Muestra la posición y los movimientos de todos los personajes que están dentro de la composición. Tiene un valor descriptivo: ubica a los actores en el contexto en el que tiene lugar la escena. El plano general permite apreciar bastante bien la acción que despliegan los personajes, de manera que también posee un cierto valor narrativo.



Plano General

25. Fuente: <https://marirr.files.wordpress.com/2012/12/plano-general.jpg>

Gran plano general: Muestra un escenario amplio en donde aparecen muchos personajes. Existe una gran distancia entre la cámara y el objeto a filmar. Tiene una función de descripción: apunta a mostrar el espacio en donde se desarrolla la escena. Muchas veces es utilizado para destacar la pequeñez de los personajes en un contexto. En otros casos se utiliza para señalar hacia donde se dirige el personaje.



Gran Plano General

26. Fuente: http://fundacionlumiere.org/wp-content/uploads/2013/09/Gran_Plano_General.jpg

3.2.9. LA IMAGEN: La idea de imagen en el diseño está asociada al concepto gráfico, que es el resultado de una buena relación entre contenido y forma. El concepto gráfico está asociado a la forma y el concepto plástico está al color.

LA OBTENCIÓN DE IMÁGENES GRABADAS

En la grabación de imágenes existen dos grandes variantes: la grabación con actores y la grabación en mini plató. Mini plató se refiere a un espacio de pequeñas dimensiones delante de la cámara, con unos problemas de iluminación y grabación más modestos y un espacio mucho más controlable. La cámara puede colocarse en cualquier posición e incluso tener movimiento, aunque lo más habitual es la posición horizontal, perpendicular al objeto.

Una grabación en el exterior o en un plató implica trabajo con los profesionales de las distintas especialidades y, por ende, un importante trabajo de planificación para que el tiempo de rodaje sea lo más provechoso posible.

La tecnología audiovisual proporciona medios de control del movimiento a través de la distorsión temporal. Esta modificación se puede obtener en el mismo momento de su grabación con cámara lenta o *slow motion*, que es una alteración de la velocidad de grabación de la cámara, grabando a mayor velocidad en la que es habitual, de manera que se tienen más de 25 frames por segundo y así cuando se proyecta el resultado final a velocidad normal, la acción aparece más lenta de lo que en realidad fue.

En el seguimiento o *tracking* se trata de asociar una imagen otra, de manera que la imagen asociada se sitúa en un lugar concreto con independencia del movimiento de la imagen base.

3.2.10. EL MOVIMIENTO: Rafols y Colomer (2006) definen al movimiento como la variación de posición en el tiempo y en el espacio, y esta variación puede referirse atanto al movimiento de los actores frente a las cámaras como la misma cámara. Es la sucesión continuada de imágenes que da sensación de movimiento. Cada fotograma es ligeramente distinto del anterior y posterior, lo que da como resultado la desaparición de saltos entre las imágenes.

En el momento de la grabación, la cámara mantiene una posición relativa con el objeto que puede proporcionar distintos tipos de plano. La cámara puede estar fija o tener movimiento y su óptica puede también tener movimiento de *zoom*, acercando o alejando la imagen.

De acuerdo a Díez y Abadía (1999) el cine y la televisión crean la ilusión de movimiento al presentar ante el ojo una rápida sucesión de imágenes. Tanto en el cine como en la televisión, se logra apreciar un movimiento fluido porque el ojo es incapaz de distinguir como individuales los 24 fotogramas que se proyectan, uno a continuación del otro, en un segundo. Esta ilusión es posible gracias a la persistencia de la visión, que provoca un solapamiento visual de las imágenes debido a que el cerebro las retiene más tiempo que la retina.

El cine fue una consecuencia lógica del deseo de proporcionar movimiento a las imágenes fijas de la fotografía. Es precisamente esta cualidad la esencia específica del lenguaje audiovisual en su vertiente cinematográfica y televisiva.

3.2.11. LA COMPOSICIÓN:

De acuerdo a Díez y Abadía (1999) a través de la composición se pueden organizar los elementos dentro de un encuadre específico para generar los efectos comunicativos deseados. Mediante la composición se pueden transmitir sensaciones de equilibrio, paz, armonía, ritmo, tensión, desequilibrio, etc.

El esqueleto estructural de la escena encuadrada entendido como la reducción de las formas a línea produce sensación de estabilidad, equilibrio y firmeza, si estas son verticales; cuando las líneas son horizontales proporciona sensaciones de calma, reposo y seguridad; en el caso de líneas inclinadas representa acción y peligro; si las líneas se entrecruzan oblicuamente, simboliza una lucha o enfrentamiento; el sentimiento de dificultad y peligro se hace presente cuando las líneas son quebradas; en otros casos da vida y movimiento a la composición cuando se trata de líneas curvas; etc.

En resumen, se puede decir que dentro del encuadre es como si existiesen las leyes de gravedad.

De acuerdo a Díez y Abadía (1999) las formas tienden a agruparse en un esquema global por relaciones de semejanza (de forma, de luminosidad, de color, de tamaño, etc.) o por disposición espacial.

Las formas están dotadas de diferente peso visual o masa según:

- Su tamaño
- Su color
- Su ubicación en el encuadre
- Su profundidad espacial
- Su interés intrínseco: originalidad, monotonía, fascinación...
- Su acompañamiento o aislamiento
- Concentración de peso sobre su centro
- Su posición respecto a otros motivos
- Su dirección
- Su tono
- Su contraste
- Su movimiento
- La acción

El **contraste tonal** posee un efecto de peso visual que puede contrarrestar el resto de los factores ejerciendo, al mismo tiempo, un efecto expresivo determinante en las sensaciones creadoras de:

Ambiente pesado, sórdido, serio (si el contraste tonal es oscuro).

Alegría, delicadeza, abertura, sencillez (si el contraste tonal es claro).

Misterio, solemnidad, dramatismo (si el contraste tonal es duro con áreas de luz muy definidas y zonas de sombras sin matices).

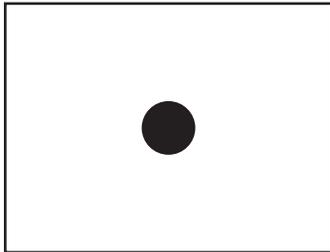
Las **zonas tonales** influyen asimismo en la impresión de fuerza, velocidad y opresión o libertad de los motivos.

Equilibrio Composicional y Peso Visual: El encuadre se equilibra mediante la colocación de los elementos de forma que sus pesos se contrarresten. La forma más simple es mediante la simetría, pero el equilibrio dinámico se consigue mediante la disposición asimétrica de las formas,

de modo que unas contrarresten el peso de las otras por ubicación, tamaño, tono, etc.

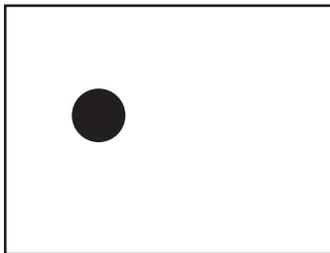
El peso visual es el factor más importante en la creación del equilibrio composicional. Los objetos enmarcados tienen una sensación de peso variable. Díez y Abadía (1999) señalan las características que debe tener un objeto para representar un mayor peso visual:

- Mayor tamaño.
- Más alejado del centro.
- A la derecha del encuadre.
- Tonos oscuros.
- Arriba del encuadre.
- Profundidad en la escena.
- Los colores cálidos .
- Los colores saturados.
- Formas regulares o compactas .
- El espacio hacia donde mira o camina el sujeto



27. Fuente: Propia

El círculo centrado se percibe como estable.



28. Fuente: Propia

El círculo descentrado se percibe como inestable.



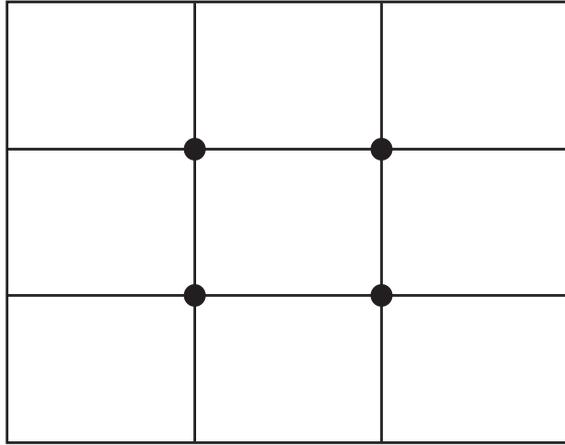
29. Fuente: Propia

El círculo parece atraído por el margen de la derecha.

Los Puntos Fuertes. La regla de los tercios: Según Díez y Abadía (1999) derivado de la Proporción Áurea, un principio muy antiguo, cuya aplicación es consecuencia de observar que las formas de la naturaleza que la respetan resultan agradables, se ha obtenido la Regla de los Tercios.

En el año 1509, Luca Pacioli, citado por Díez y Abadía, escribió un tratado sobre lo que llamó la “divina proporción”, que ilustró Leonardo da Vinci. La divina proporción, sección áurea o proporción áurea, consiste en una división en dos partes, de modo que vemos que la parte menor es a la mayor como la mayor es al todo.

Derivado de la sección áurea surgió una aproximación muy fácil de aplicar y que se ha venido usando en fotografía y en cine como sustituto de esta regla. Se trata de la Regla de los Tercios. Al dividir la escena en tres partes iguales, tanto horizontal como verticalmente, las líneas divisorias se cruzan en cuatro puntos llamados “puntos fuertes” que resultan ser los puntos en que mejor se resaltan los centros de interés.



30. Fuente: Propia
Puntos fuertes o puntos que resaltan los centros de interés.

La regla de tercios se utiliza para crear un centro de atención, el cual va a disponer de la posición del horizonte. Al colocarlo en el centro, esto provocaría una sensación de simetría estática y carente de ritmo y expresividad.



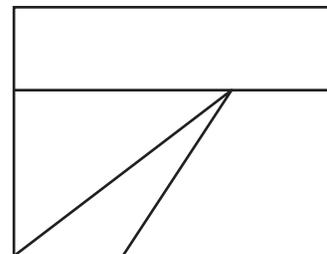
31. Fuente: Propia

Si se desea resaltar la tierra, se debe colocar la línea del horizonte en el tercio superior.



32. Fuente: Propia

Para resaltar el cielo se dispone el horizonte en el tercio inferior del encuadre.



33. Fuente: Propia

Las diagonales que finalizan en el horizonte, resultan más agradables y adquieren mayor fuerza cuando van a morir en un punto fuerte.

3.3 INTEGRANTES DE UNA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL:

Sierra (s.f.) menciona a continuación las tareas de algunos de los integrantes más importantes de una producción audiovisual:

3.3.1. Director: dirige al equipo técnico y artístico, y a su vez es el principal encargado de la puesta en escena de un producto audiovisual. En algunas ocasiones es el mismo creador del guión. Tiene su propio asistente en quien delega algunas tareas. Rafols y Colomer (2006) añaden que es la persona que asume la máxima responsabilidad creativa en un proyecto. Es la persona que tiene la última palabra en la toma de decisiones y de la que tienen que depender las líneas generales que debe seguir el proyecto.

3.3.2. Productor: determina cuáles son los medios y personas necesarios para elaborar un producto audiovisual: distribuye las tareas entre los diversos equipos y es el nexo de unión entre estos y los intereses de cada uno. Debe conocer las necesidades de cada equipo y priorizar aquellas que sean más importantes, intentando reducir los

imprevistos al máximo. Cuenta también con un asistente en quien delega determinadas tareas.

Rafols y Colomer (2006) agregan que es la persona que se hace responsable del presupuesto, equipos humanos, costos de producción, etc. No interviene directamente sobre la creación pero sí que de su gestión puede depender en buena medida que el proyecto esté a la altura de las expectativas creadas.

3.3.3. Guionista: su función es elaborar los contenidos del guión de acuerdo con la idea general del director. Realiza el guión literario y el técnico.

De acuerdo a Díez y Abadía (1999) el guionista tiene que hablar con especialistas que conozcan la temática a desarrollar y que puedan hacer aportaciones valiosas.

Rafols y Colomer (2006) mencionan que un guionista puede intervenir de maneras muy distintas. Es el encargado de redactar los escritos que se deben transmitir al televidente, ya sea a través de la voz o de texto, o de ambos a la vez; ya sea en forma de diálogo, de voz en off, de efectos de sonido, etc.

3.3.4. Operador de máquina: De acuerdo a Rafols y Colomer (2006) es el especialista en programas gráficos, unos recursos de gran complejidad. Es la persona que conoce un determinado programa muy a fondo y consecuentemente sabe que se puede hacer con él, como hacerlo y cuánto tiempo puede costar.

3.3.5. Escenógrafo: Se encarga del diseño, armado y montaje de la escenografía de los sets de filmación.

3.3.6. Director de fotografía: tiene la función de controlar que el cuadro de la escena respete los lineamientos estéticos que se propusieron en el storyboard.

3.3.7. Camarógrafo: se encarga del montaje y armado de los equipos de cámara y del registro de las imágenes.

3.3.8. Iluminador: arma y monta los equipos de iluminación requeridos según el guión técnico.

3.3.9. Sonidista: se ocupa de los equipos de sonido necesarios de acuerdo con los requerimientos del guión

técnico. Según Rafols y Colomer (2006) Un mezclador de sonido es la persona que a partir de sonidos pregrabados, tanto de efectos de sonido como de música, crea una sintonía musical. En un programa de televisión en el que sea necesario la creación de sonidos y música original, deberá intervenir un músico que genere lo dicho anteriormente con instrumentos musicales electrónicos.

3.3.10. Continuista: es el responsable de la coherencia entre toma y toma. Tiene que tener en cuenta las posiciones de los actores, los gestos, la ropa y el peinado al momento de cortar cada toma, para respetar las condiciones con que se va a empezar la siguiente.

3.3.11. Editor: una vez terminadas las tareas de rodaje, va a ser quien edite y monte el material que se registró para realizar la pieza audiovisual definitiva, siempre respetando las indicaciones del director.

3.4. GÉNEROS:

Según Díez y Abadía (1999) por género se puede entender todos aquellos programas o tipos de programas que tienen similitudes estilísticas o temáticas. En el terreno audiovisual, es mucho más sencillo diferenciar los géneros en el cine que en otros medios.

Algunos de los géneros descritos por Díez y Abadía (1999) son:

Western: Contextualiza al espectador en el origen de una cultura de acción. Hace uso de algunas dualidades contrapuestas en lo que respecta a temas, personajes y localizaciones.

El cine negro: Es un género afectado por la lucha del bien sobre el mal. Tuvo su auge en los años cuarenta y cincuenta, localizándose en los filmes en Chicago con la lucha entre policías y mafiosos.

El thriller: Considerado descendiente del cine negro. Los personajes no presentan una clara caracterización entre

buenos y malos sino que promueven la confusión entre los protagonistas y su papel en la narración fílmica.

Cine de terror/cine fantástico: Es la creación de angustia en el espectador. Cabe hacer notar la diferencia que el cine de **terror** es donde aparecen personajes como monstruos y el cine **fantástico** donde se produce un terror de un tipo más psicológico dominado por la aparición de fuerzas paranormales, posesiones diabólicas, etc.

Cine cómico: Fue en la época del cine mudo cuando este género alcanzó su máximo esplendor con cómicos tan reconocidos como Harold Lloyd, Buster Keaton o Charlie Chaplin. El objetivo de estos filmes es provocar la risa, incluso en situaciones dramáticas.

Cine bélico: Narra las hazañas bélicas realizadas por los vencedores de los conflictos que han sacudido nuestro siglo. Alcanzó su auge tras la Segunda Guerra Mundial, luego la guerra de Vietnam y otros conflictos bélicos.

Comedias y melodramas: Hablamos de comedia cuando el desarrollo es gracioso, con situaciones cómicas y final

feliz. Hablamos de melodrama cuando todo les sale mal a los protagonistas y el final es triste y sin posibilidades de mejora.

Cine musical: Todo gira en torno a la música. Desde escenas de un concierto o espectáculo hasta los que desarrollan sus diálogos en forma musicalizada. La época dorada de este género fueron los años treinta y cuarenta aunque en los sesenta y setenta se asistió a una revitalización de este tipo de filmes.

Documental: Se trata de un género informativo o cultural de muy variada temática: científica, médica, histórica, literaria, etc.

GÉNEROS EN TELEVISIÓN:

Para Bettendorff y Prestigiacomo (2002) el **unitario** es la historia que comienza y termina en un solo capítulo. “En este sentido se asemeja a una obra de teatro. Su duración es de una hora (aproximadamente unos 47 a 50 minutos efectivos de programa, considerando los espacios televisivos)”.

De acuerdo a CRIF “Las Acacias” (2008) la televisión pretende informar, formar y entretener. Es así como se desglosan los tipos de programa en televisión:

Informativos

Flash informativo y avances informativos

Telediario: programa informativo por excelencia, ocupa la franja más importante y aunque son caros de producir, llevan el peso de la credibilidad e imagen de una cadena.

Ediciones especiales: eventos deportivos, políticos (elecciones), etc.

Opinión: tertulias, debates.

Reportajes de actualidad: p. Ej. Informe Semanal y En portada.

Entrevistas a personajes de interés social, cultural político, etc.

El tiempo / Deportes: secciones clave dentro de un Telediario, hasta tal punto que se presentan con cierta autonomía en bloques diferenciados.

Culturales / Divulgativos

Documental: de cierto carácter informativo pero no necesariamente pegado a la actualidad.

Musicales: programas para divulgar la música.

Educativos: pueden estar asociados a un programa de educación formal y reglada.

Otros: especializados en libros, arte, viajes, etc.

Ficción

Series: con tramas específicas por capítulo y tramas de larga duración.

Miniseries: series de corta duración.

Telenovelas: tramas continuadas entre capítulos.

Tv movies: películas producidas específicamente para televisión. No se estrenan en cine.

Cine: películas que se emiten en televisión después de un tiempo de explotación comercial en los cines.

Entretenimiento

Magazines: engloba géneros diversos y sirve como formato contenedor

Galas: con actuaciones musicales, de humor, etc.

Concursos: de azar, de méritos, etc.

Talk-shows: testimonios en plató.

Reality-shows: género muy popular en los últimos años.

Deportes

Programas específicos de programación regular.

Retransmisiones de competiciones: fútbol, motos, F-1, ciclismo, etc.

Eventos especiales: Juegos Olímpicos, Campeonatos del Mundo, etc.

De acuerdo a Merino (2010) toda producción consta de tres pasos que no deben faltar nunca, estos pasos son: preproducción, producción y postproducción de un proyecto.

4. ETAPAS DE UNA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

4.1. PRE PRODUCCIÓN:

Sierra (s.f.) menciona que la pre producción es la etapa más importante y trascendental en el proceso de producción audiovisual. En este momento del proceso se fijan los elementos estructurales del trabajo de filmación y se define el equipo técnico y artístico que será parte del proyecto. Es cuando más minuciosamente se deben preparar todos los elementos que conformarán una película, ya que entre mejor preparado se esté, menores serán los obstáculos e imprevistos que surjan en el camino.

Merino (2010) menciona que la preproducción es la fase donde se empieza a preparar todo para grabar la película o serie. Comienza con una idea, para luego desarrollar el guión. Según Rafols y Colomer (2006) la preproducción es la toma de decisiones previas que prefiguran el resultado final, un proceso que va de lo global a lo local, durante el cual, a medida que va pasando el tiempo, las decisiones van mostrando el camino a seguir llegando a las cosas más

concretas y precisas. Es una fase durante la que la figura del productor adquiere papel muy relevante; también conocido como el diseño de la producción, el proceso en que se determinan los recursos materiales y humanos necesarios para la obtención del producto y durante el cual se determina el ritmo productivo en función del plazo de entrega del proyecto.

De acuerdo a Marner (2004) los tres procesos creativos que se presentan inicialmente cuando se trata de hacer un film son: la redacción del guión, la producción y la dirección.

4.1.1. Briefing:

Rafols y Colomer (2006) mencionan que el desconocimiento por parte del cliente de las posibilidades y las limitaciones del medio de expresión hace necesario un intercambio de información para la delimitación precisa del proyecto. Este proceso de intercambio de información es lo que llamamos briefing, la fase en que el cliente y creativos sintetizan las necesidades y las posibilidades.

De acuerdo a Monge (s.f.), este puede considerarse el primer paso para iniciar la preproducción. El “briefing” es un documento escrito que recoge toda la información

necesaria para que, tanto el cliente como el diseñador, puedan compartir el mayor número de datos posibles para el buen desarrollo del proyecto.

El objetivo de un briefing es recopilar la información necesaria de la empresa que desea una producción audiovisual, la cual servirá para planificar, presupuestar y desarrollar el proyecto. Es una guía de apoyo para el diseñador. Determina los límites y define los objetivos generales. Durante su desarrollo, los diseñadores lo emplean como una referencia para su trabajo y como documento de consulta.

4.1.2. Guión:

Según el Manual de Producción Audiovisual Digital (s.f.) el guión es la representación literaria de un proyecto audiovisual.

Díez y Abadía (1999) mencionan que un buen guión es la base de partida del proyecto del proceso de producción. Debe ser una base sólida, adecuado al público al que se dirige, con la duración requerida para el espacio al que se destina, expresado en la forma que mandan los estándares

de presentación y que aporte todos los datos precisos para su interpretación, producción y realización.

El blog Ciber Corresponsales (s.f.) menciona que el guión es una orientación en la que aparece descrito todo lo que después saldrá en la pantalla. En la elaboración del guión se pueden distinguir dos fases:

Guión literario: Es aquel que describe aquello que se mostrará y escuchará en el vídeo. Involucra división por escenas, acciones de personajes o eventos, diálogo entre personajes, así como breves descripciones del entorno. Un buen guión literario tiene que transmitir la información suficiente para que, quien lo lea, visualice la película: cómo transcurre el diálogo, cómo actúan los personajes y con qué objetos interactúan, aunque sin especificar todavía los pormenores de la producción. De acuerdo a Bahamón (2013) en el guión literario se plasman las bases sobre las que luego trabajará el equipo (sonido, producción, actores, etc.).

De acuerdo a Díez y Abadía (1999) el guión literario es la narración ordenada de la historia que se desarrollará

en el futuro programa. Incluye la acción y los diálogos pero sin ninguna indicación técnica. Se plantea en forma escrita y contiene las imágenes en potencia y la expresión de la totalidad de la idea, así como las situaciones pormenorizadas, los personajes y los detalles ambientales.

El guión literario indica los cambios de escena, si la acción se desarrolla en interiores, exteriores, de día o de noche, y separa el diálogo de los personajes del resto de la acción.

Guión técnico: De acuerdo al blog Ciber Corresponsales (s.f.) es un guión elaborado por el director o el realizador del vídeo después de un estudio y análisis minucioso del guión literario. Según Bahamón (2013) es aquí donde se coloca el número de escenas, el tipo de planos que se van a utilizar, descripción de la acción y del sonido. El Manual de Producción Audiovisual Digital (s.f.) añade que al guión técnico le sigue un bloque que contiene la descripción de la acción, de las actrices y los actores, sus diálogos, efectos, músicas, ambiente y las características para la toma de sonido.

De acuerdo a Díez y Abadía (1999) la transformación

del guión literario a técnico es tarea propia del director. El lenguaje descriptivo del guión literario requiere una traducción a soluciones audiovisuales muy concretas que se recogerán en el guión técnico.

4.1.3. Storyboard:

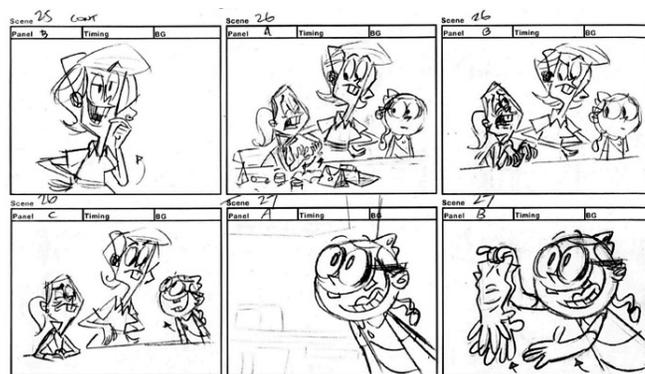
De acuerdo al Manual de Producción Audiovisual Digital (s.f.) es la primera visualización física del guión. Cada escena debe tener un dibujo o fotografía, que la describa visualmente. Es recomendable realizar el storyboard usando las locaciones originales del proyecto, es decir, donde se planea realizar la producción para prever los espacios y problemas técnicos que puedan surgir así como conocer las limitantes y características reales de cada espacio en donde se haya decidido grabar.

Rafols y Colomer (2006) lo definen como un instrumento donde se visualizan los diferentes momentos por los que atraviesa la imagen en movimiento, especialmente los momentos clave. En un storyboard las imágenes se disponen correlativamente y pueden incluirse indicaciones sobre el movimiento de algunos elementos que intervienen en la imagen y sobre los sonidos que la acompañan. Es

una previsualización de un proyecto antes de empezar su proceso de materialización.

Según Bahamón (2014) un storyboard o guión gráfico es un conjunto de dibujo o ilustraciones presentadas en secuencia para que sirva como una guía y entender la historia. El cual ayuda a previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de filmarse.

El proceso de storyboarding, en la forma que se conoce hoy, fue desarrollado en el estudio de Walt Disney durante principios de los años 1930. El storyboarding se hizo popular en la producción de películas de acción durante principios de los años 1940.



Storyboard

34. Fuente: <http://www.floobynooby.com/IPUB/boardsample1.jpg>

4.1.4. Personajes:

Según Díez y Abadía (1999) todas las historias giran alrededor de alguien o algo. La narración tiene siempre uno o varios protagonistas. La historia surge de una sucesión de episodios y situaciones. Todo episodio es, siempre, una acción, y toda acción exige la existencia de alguien que la realice: un personaje, un protagonista, que no significa necesariamente una persona.

De acuerdo a Moreno (2003) el personaje, es indispensable y fundamental en un relato, al cual se le asignan cierta cantidad de atributos y características para luego colocarlo en un contexto y desarrollar las acciones que requiere la historia en un espacio y en un tiempo.

Buena parte de los relatos audiovisuales incorporan un locutor-narrador que puede, a su vez, formar parte de la historia, encarnado en cualquiera de los dos roles: protagonista o antagonista, en cuyo caso se le denomina homodiegético, o contar la historia desde fuera, sin formar parte de ella: heterodiegético.

Díez y Abadía (1999) clasifican a los personajes en tres tipos:

Los protagonistas: Pueden ser protagonistas o antagonistas a los que se les asigna la acción principal. A menudo, el guión gira entre las rivalidades de ambos.

Los principales: Son aquellos que tienen un papel importante en la obra pero no esencial para el desarrollo de la misma.

Los secundarios: Son actores con cierta relevancia en el reparto. Sus papeles son complementarios de los protagonistas y principales, a los que están subordinados.

Pero existen otras denominaciones sobre los personajes establecidas por la función que toman en la producción audiovisual:

Personaje principal de interés romántico: En casi todas las historias se da lugar a una historia de amor que se desarrolla en una subtrama relacionada con la trama principal.

Personaje confidente: Es muy utilizado para revelar pensamientos y carácter del protagonista.

Personaje catalizador: Son personajes provocadores de sucesos que impulsan la acción y mueven a actuar al protagonista.

Personaje de masa o de peso: Aquellos que crean la ambientación, que contextualizan al protagonista o le dan relieve.

Díez y Abadía (1999) concluyen que todos los personajes, sin importar su clasificación, tienen un rol importante en la producción de una u otra manera como ayudantes u oponentes del protagonista y todos han de cumplir una función en la trama, contribuyendo al desarrollo de la historia narrada. Gutiérrez, citado por Díez y Abadía (1999) introduce algunas de las características de un protagonista:

1. El protagonista condiciona cada parte y la totalidad del filme de forma que cualquier detalle narrativo depende de él directa o indirectamente.
2. El protagonista evoluciona narrativa y psicológicamente.

3. El protagonista también hace que las demás personas dependan directa o indirectamente de él.

5.4. Arquetipos:

4.1.5. La interpretación:

Según Díez y Abadía (1999) el actor, como elemento humano de la puesta en escena, transmite sensaciones que conectan con el espectador, provocando un proceso de identificación. Lo más habitual es que la búsqueda del actor se plantee a partir de la existencia del guión y se abra el proceso de casting. El *casting* es un período previo a la realización de un filme o de un programa en el que el realizador, hace pruebas a diferentes personas para determinar aquellos que serán idóneos para la interpretación de su producción.

La expresión facial del personaje y actor es muy personal del mismo. A través de esta expresión se puede transmitir o no la credibilidad. La autenticidad de las pasiones, emociones y pensamientos a través de las modulaciones del rostro constituyen la tarea más difícil del actor con cuya ejecución demuestra su verdadera dimensión y sus facultades interpretativas.

4.2. PRODUCCIÓN:

De acuerdo a Sierra (s.f.) la producción se inicia en el momento en que el productor empieza materializarse, una vez que el cliente considera que la propuesta formulada por los encargados de llevarlo a término puede cubrir las expectativas. Es la fase creativa en la que las ideas toman una forma concreta, es el momento en que las palabras dejan paso a las imágenes y a los sonidos.

Merino (2010) menciona que producir es organizar un equipo humano y técnico para realizar un proyecto dentro de un presupuesto preestablecido.

4.2.1. Tipología de la toma:

A continuación se presenta los distintos tipos de toma que pueden ser realizados en una producción audiovisual, de acuerdo a Díez y Abadía (1999).

Toma fija: Aun permaneciendo la cámara en una posición fija sin efectuar ningún movimiento ni actuar sobre el zoom, el plano de encuadre puede variar si los personajes se acercan o alejan de ella.

Ante la cámara fija pueden transcurrir escenas estáticas, si nada se mueve, o de gran dinamismo, si en el encuadre existe movimiento y acción.

Giro o panorámica: La panorámica, desde su punto de vista operacional, es una rotación o giro de la cámara sobre su eje. La cámara se convierte en el centro de una infinidad de esferas desde la que pueden filmarse infinitos ángulos y puntos imaginarios. La cámara, sujeta sobre el trípode o sobre el hombro del operador, sin variar el eje, puede filmar tomas ininterrumpidas hasta 360° pudiendo variar voluntariamente la dirección de la trayectoria.

Según la trayectoria, la panorámica puede ser vertical, si la cámara gira de arriba abajo o viceversa, y horizontales, si gira de derecha a izquierda o a la inversa. También cabe la posibilidad de efectuarla en distintos grados de inclinación siendo, en este caso oblicua hacia la derecha y de arriba abajo, o hacia la izquierda, circular horizontal o vertical en un ángulo de 360°, etc.

La panorámica vertical también llamada basculamiento y su efecto visual sustituye a la exploración del ojo cuando

observamos un motivo de grandes dimensiones de arriba abajo o viceversa.

Como norma general, el giro panorámico debe efectuarse con velocidad lenta, partiendo de un encuadre fijo y acabando también con un encuadre fijo. De este modo, la toma efectuada permitirá más libertad en el momento del montaje.

Barrido: El barrido es una panorámica tan rápida que no da tiempo a ver qué imágenes recoge. Se utiliza muchas veces como transición para cambio de emplazamiento elíptico de los personajes.

Travelling: Díez y Abadía (1999) mencionan que el travelling es un movimiento de la cámara en el espacio tridimensional que consiste en un desplazamiento de la cámara horizontal o verticalmente respecto al eje del trípode que la soporta. Este desplazamiento permiten acercamiento al motivo o el alejamiento del mismo.

La diferencia del zoom, la cámara, en su acercamiento ,mantiene el mismo ángulo de lente conservando la

perspectiva y la profundidad de campo. El travelling puede ser vertical, cuando la cámara se eleva o desciende sobre este, horizontal, si el desplazamiento de la cámara así se efectúa.

Zoom o travelling óptico: El zoom, lente varifocal u objetivo de distancia focal variable permite, mediante el desplazamiento de las lentes, cambiar la distancia focal con lo que se puede seleccionar a voluntad desde la visión que proporciona un objetivo angular hasta la de un teleobjetivo.

Mediante el zoom se puede acercar un objeto y hacer que un detalle ocupe toda la pantalla, o se puede alejar hasta obtener la visión del encuadre general. El zoom de acercamiento suele aplicarse para centrar la atención sobre un elemento de conjunto, mientras que el zoom de alejamiento se utiliza para descubrir el escenario a partir de un detalle o para alejarse de una situación.

El alejamiento o acercamiento del objeto se efectúa sin que la cámara se mueva, moviendo los lentes del objetivo en la variación de la distancia focal.

4.3. POST PRODUCCIÓN:

El término “postproducción” (apocopado en la jerga de la industria norteamericana como post, y en la española como postpro) ha venido a sustituir en las últimas décadas al más tradicional “montaje” para referirse a las últimas y decisivas acciones en el proceso de construcción de un film.

De acuerdo a Rubio (2006) la voz “postproducción” procede del latín y está compuesta por el prefijo post –después o luego- más productio, -onis (que, a su vez, deriva del verbo producere –presentar o engendrar).

Bourriaud (2004) entiende por postproducción “el conjunto de procesos efectuados sobre un material grabado”.

4.3.1. Montaje y Edición

Según Román Gubern, citado por Díez y Abadía (1999), el montaje es una operación sintagmática realizada a través de un proceso de análisis basado en la fragmentación y selección de espacios y tiempos y que, por otro lado, no es otra cosa que una aplicación y una extensión de ciertas

condiciones de percepción o de evocación de los estímulos del mundo físico por el hombre.

Rafols y Colomer (2006) consideran que la dirección es un proceso común a todo el audiovisual; los programas de edición sirven, básicamente, para unir la secuencia de imágenes. Un programa de edición es también un programa de imagen final y por ello es necesario realizar el render de las imágenes para poder convertir todo el flujo de las distintas imágenes en una sola.

Las formas más usuales de unir dos imágenes son, por su discreción, el encadenado y el corte, el paso de una a otra sin ningún tipo de transición. Éstos programas cuentan además con amplios repertorios de transiciones que sirven para que la unión de dos imágenes pueda hacerse de otras maneras, pero son uniones que sirven para casos muy concretos, ya que tienen tal presencia puede llegar a hacerte la edición, en lugar de pasar desapercibida se conviertan en la protagonista.

Según Díez y Abadía (1999) en el proceso de edición se decide qué fragmento del grabado utilizamos y en qué

orden, el tiempo de permanencia en pantalla de cada fragmento elegido y su combinación con las imágenes anteriores, las posteriores y con todo el conjunto.

4.3.2. Modos de Transición:

La transición se aplica físicamente en el momento de la compaginación o edición, pero es el realizador quien, con conocimiento de las reglas del montaje, planifican los registros de modo que las tomas permitan el modo de transición que ha previsto.

Corte: Llamado corte directo o corte en seco, hace referencia al ensamblado de una imagen con otra por yuxtaposición simple, es decir, que una imagen nítida le sucede otra de las mismas características.

Es la transición más sencilla e imprime un carácter dinámico en la asociación de dos situaciones. Su principal fuerza expresiva radica en la instantaneidad.

Encadenado: Con este efecto, la transición entre dos escenas es más suave. Consiste en ver como una imagen se desvanece mientras una segunda imagen va apareciendo.

En este proceso de sustitución paulatina de una imagen por otra, hay un momento en que ambas imágenes tienen un mismo valor que es progresivamente aumentado hasta la permanencia definitiva de la segunda imagen.

El encadenado se utiliza para pasar de un personaje al mismo en otra situación. Indica pasos de tiempo no muy largos. La utilización de esta técnica de transición permite variar la velocidad del encadenado de forma que existen algunos tan rápidos que pasan totalmente inadvertidos al espectador.

Después del corte, el encadenado es el recurso expresivo más empleado, como forma de transición, en las producciones narrativas de cine y televisión. Cuando el efecto se prolonga en el tiempo y las dos imágenes permanecen mezcladas sobre la pantalla, se le denomina sobreimpresión, técnica consistente en mezclar imágenes que se desarrollan en espacios con tiempos diferentes para configurar una realidad nueva.

Fundido: Díez y Abadía (1999) mencionan que el fundido consiste en la gradual desaparición de una imagen hasta

dejar el cuadro en color. En un principio los fundidos iban de la imagen al negro, pero en la actualidad funden a cualquier color.

El fundido es, también, uno de los recursos clásicos de transición y surge de la necesidad de separar temporalmente los episodios del relato. La imagen siguiente aparece a partir del color en que se fundió el anterior, es decir, que si una imagen funde a negro la siguiente viene de negro y se aclara progresivamente hasta conseguir un nivel de tonos correcto.

Desenfoco: Desenfocar una imagen y pasar a la siguiente de desenfocado hasta foco es un recurso que se ha aplicado para indicar pasos de tiempo cortos o cambio de uno a otro espacio.

El desenfoco en visión subjetiva es un recurso expresivo que sirve para indicar el desvanecimiento o pérdida de la conciencia de un personaje y, en visión objetiva, en zoom hacia su frente, se ha empleado para iniciar un flashback o vuelta atrás en el tiempo para pasar a ver los recuerdos del personaje.

Barrido: Es un efecto que se produce en la fase de registro de la imagen y que consiste en un giro rapidísimo de la cámara que produce un efecto visual semejante al paso de un elemento que ocupa toda la pantalla, tan deprisa que no da tiempo a ver de qué se trata.

Cortinillas: Las cortinillas consisten en la utilización de formas geométricas para dar paso a nuevas imágenes. Pueden tener formas muy variadas: horizontal, vertical, oblicua, de estrella, de iris... Se han empleado en cine tradicionalmente para facilitar los cambios de escenario y sus desplazamientos. Se trata de una técnica en que la segunda imagen "invade" la primera y ha tomado múltiples formas: de arriba abajo, de izquierda a derecha y viceversa, paso de página, etc.

En otros casos las cortinillas pueden llegar a ser más elaboradas compuestas de animaciones para ambientalizar al televidente en un nuevo contexto.

En televisión, son muy utilizadas y forman parte de la enorme gama de efectos digitales que permiten los actuales equipos de post-producción de video.

4.3.3. Efectos especiales:

Rafols y Colomer (2006) definen el efecto como aquel elemento visual y/o sonoro destinado a recrear un determinado ambiente o a condicionar la visión del espectador. Centrados en la producción del diseño audiovisual, el efecto es aquel momento en una determinada combinación acústico-visual que va de la globalidad para convertirse en particularidad.

Moreno (2003) menciona que los efectos especiales ocupan un terreno expresivo importante, ya que no tienen por qué partir de una justificación natural y los realizadores pueden utilizarlos libremente en un sentido narrativo.

Efectos Ópticos:

Hamilton, citado por Armenteros (2011) menciona que los efectos especiales son "el arte de convertir lo imposible en una fantástica realidad". En palabras de Armenteros, se trata de aquellos artificios que dan apariencia de realidad a ciertas escenas. Hay que distinguir, dentro del amplio espectro de los efectos especiales, dos grandes tipos: los efectos visuales y los sonoros.

Los efectos visuales (VFX o Visual F/X) son los diferentes procesos por los cuales las imágenes se crean y/o manipulan lejos del contexto de una sesión de acción en vivo.

Armenteros (2011) menciona que los efectos visuales se diseñan y editan en post producción con el uso del diseño gráfico, modelado, animación y programas similares, aunque cada vez es más normal que se generen en el momento de la toma como referencia al plano que se está rodando.

Darley (2002) citado por Rubio (2006) señala en referencia a los VFX, que éstos permiten entablar un juego con la ilusión espectacular "las imágenes representadas digitalmente parecen reales, semejan tener las mismas cualidades que las imágenes de los personajes y los decorados de acción real en los que se integran". Este autor señala que para que las representaciones resulten convincentes y eficaces se requieren las siguientes condiciones: naturalismo de la representación virtual; indistinción en el plano de la representación; integración imperceptible en el espacio de la historia.

Las avances en tecnología digital han multiplicado las posibilidades de esta técnica, y las posibilidades de creación de escenarios no tiene límite. La utilización de decenas de capas permite generar diferentes niveles de profundidad.



Matte Painting

35. Fuente: http://www.art-spire.com/wp-content/gallery/decembre_2009/23-12-09_frederic_st_arnaud/Desnoyers_Ville.jpg

Según Armenteros (2011) a medida que se fueron perfeccionando las técnicas y surgieron las nuevas tecnologías, las posibilidades de los efectos visuales se ampliaron. La película "2001 Odisea en el espacio" (Stanley Kubrick, 1968) vino a demostrar el potencial de los efectos visuales. En 1973 apareció "Westworld" (Michael Crichton, 1973), la primera producción de Hollywood que utilizó imágenes generadas por ordenador como método

para crear efectos especiales nunca vistos hasta entonces. La aparición de filmes como "El exorcista" (William Friedkin, 1973) y "La Guerra de las Galaxias" (George Lucas, 1977), demostraron el interés tanto por parte de los públicos como de los creadores por las posibilidades que ofrecen las tecnologías emergentes.

Técnicas:

El **chroma key** o **clave de color**: Rafols y Colomer (2006) mencionan que el chroma ha tenido un gran desarrollo por su uso en el cine, ya que hace posible crear mundos ficticios con gran realismo. En este tipo de grabación confluyen la visión del realizador y la del diseñador creativo, que han de estar compenetradas; para que la comunicación sea efectiva es necesario que cada uno comprenda el lenguaje del otro.

De acuerdo a Armenteros (2011) el "chroma key" es una técnica audiovisual que consiste en la sustitución de un fondo sólido y uniforme con alguno de los colores primarios (rojo, verde o azul), mediante un proceso electrónico que permite combinar las señales de salida de dos o más fuentes de vídeo. Es utilizada tanto en fotografía como en cine y televisión.

En relación con esta técnica Vidal y Lloret (2008) aportan otra manera de verla. Establecen que funciona en base a la superposición de imágenes, separando colores, extrayendo el "matte" o máscara, grabado mediante una cámara en tiempo real y superponerlo a un fondo tomado por otra cámara prevista. Ambos resultados serán combinados en uno final y puramente uniforme.



Chroma Key

36. Fuente: <http://www.filmmykeeday.com/hollywood-special-effects/>

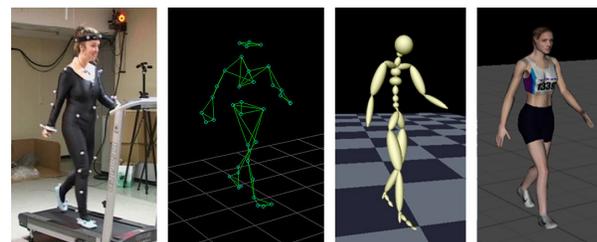
Armenteros (2011) menciona que la sustitución del fondo o escenario de una secuencia es una de las técnicas más popularizadas en el ámbito de la posproducción. Existen diferentes técnicas para sustituir el fondo de un plano, pero quizá el más popularizado ha sido el del chroma key. El chroma utilizado puede ser de distintos colores. Lo normal es utilizar el color azul por ser éste un color que existe en una proporción mínima en el cuerpo humano. También es muy usado el verde, e incluso puede encontrarse chroma rojo o amarillo. Hay que tener en cuenta que si en el plano existe algún elemento con el color del chroma, será eliminado con el fondo cuando se aplique el efecto de incrustación.

El tracking o seguimiento: Armenteros (2011) comenta que los marcadores de "tracking" son marcas que se sitúan en algún lugar delante de la cámara, en el plano que se está rodando. El objetivo de estas marcas es establecer una serie de puntos que el ordenador pueda memorizar para conocer la posición de cámara antes del movimiento de y dónde estaban situados los actores y los objetos antes del movimiento. Estas marcas serán esenciales para incluir posteriormente elementos virtuales, efectos visuales, escenarios, etc. en la imagen en vivo.

Sea cual sea el movimiento de cámara (panorámica, travelling, dolly, etc.) las formas de los objetos que atraviesan la lente sufrirán un cambio en la forma, debido a la colocación de las marcas, el ordenador reconocerá la transformación del plano y aplicará la distorsión al elemento que sustituya al croma.

El tracking puede ser aplicado en la combinación de elementos filmados por separado, como la agregación de video en el lateral de un autobús urbano en movimiento o de una estrella en el extremo de una varita mágica que se agita.

En la animación de una imagen fija para que se corresponda con el movimiento el material de archivo de la acción, como hacer que un abejorro se pose en una flor que se mece con la brisa o hacer que brille un balón en movimiento.



Tracking

37. Fuente: https://luke mccann.files.wordpress.com/2010/09/lo_lorna_mocap.jpg

El efecto bullet time: Según Armenteros (2011) el efecto bullet time (tiempo de bala) se popularizó a raíz de la película Matrix (Wachowski, 1999) en donde se podía ver ralentizado los movimientos de los personajes esquivando una bala.

El efecto de ralentización extrema se consigue registrando el movimiento desde distintos puntos de vista a partir de una batería de cámaras fotográficas sincronizadas.

De esta forma se simula un movimiento de cámara sobre un sujeto u objeto que está detenido o que progresa muy lentamente.

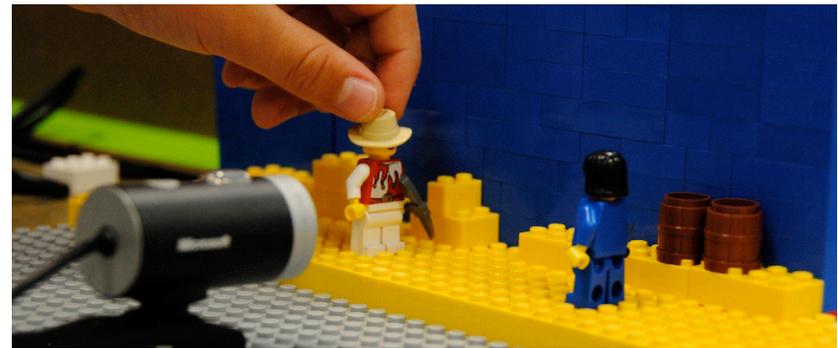


Bullet Time

38. Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=pe6V-2d4-lg>

Stop Motion: De acuerdo a Barber (2013), el stop motion existe desde 1900 y consiste en una sucesión de imágenes fijas, una animación foto por foto. Selby citado por Armenteros (2011) afirman que el stop-motion consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas tomadas de la realidad. Es probablemente la técnica que mejor encarna el arte de la animación.

Requiere un elevado grado de paciencia, rigor y comprensión, comparable al exigido para la animación con acetatos o dibujos. Barber afirma que se puede utilizar cualquier material, muñecos maleables (plastilina), objetos sólidos o, incluso, personas físicas.



Stop Motion

39. Fuente: <http://www.classroomantics.com/wp-content/uploads/2011/08/stop-motion-animation.jpg>

Efectos Sonoros:

De acuerdo a Bahamón (2013), los efectos se pueden catalogar por su origen:

Efectos Originales: Son planificados y tomados de una situación real. Estos se consiguen con la mayor nitidez y calidad posible. Ambientes, accidentes, niños jugando como algunos ejemplos. Se le conoce también como sonido directo de la fuente.

Efectos de Salón: Estos efectos son los llamados foley effects, debido a su pionero creador: George Foley. Estos son sonidos grabados en ambientes y variables controladas. Son los sonidos que reemplazan los ambientes y efectos grabados que se pierden cuando se doblan diálogos. Estos sonidos se graban, se procesan y se archivan como fuentes sonoras a utilizarse posteriormente en producciones específicas.

Efectos de Colección: Muchos de los efectos foley quedan archivados y luego se convierten en grandes colecciones que se venden para la producción audiovisual.

Efectos Electrónicos: Si bien la experimentación con los sonidos sintéticos se inicia a partir de 1930 no es sino hasta 1970 que los sintetizadores se convierten en una herramienta importante en la creación de los efectos de sonido.

5 PRESENCIA DE MARCA

Una manera de obtener notoriedad, afianzar la imagen o remarcar el posicionamiento de la marca, es a través de la presencia institucional o corporativa en espacios públicos, mediante sus representantes, de su marca y/o de sus productos y servicios.

Según el blog Brainstormer (2013) la presencia de marca es una técnica publicitaria que consiste en insertar un producto, mensaje o marca dentro de la narrativa del programa.

Un programa puede tener su propia presencia de marca dentro del programa a través de diferentes medios:

5.1. Logotipo

La imagen del programa es su logotipo, haciendo uso del mismo, se puede lograr una presencia de marca para que los televidentes se familiaricen con el show. Este puede ser colocado dentro del programa en pantallas, cintillos, transiciones o incluso dentro de los mismos escenarios en donde ocurre la historia.

5.2. Cintillos

Los cintillos aparecen por encima de la escena, sin necesidad de darle pausa a la narrativa de la historia, dando información de lo que acontece en el momento. Generalmente posee el logotipo de la empresa o programa para identificar al mismo.

5.3. Transiciones

Según Wix (2014) la presencia de marca es muy bien lograda a través de transiciones personalizadas, logrando así ingresar poco a poco a la mente del televidente. Consiste en utilizar algo representativo del programa para hacer el cambio de escenas.

Para lograr la presencia de marca a través de los medios mencionados con anterioridad es importante que el diseñador gráfico tenga conocimientos de animación, efectos especiales, edición, etc.

Animación: Es un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos. De acuerdo a PuroMarketing (2014) es una práctica cada vez más habitual, que gracias a los avances de las nuevas herramientas y tecnologías de animación, permite a los anunciantes hacer sus comerciales mucho más atractivos visualmente. La animación 3D es una de las técnicas más empleadas y con mayor auge en la industria cinematográfica y televisiva. En publicidad se utiliza como una técnica novedosa para recrear escenarios imaginarios y personajes ficticios. En relación a la presencia de marca, la animación de un logotipo tendrá mayor impacto en lugar de simplemente colocarlo sin movimiento alguno.

6 NARRATIVA AUDIOVISUAL

6.1. ¿Qué es la narración?

De acuerdo a Sánchez (2006) es un impulso fundamental del ser humano a escuchar y contar historias, explicado de una manera más técnica, la define como una forma específica de modo literario, que se distingue del modo dramático y el modo lírico; también se entiende como una forma concreta de escritura, definida por oposición a la descripción.

Lidwell, Holden, y Butler (2010) confirman que para que exista una narración es necesaria la interacción entre un narrador y una audiencia para generar imaginaria, emociones y entendimiento de eventos. Cuando se utiliza la narrativa en una producción audiovisual se puede enganchar a la audiencia provocando en ellos una respuesta emocional para fomentar el aprendizaje.

Lidwell, Holden, y Butler (2010) afirman que para que la narrativa sea una buena experiencia, es importante la presencia de ciertos elementos fundamentales:

Locación: es el contexto de la historia, lo que orienta a la audiencia a un tiempo y lugar en la narración.

Personajes: son los elementos que llevan a cabo las acciones contadas por el narrador.

Trama: es la razón por la que los personajes realizan una acción, el elemento que une los eventos de la historia.

Aristóteles, citado por Sánchez (2006), afirmaba que el componente más importante de una narración es la trama, toda buena historia debe tener un principio, un medio y un final. Sánchez menciona que una simple sucesión de eventos no genera una historia, es necesario un final que se relacione con el inicio.

Atmósfera: es el clima emocional que prevalece en el texto, es el ambiente o situación que rodea a una persona o cosa. Consiste en la música, iluminación, color y estilo de la narración que establecen el tono emocional de la historia.

6.2. El Narrador

De acuerdo a Sánchez (2006) el narrador es una construcción del autor, y en él pueden proyectarse actitudes psicológicas, ideológicas, éticas, culturales y de cualquier otra clase, en una serie de relaciones autor/narrador que se resuelven en el transcurso de la narración.

Sánchez afirma que el narrador "se sitúa en el seno de la diégesis" término definido por Barthes, citado por Sánchez, como el universo del significado, el mundo posible en el que se desarrolla la historia.

El narrador autodiegético: Sánchez lo define como aquel que relata sus propias experiencias y características como personaje central de la historia.

En las aventuras de Arthur Gordon Pym, de Edgar Allan Poe, se puede encontrar un claro ejemplo de narrador autodiegético. La novela comienza así:

"Me llamo Arturo Gordon Pym. Era mi padre un respetable comerciante, proveedor de la Marina, de Nantucket, donde

yo nací. Mi abuelo era abogado de profesión y contaba con numerosa y distinguida clientela."

Se puede notar, cómo el narrador hace uso de la primera persona como recurso gramatical.

El narrador heterodiegético: En este caso el narrador, no es un personaje de la historia y habla en tercera persona, contando los sucesos del protagonista.

Un claro ejemplo de este tipo de narrador se puede encontrar en el cuento de Alí Babá y los 40 ladrones, el cual comienza de esta manera:

"Hace tiempo en una pequeña ciudad oriental vivían dos hermanos con sus respectivas familias: el mayor llamado Kasim codicioso, egoísta, gozaba de buena posición, en cambio el más pequeño Alí Babá, que tenía por oficio ser leñador era muy pobre pero generoso y honesto."

Sánchez concluye que el narrador se sitúa fuera de la acción, como un testigo, por lo que cabe la posibilidad que esté contando la historia después de lo acontecido, en una posición temporal posterior.

El narrador homodiegético: Sánchez (2006) menciona que este narrador transfiere la información adquirida por su propia experiencia en la historia, es decir, explica lo que ha vivido como personaje de los hechos narrados aunque no sea el protagonista principal.

Un ejemplo de narrador homodiegético, citado por Sánchez, es el doctor Watson, presente en las aventuras de Sherlock Holmes, árbitro de las hazañas del detective, aunque no protagonista principal.

“Un día de otoño del año pasado, me acerqué a visitar a mi amigo, el señor Sherlock Holmes, y lo encontré enfrascado en una conversación con un caballero de edad madura, muy corpulento, de rostro encarnado y cabellos rojos como el juego. Pidiendo disculpas por mi intromisión, me disponía a retirarme cuando Holmes me hizo entrar bruscamente de un tirón y cerró la puerta a mis espaldas.”

Sánchez, menciona que la narrativa puede ser oral, la forma tradicional de contar un cuento; textual, como un poema o cuento; o visual, una gráfica o película.

6.3. Narrativa Audiovisual

Rafols y Colomer (2006) mencionan que toda narración hace uso de signos verbales, visuales y auditivos, los cuales se interpretan intuitivamente. De acuerdo a Caivano(2005) un signo es algo que está por alguna otra cosa y que es entendido o tiene algún significado para alguien.

Un signo se utiliza como sustituyente de otra cosa para transmitir algún concepto acerca de la misma.

Rafols y Colomer mencionan que a los signos codificados se les llama significados y son aquellos que tienen una interpretación conocida y compartida por las personas que pertenecen a una misma cultura.

Se pueden encontrar tres tipos de signos:

Signos verbales: El lenguaje verbal tiene un grado de codificación muy superior al del lenguaje visual. Son utilizados para los significados más precisos de la comunicación, para aquello que es imprescindible que quede claro. Cuando

tiene que predominar la función informativa, el lenguaje verbal cobra un mayor protagonismo y la estética pasa a ocupar un segundo plano.

Signos auditivos: El texto oral por su gran capacidad de transmitir información y por la fuerza de la modulación de la voz se convierte en protagonista siempre que esté presente: de hecho, no hay nada que pueda competir con él. Hay atributos musicales (como el ritmo) cuya mayor o menor frecuencia tiene la capacidad de sugerencia simbólica; lo mismo podríamos decir, por ejemplo, de la agudeza y gravedad de un sonido.

Signos visuales: En el diseño audiovisual hay tres tipos de signos visuales diferenciados: el icono, el símbolo y la metáfora.

El ícono: Se caracteriza por su parecido con su representación. Hay una analogía que nos hace asociarlos directamente con su significado.

El símbolo: Precisa de la interpretación y de la convención. Ejemplo: Dos colores juntos pueden tener una mera

relación estética, o bien una lectura simbólica, si son los colores de un determinado equipo deportivo.

La metáfora: Es el recurso expresivo más importante en el diseño audiovisual. Dice las cosas de una manera distinta pero de una forma en la que las podamos entender. Una metáfora no puede ser leída literalmente porque carece de sentido.

6.3.1 Los Recursos Expresivos

La **retórica** tiene la doble finalidad de estructurar un discurso y transmitirlo de tal modo que produzca en el receptor el efecto deseado. Sirve para decir lo mismo pero de una manera más convincente, para conseguir que algo parezca necesariamente lo más adecuado.

El **surrealismo** es la forma más propia del discurso audiovisual. Se trata de crear asociaciones de imágenes a partir de los conceptos y de la estética.

El **humor** tiene su propia forma de expresión en el lenguaje audiovisual. Es maleable y adaptable a muy distintas

finalidades, tiene muchos grados de intensidad y por ello es muy utilizado. Tiene una gran capacidad de crear empatía, de hacer partícipe al espectador.

La **sorpresa** es un giro, un cambio en la lógica del discurso. Sirve para introducirlo inesperado y reorientar la exposición. Sirve para darle dinamismo y refrescar el discurso.

6.3.2. Hilo Conductor

De acuerdo a Rafols y Colomer (2006) uno de los elementos importantes en la narrativa audiovisual es la continuidad. El hilo conductor en una narración da continuidad al discurso; “todo aquello que convierte el discurso en un flujo coherente con su propia lógica interna”, un flujo donde cada acción es consecuencia de una anterior y de la misma manera, la presente se encarga de dar lugar a la siguiente escena, de este modo, a pesar de los cambios en la historia, la narración se toma como un todo, integrándose a un concepto global.

De acuerdo a Domenech y Romeo (s.f.) una historia se

conforma por varias escenas primarias y secundarias, las cuales se van entrelazando para generar el ritmo de la narración. Teniendo en cuenta el orden de los acontecimientos de la misma, pueden darse diferentes estructuras narrativas:

Lineal o cronológica: El orden del discurso sigue el orden de la historia.

In Medias Res: (expresión latina “en medio del asunto”): El relato empieza de manera abrupta, en medio de la narración, sin previa aclaración de la historia. Esto para captar la atención del espectador.

Ruptura Temporal:

Flash-back (retrospección o analepsis): El narrador traslada la acción al pasado.

Flashforward (anticipación o prolepsis): El narrador anticipa acciones, se adelanta en el tiempo.

Contrapunto: Varias historias se entrecruzan a lo largo de la narración.

Circular: El texto se inicia y se acaba del mismo modo.

6.4. Arquetipos

De acuerdo a Gen (2013), un arquetipo es un personaje que no se ajusta a patrones preestablecidos, reinventa el estereotipo que se tiene del mismo añadiendo nuevas características o modificando las que ya tenía.

Un arquetipo es un modelo cultural sacado de un tipo de personalidad universal que agrupa una serie de características psicológicas; el arquetipo funciona como un símbolo.

De acuerdo a Loreto (2011) Carl Gustav Jung, un médico psiquiatra, especializado en el psicoanálisis, se dedicó a analizar diferentes culturas antiguas en todo el mundo llegando a la conclusión que todos tienen ideas en común aunque no se comparta la misma cultura, estas ideas fueron denominadas por Jung como arquetipos.

Iglesias (2012) menciona que son 12 los arquetipos definidos por Jung:

El inocente: Se define como el tradicionalista, ingenuo, místico, soñador y romántico. Denota honestidad y confianza. Se caracteriza por la pureza y sencillez asociadas a la infancia. Tiene como objetivo ser feliz y buscar el paraíso, aunque algunas veces puede llegar a ser aburrido, sin embargo nunca pierde la fe y el optimismo.



Inocente

40. Fuente: http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20140909020750/disney/images/5/54/Pooh-bear-clip-art-winniepooh_1_800_800.jpg

El hombre corriente: Es una persona común, proporciona solución a necesidades, preocupaciones y prioridades presentes en la realidad. Refleja ser una persona ordinaria y genera identificación con otras personas por su normalidad. Sus acciones se basan en el sentido común.



Hombre Corriente

41. Fuente: <http://s448.photobucket.com/user/oyazz/media/Peterparker.jpg.html>

El explorador: Apasionado por los retos y aventuras. Interesados en experimentar la vida de una manera libre. No es usual encontrarlos en espacios cerrados o pequeños. Se caracterizan por escapar del aburrimiento, vagar sin rumbo y ser fiel a su propia alma.



Explorador

42. Fuente: <http://blog.jobs24.co.uk/wp-content/uploads/2014/06/Temple-of-Doom-Screencap-indiana-jones-18905284-1024-440.jpg>



Explorador

43. Fuente: <http://medioambientales.com/wp-content/2011/08/Explorar-el-mundo-con-National-Geographic-y-un-iPad.jpg>

El sabio: Su fortaleza es la autoconfianza. Desean encontrar la verdad y utilizan la inteligencia y análisis para entender el mundo. La ignorancia es uno de sus mayores temores, contrario a su talento de sabiduría. A pesar de ser muy astuto, es posible que no llegue a actuar nunca.



Sabio

44. Fuente: <http://www.animationinsider.com/wp-content/uploads/2012/08/yoda>

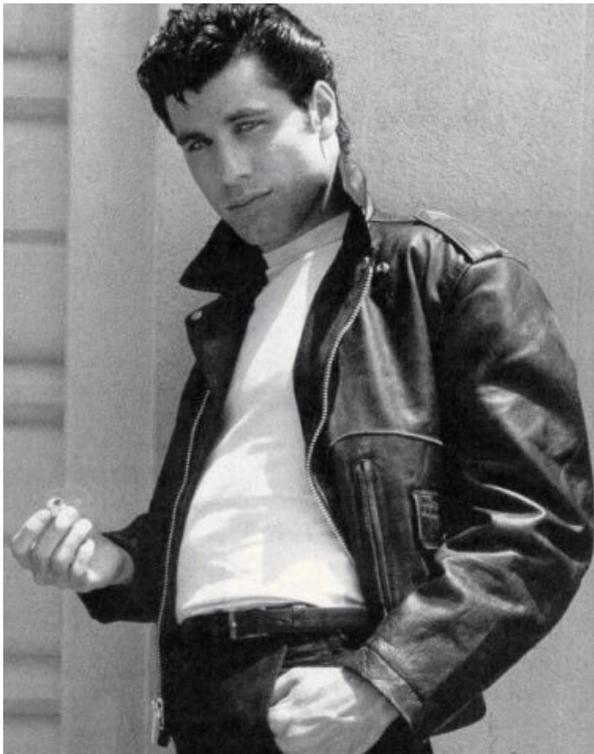
El héroe: Sus rasgos característicos son fortaleza, valor, disciplina y triunfo. El fin de estos personajes es hacer el bien común y el restablecimiento de las normas. Generalmente se asocia con un guerrero, toman el riesgo para proteger a la sociedad.



Héroe

45. Fuente: <http://www.geekbinge.com/wp-content/uploads/2014/02/Superman-Returns-Bryan-Singer-Speaks.jpg>

El forajido: También conocido como el rebelde, su lema se basa en romper las reglas. Busca llamar la atención y se caracteriza por la extravagancia y la libertad radical. Es libre e individualista. En muchos casos puede llegar a cruzar el lado oscuro e involucrarse en el crimen.



Forajido

46. Fuente: <http://comosellama.org/wp-content/uploads/2014/11/john-travolta-20.jpg>

El mago: Evoca creatividad, imaginación, inteligencia y transformación. Se inclinan por la búsqueda de soluciones y la realidad de los sueños. En muchos casos se relaciona con el hechicero del pueblo, el visionario o inventor.



Mago

47. Fuente: http://fc07.deviantart.net/fs71/f/2012/351/3/9/gandalf___digi_paint_by_lassel7-d5obyhb.jpg

El amante: Son aquellos que representan el amor en una historia, ya sea el amor paternal, espiritual, o carnal. Se asocia con la pasión, belleza y compromiso. Le temen a la soledad y al no ser amados.



Amante

48. Fuente: http://entertainment.ie/images_content/Outtakes-Jamie-Dornan-02.jpg

El bufón: Representa no solo alegría, tiene un lado irreverente y original. Apela a la espontaneidad, es muy aceptado por el público deseoso de entretención y diversión. Se caracteriza por jugar, hacer bromas y disfrutar el momento al máximo.



Bufón

49. Fuente: http://sp7.fotolog.com/photo/7/55/109/yukidruiddess/1261912298799_f.jpg

El cuidador: Son aquellos que se preocupan de solucionar los problemas de los demás. Transmiten confianza y tranquilidad, le temen al egoísmo y a la ingratitud pues ellos siempre serán compasivos y generosos. Muchas veces las demás personas pueden llegar a aprovecharse de su buena voluntad.



Cuidador

50. Fuente: https://pbs.twimg.com/profile_images/1573930906/Grillo4_400x400.jpg

El creador: Son aquellos que crean todo lo que imaginan, tienen creatividad y ejecutan. Tienen visión y son perfeccionistas, lo cual puede ser un defecto. Son inconformistas y su objetivo es convertir las ideas en objetos tangibles.



Creador

51. Fuente: http://revistas.elheraldo.co/sites/default/files/styles/606x330/public/2013/10/16/articulo/109781-shutterstock_116877502.jpg?itok=gLrvzPTI

El **gobernante**: También conocido como líder, jefe, rey o gerente, tiene todo bajo control es responsable y dicta las normas de comportamiento. Transmite seguridad y estabilidad. Siempre están en la búsqueda del control total que en algunos casos puede llegar a convertirse en una debilidad el no poder delegar tareas.



Gobernante

52. Fuente: http://www.ranktab.com/explore/wp-content/themes/Share/itemsFiles/RT1408744179_el-rey-leon.jpg

7. EXPERIENCIAS DESDE DISEÑO:

31 MINUTOS - LA PELÍCULA

31 minutos es una serie de televisión chilena creada por la productora Aplaplac, propiedad de Pedro Peirano y Álvaro Díaz y transmitida desde marzo de 2003.

El programa se centra en las aventuras del equipo de un noticiero de poco prestigio, donde siempre ocurre algo inesperado. Sus notas, mientras algunas son bastante ridículas, otras son educativas y dejan un mensaje tanto explícita como implícitamente. El noticiero es conducido por Tulio Triviño.



53. Fuente: <http://beta.31minutos.cl/wp-content/themes/anatoli/img/logo.png>

Pedro Peirano y Álvaro Díaz son los creadores del mayor suceso televisivo de los últimos años, el éxito de la serie, los llevó a la pantalla grande, para lo cual les fue necesario realizar un riguroso plan de pre producción.

Para la realización del guión se impusieron una ley: No hay limitantes, Díaz (2012) menciona que debido a esto, quedó un guión muy extremo, lleno de exigencias de todo tipo y en Chile puede existir el talento pero no la capacidad, así que se recurrió a uno de los mayores expertos en efectos especiales de España, Juan Tomicic.

El supervisor de post producción, Gil (2012) menciona que al trabajar con títeres es imposible contar con un escenario de 100 metros. No se puede construir un decorado tan grande por que el titiritero tiene que estar a la altura. También es el encargado de los efectos digitales ya que la película cuenta con una gran cantidad de efectos, muchos planos contrachroma, escenas que se reconstruyen en 3D, porque manejan mucha profundidad.

Heras (2012), el coordinador de post producción, comenta que la película de 31 Minutos posee todos los efectos que

cualquiera pueda imaginar, "tiene rayos, truenos, estrellas, fuego, mar, lluvia, todos los muñecos en chroma; tiene de todo."



54. Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=56_qtcTJuG8

Tomicic (2012), el experto en efectos especiales dice que hicieron uso de bastante 3D, planos de chroma rodados en Chile; una producción muy completa.

Peirano (2012), creador de 31 minutos, menciona que para que el programa parezca artesanal, mucha gente tiene que trabajar para lograr una sensación visual real, para poderles dar a los títeres su propio mundo.

Algunos titiriteros comentan la dificultad que hay en realizar escenas con títeres, ya que la mejor pose de la marioneta será aquella donde el titiritero esté más incómodo. Cuando el títere se encuentra en altura y el titiritero se encuentra parado, se puede tener un mejor control de la interpretación del personaje y su expresión.

Algunas dificultades que se les presentó al momento de realizar escenas en el agua con el chroma, fue que el color de la pantalla verde se reflejaba en el agua, de modo que tuvieron que cortar la imagen en dos, del chroma hacia arriba es un plano y del chroma hacia abajo sería otro.

La producción de 31 minutos intenta realizar la mayor cantidad de efectos físicos, es decir, lograr una completa producción y complementar con detalles en la post producción cuando es posible.

Díaz (2012), comenta que para reducir costos, tiempo y limitantes, para algunas escenas se utilizaron maquetas tratando de crearlo lo más realista posible.



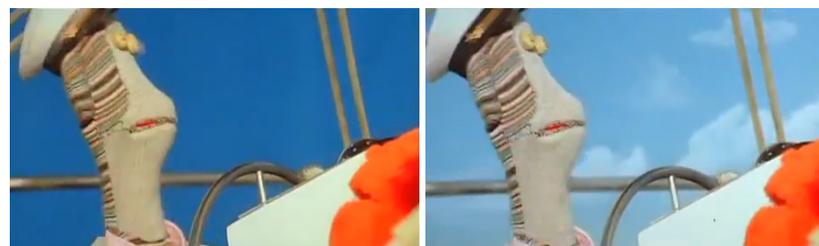
55. Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=56_qtcTJuG8

Tomicic (2012) dice que es muy difícil rodar con títeres, aun más cuando se utilizan diferentes tipos de marionetas: hay unos con gente dentro, otros de varilla, muppets, etc. Hay variaciones de tamaños, de formato; en fin, al existir tantas variantes es complicado conocer una forma específica de realizar las cosas.

Peirano (2012) menciona que como productor de la película lo que se quiere lograr es una verosimilitud en el mundo de los títeres, hacer creer que están vivos. Además de eso, conseguir efectos realistas a comparación de los muppets

y por si fuera poco, intentar conseguir todo esto con un presupuesto y una realidad como la chilena.

Heras (2012) comenta que una de las partes más difíciles en relación a los efectos es el tema de los pelos tanto con humanos y aun más con los títeres ya que son en su mayoría: pelos.



56. Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=56_qtcTJuG8

La productora cuenta con todos los puestos necesarios para lograr un buen resultado final, director, guionistas, titiriteros, producción ejecutiva, producción general, ambientación, director de arte y diseño, iluminación, productor musical, vestuario, etc.

Luego de un largo proceso de pre, pro y post producción de aproximadamente dos años, el resultado final fue mostrado al público en el 2008.

DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

A continuación se presentan las entrevistas realizadas a los sujetos de estudio y más adelante, las guías de observación de los programas de Titerenango.

ENTREVISTAS

Javier Vides (Licenciado en Ciencias de la Comunicación)

1. ¿Cómo comienza la idea de Titerenango?

La idea surge de crear un programa de televisión sin saber a donde íbamos dirigidos. Se comenzó por detectar la experiencia y aptitudes que tenía cada integrante del equipo de producción, (los hermanos Vides Llarena) por ejemplo, yo, Javier Vides, tengo experiencia en edición de video, cámara, un poco de iluminación; Cristina Vides, experiencia en creatividad y diseño gráfico y Gabriel Vides, organizado y con perfecta redacción y ortografía para elaborar guiones. Juntos nos unimos y empezamos a pensar qué tipo de programa de televisión íbamos a hacer.

Llegamos a la conclusión que un programa de títeres siempre fue clásico en nuestra época (90's) y decidimos tomar las riendas y empezar a practicar con títeres.

2. ¿Qué tipo de títeres le dan vida al programa infantil de Titerenango?

Es bien sabido que hay varios tipos de títeres, en el caso de Titerenango se mandaron a traer de Estados Unidos, los clásicos, llamados "puppets" o "muppets" de cuerpo completo con las medidas de 25 a 30 pulgadas de altura. La mano es insertada por la espalda del títere y le brinda un fácil movimiento de boca al mismo. Como parte del títere, está la varilla que mueve las manos del títere, lo que permite una mejor expresividad.

Este tipo de títere permite una fácil variación de personajes ya que hay mucha ropa del tamaño de ellos por lo que es sencillo crear nuevos personajes a partir de los originales.

Hablando un poco de los personajes podemos encontrar a los cuatro niños: Ana, Javi, Toño y Edgar, que son los protagonistas de Titerenango y en base a ellos giran todas las historias. Se realizó de esta manera para que los niños que vean el programa de televisión se identifiquen siempre con los mismos títeres. Otros de los personajes que dan vida al programa, son los abuelitos que son parte de la sociedad, un monstruo que se llama Coco, que era de los favoritos de los niños, ya que tenía un humor muy infantil. Santi Teres, el reportero que brinda las noticias de última hora en Titerenango, el Profesor Gabriel de la escuela Divertítere y como toda historia, debe tener antagonistas, para eso están la Bruja Maruja y la momia Venditas, su ayudante.

3. Al hacer uso de títeres, ¿qué tan complicado es brindarle expresión al personaje a través de sus movimientos?

Es complicado en un inicio ya que no se tiene ninguna técnica, no se ha estudiado para eso y uno se tira al agua. Dispusimos llevar un títere entre el carro para aprovechar las horas en el tráfico, platicando con él, probando las posibles voces que se identificaran, intentando darle una

personalidad única al mismo. Recuerdo que usamos varios títeres cada uno y fuimos viendo con cuales nos sentíamos más cómodos y poco a poco logramos identificarnos con ciertos títeres cada uno.

Con la personalidad definida se comenzó a realizar ensayos con los títeres para luego verlas y ver en qué aspectos se podía mejorar para que el títere se apegara lo más posible a los movimientos naturales. Se intensifica mucho lo que es el movimiento de la cabeza, boca y brazos, ya que son de las pocas partes de un títere que pueden moverse con más flexibilidad. De este modo logramos transmitir dinamismo y expresividad a Titerenango.

4. ¿Qué ventajas y desventajas se tienen en una producción audiovisual al momento de trabajar con títeres?

Una de las ventajas de trabajar con títeres es que podés leer el guión durante la grabación, sin necesidad de memorizarlo, lo cual ahorra mucho tiempo, pero esto trae una desventaja. Me explico: detrás de los escenarios, siendo un titiritero, cuesta mucho saber si estás bien colocado, si el títere no está torcido, si están en el cuadro, si no está

muy alto o bajo a comparación de los demás o si se ve alguna parte de nuestra cabeza, es por eso que se hace uso de una pantalla detrás del escenario para que todos los titiriteros vean lo que se está grabando. La desventaja recae, entonces, en la necesidad de estar observando tanto la pantalla como el guión que en muchos casos es extenso.

Otra ventaja es que si tenés miedo escénico o te ponés muy nervioso frente a las cámaras, detrás de los escenarios no hay nada de qué esconderse, esto permite mayor libertad a la hora de la actuación. Ya que la persona como tal, no aparece en ningún momento, nos ahorramos tiempo y dinero en maquillaje, vestuario, estilista, indispensables en una producción audiovisual con actores.

Una desventaja, que afecta en la post-producción del programa es la utilización del chroma con uno de los títeres: Coco, es un monstruo con nariz verde, el mismo verde que la pantalla verde que nosotros utilizamos por lo que a la hora de quitar el chroma en After Effects, nos dejaba un hoyo en la cara del títere y esto es algo que en el caso de humanos pues simplemente se le cambia la ropa y listo. Al títere no se le puede quitar la nariz.

5. ¿Cuál es la importancia de presentar una moraleja al final de cada episodio de Titerenango?

Toda producción audiovisual debe tener un inicio, un nudo y un desenlace, es por eso que es importante mostrar una moraleja al final de la historia para que los niños, en este caso que son los televidentes, puedan asimilar cómo se resolvió el problema o nudo en la narrativa, que en muchos episodios se abordan problemáticas comunes que a cualquiera le sucede, de modo que si los niños se llegaran a identificar con algunos de ellos, sepan cual es la forma correcta de actuar.

6. ¿Cuál es el mensaje que el programa de Titerenango desea transmitir a los niños?

Para empezar, Titerenango tiene un fin de entretenimiento ligado un poco con lo educativo, pero prácticamente lo que se quiere es entretener no saturar a los niños de información concisa y aburrida, sino adaptar las lecciones a aventuras y maneras divertidas y entretenidas de ver los problemas. Inculcando siempre valores como el respeto, paz, amor y sencillez.

7. ¿Cuál es la importancia de brindarle una personalidad a los cuatro personajes principales? ¿y qué variantes se manejan por episodio?

Lo importante, es que hay diferentes personalidades en los niños del mundo y brindarle una a los títeres, en el modo de hablar, pensar, actuar; si es bueno en las clases o no, cosas que le gusta hacer; es para que el niño se identifique y vea que hay miles de personalidades y que no es malo ser diferente.

También se utiliza para no caer en la monotonía y poder generar diferentes historias para cada personaje, por ejemplo tenemos a Ana, la niña a la que le gusta mucho estudiar, es bien pilas y lo sabe todo, es una biblioteca prácticamente. Toño, el hermano de Ana, es chapetón, le gusta la música y es bastante aventurero. Javi, no le gusta estudiar, bueno no es que no le guste, simplemente le cuesta hacerlo, pero es muy creativo y extrovertido y Edgar, que incluso es de diferente color (azul), viene de Coloritere, un lugar de Titerenango, es habilidoso en el estudio y es muy buen amigo y persona... o títere.

8. ¿En qué consiste la pre-producción del programa?

Se basa prácticamente en escribir el guión, tener la trama hecha y ver las líneas que van a decir cada personaje. También preparar todo el set, dígame cámara, luces, el escenario que se va a utilizar, la posición de los títeres, en donde van a estar. Tener la compu lista para recibir directamente lo que se graba, tener micrófonos encendidos, destinar qué escenas serán las que se van a grabar ese día, conseguir los "props" que amerite el guión, o sea, si se va a grabar Javi Potter, es necesario conseguir las capas, escobas, varita mágica, crear nuevos escenarios, si es necesario; todo lo que no se pueda lograr en la post-producción. Pero repito, prácticamente, es el guión.

9. ¿Cómo logran crear un ambiente en cada escena?

Se crearon diferentes escenarios que abarcaban los lugares más importantes de Titerenango. Se realizó una especie de cuadro, con telas tensadas en una base de madera, livianos para su fácil traslado. Se pintaron a mano tanto los "back" como los "front". Con "back" me refiero a los escenarios utilizados como fondo y el "front" el que quedaba frente a los títeres, donde uno como titiritero podía ocultarse.

Uno de los escenarios la escuela Divertíttere donde los niños aprenden y el Profesor Gabriel les enseña. El callejón donde vivían los “abuelos”, entre comillas por que no eran abuelos de ningún niño, sin embargo se comportaban como tal. En este escenario estaba la tienda de Doña Obdulia como cualquier otra tienda que se puede encontrar en Guatemala, a la orilla de la calle y casas en perspectiva. Otro escenario es el parque, que simboliza el área de juegos o divertida donde los niños iban a platicar, columpiarse, en fin, a divertirse como todo niño lo haría. Por otro lado está el castillo de la Bruja Maruja, un lugar más oscuro, lleno de telarañas y arañas, tenía una olla donde preparaba sus pócimas, que en la parte de post-producción se añade el efecto de humo para crear un ambiente más realista, de este modo mostrar el lado antagonista que debe haber en una trama y esto lo representaba la bruja con la oscuridad del castillo.

Los escenarios mencionados anteriormente son los que se tienen físicamente, sin embargo, haciendo uso del chroma, tenemos una librería enorme de posibles escenarios para dar vida a las historias.

10. ¿En qué consiste el manejo de luces para lograr una perfecta iluminación?

Se debe tener en cuenta de no poner las luces muy directas en posición horizontal hacia los títeres ya que se pueden generar sombras no deseadas en los escenarios, por lo que también es necesario iluminar los escenarios de atrás, (el back). Nosotros teníamos el techo tapizado de luces posicionadas diagonalmente para eliminar en lo posible, las sombras. Además de todo esto se utilizaban algunas enfocando al títere ya que es el importante y debe resaltar sin embargo, debe estar a una distancia considerable para que el rostro del mismo no se sature de luz y no se convierta en un punto blanco.

11. ¿Qué función tienen las cortinillas antes de hacer la aparición de un nuevo escenario?

Tiene como función ubicar de macro a micro al televidente, por ejemplo en el caso de la bruja, se mira el portón de la entrada al castillo que se puede apreciar desde lejos ubicado en un risco, un trueno, y todos los elementos para crear el ambiente tenebroso, para luego comenzar con la escena dentro del castillo.

Si nos saltáramos estas cortinillas, el programa iría muy cortado, podría desubicar al niño. Las cortinillas preparan al televidente para conocer a dónde se dirige la historia.

12. ¿En qué consiste la post-producción del programa de Titerenango?

Después de haber hecho toda la producción, que es grabar, hacer, por ejemplo, el plano general, los close ups, two-shots, en fin, diferentes tiros de cámara; se ordenan los archivos en la computadora que se tienen que editar.

Antes que se grababa en cinta o cassette era un proceso más largo, ahora que se graba en memoria o disco duro ya viene digital, solo se pasa a la computadora. Luego de ordenados los videos, se colocan en la línea del tiempo en base al guión y se le va dando forma, es como armar un rompecabezas. Se añaden las cortinillas de las que hablábamos antes, se musicaliza, se nivelan los audios, se hace corrección de color y en nuestro caso utilizamos la pantalla verde, el chroma. Ahí se grababa el notitítere, y muchas otras escenas que ameritaban el uso de un

escenario diferente y digital. Luego de esto, se exporta el material que puede ser ejecutable en una computadora o se quema en un DVD para poder ser reproducido en televisión a través del DVD player.

13. ¿En qué etapa de la producción debería intervenir un diseñador gráfico y qué le aporta al desarrollo del programa?

Un diseñador gráfico es importantísimo para un programa de televisión porque está de lleno, en todas las etapas de la producción y más todavía en la post-producción. Desde la creación del programa, se debe contar con el apoyo de un diseñador para la creación del logotipo, materiales informativos para los canales de televisión interesados en transmitir el programa, trifoliales para las reuniones con las marcas interesadas en darse a conocer dentro del programa, etc.

En la producción porque Titerenango siempre utiliza escenarios creados por un diseñador y gracias a esto, se puede generar una narrativa y un contexto en donde se encuentran y desarrollan las historias que le dan

vida al programa. Sin dejar de mencionar la creatividad característica de dicha profesión para lograr detalles a la hora de grabar, como la elaboración y colocación de props en el escenario.

Luego en la post-producción con la pantalla verde existen muchas habilidades indispensables de un diseñador gráfico, como por ejemplo la creación de escenarios, el manejo de programas de edición, control de efectos especiales, animación de los cintillos, animación de textos, tanto en la introducción como en los créditos, entre muchas otras cosas, un diseñador es indispensable, importantísimo.

Y dejando a un lado las etapas de una producción, la presencia de un diseñador hoy en día, en las redes sociales es de suma importancia, ya que se le da mantenimiento, tanto a una página en Facebook como al sitio web.

14. Titerenango estuvo presente en dos canales diferentes de televisión, ¿existe alguna diferencia en la entrega de la producción audiovisual o se manejan los mismos requisitos técnicos?

Sí, ambos canales utilizan el mismo formato de video, el cual era entregado en "standard definition" sus dimensiones siempre en 720 x 480 px, lo único que variaba era que en Guatevisión llevábamos el archivo en usb y la transferencia era directa mientras que en Canal Antigua pedían que la entrega fuera en un DVD para ellos poder transmitirlo en televisión.

15. ¿Cómo debe ser el lenguaje aplicado en Titerenango enfocado a niños?

Nosotros utilizamos un lenguaje coloquial guatemalteco, en donde se escuchan muchos modismos que hemos adoptado como "vos", "porfa", "muchá". Prácticamente los guiones eran escritos por guatemaltecos para guatemaltecos. Obviamente se pretendía no involucrar ni una mala palabra, se generaban guiones fáciles y digeribles para los niños, no palabras rebuscadas, sino que tratar de hacer la trama y la narrativa fácil de entender para los televidentes.

16. ¿Cuál es la importancia del uso de efectos especiales para un programa infantil?

A mi parecer, siento que entre más sencillo sea un programa para niños va a ser mejor, el uso de efectos es importante pues para llamar la atención e impresionar en ciertas escenas, pero para el desarrollo y creatividad del niño, mientras menos le muestres, más imaginación va a generar. Sin embargo, en Titerenango usamos unos efectos muy sencillos como cuando la Bruja Maruja le tiraba algún hechizo a los niños o el mismo capítulo cuando se van al espacio y se van en un cohete, pero prácticamente eran dibujos. Es importante, creo yo, para los jóvenes adolescentes, involucrar efectos especiales, en un niño, a mi parecer debería ser algo muy sencillo el programa y que no esté sobrecargado.

17. ¿Qué tipo de tomas predominan en el programa y por qué?

Se utilizan con mayor frecuencia los tiros general y close up. Si te dejás ir con una misma toma por mucho tiempo, aburrís al niño, lo que tenés que hacer es estar cambiando

de general a close, de close a general, de general a two-shot, y así. Prácticamente se trata de ir ping-pongneando para darle dinamismo al programa.

18. En la edición, ¿cuál es el modo de transición que predomina?

El que usualmente se utiliza para cualquier programa es la disolvencia o el corte, ahora bien, cuando se trataba de una transición para un cambio de escenario o de personajes, nosotros en Titerenango usamos el mismo logo para hacer las transiciones, el cual se iba armando a través de sus elementos hasta completarse y desplazarse hacia un lado dejando a su paso la nueva escena. Las cortinillas de las que hablábamos antes, servían también como transición porque te llevaba de un lado a otro.

19. ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de hacer uso del chroma?

Las ventajas, son infinitas podés poner a tus personajes en cualquier parte del mundo e incluso en mundos creados por uno mismo. Es una gama alta de oportunidades que

le podés dar a tu programa para no tener que hacer la producción más cara. De hecho el chroma sale de esa idea, para poder hacer la producción más barata. Por ejemplo, en un capítulo de Titerenango llamado "La Gran Carrera", los niños viajan en globos aerostáticos a Washington, al Sahara; lugares a donde obviamente era muy costoso ir a realizar la producción y que se logra a través de la pantalla verde, sin salir del estudio, esto representa bajos costos y le aporta dinamismo al programa también.

Las desventajas recaen la calidad de la producción, si no se tiene una buena iluminación, una buena cámara, si no se ha diferenciado bien el color del chroma con el del personaje, vas a tener muchos problemas en la post-producción y esto representa un dolor de cabeza prácticamente, ya que habría que repetir la grabación.

Luis Contreras (Productor Musical)

1. ¿En qué consiste la pre, pro y post producción del sonido?

En pre-producción es como estudiar las locaciones, ver que necesidades tenés, por ponerte un ejemplo, en la tercera película de Nito y Neto, íbamos a grabar en el hipódromo del sur, a la par del aeropuerto, o sea imagínate, bueno tenemos que esperar a que pase el avión porque el audio no funciona o estábamos grabando una escena y despegó el avión, no funciona. Entonces planificamos horas en las que los vuelos no son tantos, o sea como ese tipo de planificación es parte de la pre-producción. Otra de las escenas fue grabada en el Estadio de La Pedrera, había que ver como funcionaba ahí el audio y pensar que después tengo que recrear el lugar lleno de gente, ver cómo, ok, estamos grabando en la calle, aquí hay mucho sonido ambiente, tenemos que usar este tipo de micrófonos, no aquí no me va a funcionar usar el boom; esa es la pre-producción en audio.

Después la producción es bien importante, porque en realidad todos se fijan más en la imagen, el color, la cámara, la iluminación y muchas veces, y eso se da mucho en el contexto guatemalteco, dejan el audio como “bueno ahí graben” pero en realidad el resultado final es un 50 50 ¿verdad? Tenés una bonita imagen y full fotografía y todo, pero tenés un audio pésimo, no vas a disfrutar el producto. Entonces consiste básicamente en tener listos los micrófonos, grabar los audios, verificar que no hayan frecuencias que interrumpan.

Y la post-producción va a ser fácil si tu producción fue buena. Aquí es donde ya unís los audios, los ecualizas y haces que cace con el video. Aquí, pones los efectos sonoros, sonido ambiente, etc.

2. ¿Qué función cumple el sonido en Titerenango?

Creo que la función del sonido en Titerenango era como bien específica, acompañar casi todos los momentos de las escenas, era el elemento que le da vida al personaje y a las situaciones más que todo verdad. Se crearon melodías específicas para cada escenario, eso buscaba crear una

identificación del espectador con los momentos de la historia. Cada personaje tenía sus sonidos específicos, por ejemplo, el personaje de Coco por la forma en la que hablaba, la música acompañaba hasta su forma de decir las cosas, fue pensado de esa manera. Momentos específicos de tensión, iban acompañados con música que representara ese sentimiento, el movimiento de los personajes eran acompañados con sonidos y efectos. Aparte toda la ambientación en general que se creaba, supone el sonido ambiente del parque, cuando eran cosas así de otras situaciones, me acuerdo del capítulo del mundo bizarro, que era como otro mundo: lento y misterioso; entonces era de ir jugando con esos elementos, probando sonidos con el teclado, buscando soluciones, pasar varias horas metiéndose en el rollo y visualizándolo, pero había que verlo, no con la mentalidad de adulto, sino como un niño. Para un adulto puede ser interesante una melodía más grave, para un niño cambian algunos aspectos como la intensidad, tono, etc.

Creo que esa era la función del sonido, alimentar todo lo bonito que era ya la imagen y la edición pero obviamente hacía falta esa parte sonora que funciona como el

complemento, más en un programa infantil que necesita mantener enganchado al televidente, no solo con lo visual sino con lo auditivo, porque a fin de cuentas, el sonido representa el 50% y el video el otro 50%.

3. ¿Qué importancia hay en el uso de efectos sonoros dentro del programa de Titerenango?

Sirven para acompañar los momentos y movimientos de los personajes, situaciones, cosas que pasan, por que es como ver una explosión en imagen y no va a sonar, no tiene sonido. Es importante también, no sólo aplicado a cosas tan lógicas, sino por decirte, si los personajes a veces caminaban despacio o sigilosamente, era de ir "tin tin tin" (hace sonido sigiloso) acompañando al personaje para remarcar y hacer notar más los movimientos.

4. ¿Qué dificultades se le presentaron al momento de realizar la canción de introducción de Titerenango?

Yo creo que lo difícil fue empezarla, crear el concepto. Todavía me acuerdo que con Javi (Director del programa Titerenango) empezamos con la guitarra acústica, sacando

los acordes, armonía de la canción, aquel, comenzó a sacar la melodía de la letra y en base a eso se generó la letra. Después, el reto fue esa primera concepción de una guitarra acústica y tarareada, convertirla a una llena de instrumentos. Más que dificultad, fue un reto, hacer algo pegajoso, algo con lo que los niños se identifiquen y en algún momento la puedan cantar y tenerla muy presente y que queríamos usar elementos representativos de Guatemala así que le incorporé el instrumento de la marimba.

5. ¿Cómo se graban las voces de los personajes?

Las voces se grababan en vivo, incluso al principio del programa, se presentó la idea de pre-grabar las voces y actuar sobre el audio y hacer un como lip sync. Pero lo mejor fue hacerlo en vivo, comenzamos usando solapas, que son los micrófonos que van prensados a la ropa, los que se usan en la televisión, pero la calidad de audio era muy bajo, había mucho ruido ambiente. Suponete, estábamos los 4 titiriteros sentados y el audio del que estaba a la par se metía en el micrófono del otro. Entonces decidimos usar micrófonos de diademas inalámbricos que nos permitía la

libertad de las manos que era lo importante, porque las usábamos para el movimiento del títere, una para la boca y otra para la mano. El hecho de tener la diadema, por el tipo de micrófono que son, el sonido que te sacan, es más manejable y lo grababa todo por canales separados, teníamos una interface que nos permitía grabar a 8 canales por separado y en algún momento creo que metimos hasta 6 personajes, entonces nos daba chance de tener los 6 canales independientes y podía manipularlos mejor. Usando una interface que grababa a full resolución y que todo iba muy bien sincronizado con el video.

6. Después de grabar las voces, ¿se modificaban de alguna manera?

Primero que nada había que colocarlas a un mismo nivel de volumen y segundo a una misma ecualización, porque no todas las voces son iguales, habían voces más agudas como la del personaje de Ana, por ejemplo, su voz era muy delgada, hablando en términos de audio, entonces necesitaba hacerla más amplia, subirle frecuencias para que ocupara más espacio. Javier, hablaba muy fuerte, había que bajarle, entonces era de manejar la ecualización para crear algo parejo verdad.

Generalmente todas las voces llevan un compresor digital que te nivela las intensidades de las voces, a veces uno, las entonaciones de las palabras, al final se te cae la intensidad entonces lo que hace el compresor es que levanta esos puntos bajos, o sea si lleva un proceso de post-producción bastante elaborado y que en algunos momentos, llevan efectos especiales como ecos o cosas así que acompañan a las situaciones.

7. ¿La creación de sonidos se convierte en un aspecto más importante al momento de dirigir la producción audiovisual a niños, o siempre es fundamental?

Buena pregunta, creo que tienen la misma importancia, por que también, cuando he trabajado en cine para jóvenes más maduros y adultos, sí es importante toda esa creación de sonidos. Pero sí creo, que el estilo que se usa para niños es distinto y es tal vez, no más importante pero sí más trabajoso. Lleva un proceso creacional, trasladarse a ¿cómo va escuchar ese sonido el niño? Entonces es como aplicarse a un estilo muy característico, lleva más tiempo en pensar como va a ser.

En Titereangno hay mucho acompañamiento musical, los sonidos marcan los movimientos de los personajes porque eso atrae mucho a los niños, entonces había que pensar en algo que fuera muy dinámico e interactivo con ellos para que fuera más interesante y divertido y no perder la atención, que el nivel de atención de los niños es bien corto. Es básico la sonorización de los programas, tratar de que fuera lo más lleno posible, por así decirlo, sin tampoco saturar pero sí que fuera muy acompañado de elementos sonoros.

8. ¿Qué tan importante es el sonido para crear atmósferas y contextualizar al personaje?

Importantísimo. Este proceso es bien difícil, porque es muy abstracto, porque si yo te digo a ti, "mirá, haceme una canción para un parque donde van a estar unos niños" te quedas como... ¿Cómo hago una canción para un parque, o sea qué es eso? Es muy abstracto, tú puedes tener una concepción de cómo sonaría un parque y yo tengo otra muy distinta. Para ti un parque puede ser algo más relax y como una musiquita bien suave, pero como

yo me lo planteé fue como el lugar donde los niños van a jugar, donde se divierten, donde pasan un montón de cosas, donde corren, brincan, etc. Entonces tenía que ser una música como más movidita, que siempre te generaba esa sensación de tranquilidad pero no podía ser tan pasiva sino más dinámica. Y eso con cada escenario y situación era complicado generarlo, creo que la más fácil fue el notitiere que era como muy característica la música de un noticiero y que ya tenía una idea, solo era de alimentarla con otros elementos para que sonara distinto. Suponete, como el castillo de la Bruja, tenía que ser como tenebrosa de mala pero recordate que teníamos a Venditas, que era el personaje bueno y tonto, entonces había que hacer una combinación entre ambas cosas, si te das cuenta la música de ellos, tiene ese elemento de música de miedo, pero también te da un poco de risa. Así que resulta súper importante ya que es lo que identifica cada escenario.

9. Para el programa de Titerenango se crearon varias canciones, ¿en qué consiste ese proceso?

A mí me gusta empezar con guitarra, es lo que se me hace más fácil, tal vez por que fue lo primero que aprendí

a tocar, siempre creo una base con la guitarra y con esa base va surgiendo lo demás, pero sí se empieza desde cero. Intentaba usar elementos característicos pero no ser repetitivo con muchas cosas. Es difícil decidirse por un tipo de rítmica, porque puedo tener una armonía pero la puedo hacer una salsa, un rock, un reggae.

Creo que lo más difícil es llevar a la realidad lo que aparece en tu mente, puede sonar exagerado pero son muchas horas y experimentos de grabar cosas y de probarlos. Yo me acuerdo, con la música de la bruja hice como 4 distintas tal vez y te confieso una cosa, me quede con la primera que hice. De igual forma le agregué elementos de las otras tres propuestas que elevaron a la primera.

Luego ver cómo se ve, u oír cómo se ve, suena raro pero así es. Ver si funciona y pedir opiniones, “mirá, ¿cómo escuchas esta música en esta escena?”

A mí me gusta empezar desde cero, generalmente no uso bases preestablecidas, tal vez lo único que uso, pero porque lo necesito hacer, es la percusión, porque no da tiempo de decir “vamos a grabar todos los instrumentos

en vivo” entonces hay una librería de secuencias rítmicas de percusión y en base a eso ya defino el ritmo que va a tomar la canción.

10. Para la creación de sonidos ¿hace uso de algún programa o instrumento musical?

Sí, se utiliza un software de grabación musical, en ese entonces, creo que usaba ProTools, he utilizado muchos software de grabación pero para Titerenango usaba... no me acuerdo si SONAR o ProTools una de dos. Pero en realidad todos son casi lo mismo, es más cuestión de gustos. Y yo pues tengo un controlador MIDI, es un teclado, un piano que lo conecto a la computadora y ahí es donde tengo todos los sonidos y ritmos y todo y lo puedo controlar desde el teclado. Puedo cambiar los sonidos de las teclas con la computadora, eso te crea un archivo digital, donde puedes meter un millón de sonidos que no cualquier teclado tiene. Es más fácil porque tenés una gama más amplia y la calidad del sonido es mucho mejor a la de un teclado normal. Se crean los sonidos MIDI, en base a sonidos reales.

Si vas a hacer uso del sonido de un trueno o de una puerta abriéndose, eso sí ya son como elementos de audio grabados, son de librerías de efectos de sonido que se utilizan para producciones audiovisuales. De igual forma a mí me gusta decir “bueno, si tengo la guitarra física, no uso el piano para generar acordes de guitarra, los hago yo. Si tengo el bajo, uso el bajo, no lo hago a través del piano.” Solo cuando no tengo el instrumento que necesito pues obviamente para eso se utiliza.

11. ¿Considera que el uso del sonido en las transiciones es indispensable?

No es indispensable. Creo que es un elemento que hay que saber usar, porque tal vez no toda transición debe ir acompañada de un sonido, a menos que sea pensado. Creo que para el concepto del programa si se prestaba mucho el hecho de usar sonidos en las transiciones porque te marca el cambio y movimiento. Pero en general pienso que no es indispensable.

Rodrigo Tejada (Diseñador Gráfico)

1. ¿Cuál es el papel de un diseñador gráfico en una producción audiovisual?

Bueno, el diseñador gráfico debería tener participación en lo que es dirección de arte, participación en el storyboard porque aunque sea un show de títeres, debería haber un storyboard previo donde trabajas la edición, el ritmo de la historia partiendo obviamente de un guión, o sea, no es como que salga de una vez a hacer el show, tiene que haber una idea previa con la cual se va a trabajar, eso no significa que por fuerza tiene que haber un guión, hay varios shows que se trabajan directamente sin guión usando solamente un storyboard. Por ejemplo, está el show de Bob Esponja, este nace, en su gran mayoría, podría decirte que un 95%, de un storyboard, es sumamente visual. Después de hacer el storyboard ya se aterriza a hacer un guión. Muchos de los shows visuales que te llaman la atención, precisamente la comedia visual, así nacen.

Nosotros los diseñadores gráficos somos artistas visuales y un híbrido de comunicador social/visual. Nosotros

tenemos una gran ventaja sobre cualquier otro profesional que quiera hacer un storyboard, tenemos la parte de comunicación ya aterrizada. Dominamos planos visuales, dominamos dibujo.

Yo, como animador, o sea ya es en área de especialidad, mi fuerte es producción y pre-producción, en post-producción hay muchas especialidades diferentes que no son mi fuerte. Pero el storyboard, me gusta mucho, la narrativa, me encanta la parte de animación.

En fin, considero que en la parte de la pre producción es casi indispensable tener un diseñador gráfico.

2. ¿Cuál es la importancia de un buen guión para el resultado final de la historia de una producción audiovisual?

Mirá, a mi forma de verlo, el guión es importante si es algo educativo, porque el guión básicamente, como te decía antes verdad, si el show es visual eminentemente entretenimiento, el guión puede ser secundario. Hay muchísimos ejemplos de que el guión no es realmente necesario ¿si? Y el realmente necesario lo pongo entre

comillas porque siempre se hace un guión. Es para enriquecer algo que ya está. Es el turrón y la guinda del pastel, no es el pastel.

Ahora tenés shows como "SouthPark" que el guión es el pastel, o sea sin ese guión no camina, series como "Lost", "Game of Thrones", que si el guión no está bien aterrizado el resto no sirve.

Digamos en algo que es educativo, es base tener un educador y un guionista, porque el educador va a educar, no lo va a hacer divertido; el guionista, su trabajo es volver en entretenimiento algo que es serio y aburrido. Entonces yo pienso que ahí si es muy importante el guión, pero es porque querés conciliar dos mundos que, en apariencia, son opuestos. Un buen educador, te logra enganchar, subir a su perspectiva y te logra emocionar acerca de, pero no es visualmente el caso, entonces aquí es tratar de unir el ying y el yang de modo que funcione como un todo coherente.

Precisamente anteayer, un, no me acuerdo exactamente el título, pero era algo así como..."La paradoja del hotel con infinitas habitaciones" y te explicaban cómo el infinito

realmente no tiene fin, con matemática y vi los 6 min que dura la plática y no me aburrí y eran temas abstractos y matemáticos que la mayoría me pasaban encima y volvía a retroceder para ver "¿cómo fue esto?" pero visualmente lo hacían bastante gráfico que mi parte visual captaba gran parte del mensaje. Pero ahí es donde vemos precisamente ese ying y yang donde se vuelve uno. Nosotros no somos maquillistas, somos comunicadores.

3. Como diseñador gráfico, ¿ha tenido alguna experiencia realizando una producción audiovisual para niños?

No, lamentablemente no, primero Dios en un futuro cercano lo voy a lograr, estoy viendo de hacer algo, ya encontré a un par de gentes que trabajan en este medio que creí que no habían en Guate y sí hay, entonces partes en las que yo no domino me pueden ayudar.

4. ¿Es confidencial me imagino?

Es una idea que todavía está en calidad de gestación, pero básicamente la idea es algo educativo, algo lúdico y algo que empiece a formar una, un concepto de nación,

tratar de empezar a amarrar este relajo que somos los guatemaltecos, este montón de contradicciones y formar un ente llamado Guatemala. Es empezar con los niños.

5. En base a experiencia ajena, ¿qué dificultades cree que se presentan a la hora de trabajar para un grupo objetivo como lo son los niños?

Alguien, un adolescente tiene un bagaje de cultura y experiencia que un niño no tiene, dependiendo de la edad del niño, si es un pre-teen, un infante o es un toddler, o sea estamos hablando que están en una etapa de su desarrollo cognitivo distinto. Hablaba con una amiga que ella da clases en un colegio de monjas, no voy a decir cual de todos, y ella me dice "es que los niños de 5, son como los adolescentes de los niños chiquitos, creen que ya pueden, creen que ya se la saben" cuesta un poquito más, ya hablan bien, ya articulan bien, pero comparas a un niño de 5 con uno de 8 y hay una diferencia abismal. Entonces por eso es muy difícil, muy muy difícil, hay muchos rangos y es aquí donde entra la parte de educación, que yo en mi caso, no domino, es de hablar con un pedagogo, que te diga "el niño de tal a tal rango está aprendiendo x cosa"

entonces te debes enfocar en eso. Entonces no es que sea un dificultad, sino que son simplemente necesidades de comunicación o restricciones si queremos verlo de otra forma. Por ejemplo a un niño no le vas a poner una película con el nivel de complejidad de Inception, no es su lenguaje, no es su nivel cognitivo aún, le va a pasar encima, simplemente no registra porque el mensaje no va hacia él.

6. ¿Cómo debe ser la narrativa audiovisual cuando es dirigida a niños?

Yo insisto, tiene que ser más eminentemente visual, porque el niño, estamos hablando del rango entre 5 a 11 años, está todavía fortaleciendo lectura, están fortaleciendo esa abstracción que es el mundo escrito, entonces entre más visual sea, mejor. Por eso el éxito de Plaza Sésamo o los Muppets, eso es eminentemente visual.

7. ¿Cuál es la importancia del uso de los efectos especiales y el chroma en una producción audiovisual dirigida a niños?

Para captar la atención del niño tenés que hablarle al niño, porque vuelvo al ejemplo, si estamos hablando de Inception, Inception tiene efectos especiales en todos lados! Y no por eso le va a llamar más la atención al niño. Es cómo te acercas al niño, cómo le hablas. Por qué las caricaturas tienden a tener un sentido del humor bastante visual? Porque es lo que ellos registran, o sea, no es accidente. Hacen uso de historias encapsuladas en un solo episodio, evitan que sean de varios episodios, lo más que hay son dos. Ellos aun no tienen esa retentiva porque su cerebro aun no se ha terminado de formar. Entonces básicamente, es enfocarlo más a cómo es el niño realmente, nosotros ya estamos grandes, nuestro cerebro creció, maduró, tenemos experiencias que un niño no.

8. A pesar de las dificultades expresivas que presenta realizar una producción audiovisual con títeres, ¿Considera que el lenguaje audiovisual del programa de Titerenango logra transmitir un mensaje de fácil comprensión?

Sí y no. Tenemos planos abiertos que nos dan un contexto, planos medios que nos dan un texto y planos cerrados que nos dan un subtexto. El contexto es “¿on toy?” puede ser

un lugar opresivo, o sea no es lo mismo estar en el mundo de los ositos cariñositos que es brillantina y colorido y así, que pasar a un mundo de Batman en Gotham, que es un ambiente opresivo, oscuro. Texto es el “¿qué pasa?” explicar a las personas superficialmente lo que está pasando. Está Rodrigo y Cristina platicando, contexto la U. Ahora si yo me pongo a verte con una mirada intensa, la mano en la barbilla, el subtexto es: “Rodrigo está muy interesado en Cristina” es algo más interno.

Por eso es que en el cine tenemos tomas cerradas, porque esas tomas nos explican el subtexto. Típica escena de infidelidad. El cuate en un bar, tocándose el anillo de compromiso en el dedo, vemos duda y se lo quita.

Contexto: el bar

Texto: hombre en un bar

Subtexto: hombre que va a conectar

En Titerenango, el subtexto queda un poco básico, es importante hacer uso de más tiros de cámara que muestren un poco más del subtexto. Cada toma tiene que decir algo, si la puse porque me gustó; es berrinche. No es justificado, tiene que decir algo.

9. ¿Considera que los arquetipos están bien definidos en el programa de Titerenango?

Dos tres, quedaban muy genéricos y acordate que un arquetipo no es un cliché. Fijate lo que estoy diciendo, un cliché es una verdad que se ha repetido tanto que carece de sentido. Lo hemos oído tantas veces que es como oír llover. Un cliché: los altos y blanquitos tienen pisto, pues si venían de Europa y traían euros pues sí verdad tenían más plata que el resto. Pero actualmente ya no es así, pero quedó el cliché.

Con los arquetipos, a lo que voy es que a ratos está mezclado con cliché. O sea, como te digo, Don Jaime, no se comporta como abuelo. Es un personaje anciano, sí porque se ve que es anciano, pero no tiene ningún tipo de sabiduría, así como está el cuidador, el rebelde, el amante, etc. El abuelo no representa la sabiduría que debería representar. Quizá es un personaje secundario. Los demás personajes sí tienen un arquetipo definido, principalmente los niños.

10. ¿Considera que la edición del programa de Titerenango tiene secuencia y una fácil comprensión?

Sí, tiene una secuencia lógica, ninguna duda.

11. ¿Considera que los ambientes generados en cada uno de los escenarios tienen una atmósfera definida?

Ehhh.. sí tiene una atmósfera definida. A mí lo que me molesta un poco es que como no hay una dirección de arte clara pareciera casualidad. O sea, yo me maté de la risa cuando vi el bosque del Chocoloso hecho con brócolis, super creativo, una solución brillante y luego ver el parque con falta de perspectiva, o sea ¿qué pasó aquí? Cada uno separado, fuera del contexto del resto, sí. Pero como es un todo, como que no pareciera ser del mismo universo todo el tiempo.

Ahí tenés un ejemplo con 31 minutos, siempre es en vida real. Tiene cohesión todo. No es tan fácil, es ahí donde la ayuda del diseñador gráfico sí es útil. Somos especialistas en comunicar mensajes que sean congruentes.

12. ¿Cuál es su opinión acerca de la producción audiovisual de Titerenango?

¡Sensacional! Tiene una narrativa, aunque padece del problema del subtexto, pero el mensaje se transmite, tiene personajes con personalidad, algunos no aportan, pero en general bastante bien.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Javi Jones: buscando el Cáliz de la Sabiduría

Resumen del Capítulo:

Los niños están a solo un día para salir a sus vacaciones de fin de año pero primero deben realizar el gran examen final que abarca todo lo aprendido en el año. Ana, Edgar y Toño están preparados pero Javi no ha estudiado nada y el examen será en pocas horas al día siguiente.

El profesor Gabriel se da cuenta y le otorga a Javi un mapa para buscar el Cáliz de la Sabiduría. Para llegar a él, Javi debe pasar por una serie de pruebas vistas en clase, de modo que se arma de valor y se dirige en busca del mismo.

Finalmente, luego de atravesar cada prueba exitosamente, Javi encuentra el Cáliz: un espejo donde ve su reflejo. El profesor Gabriel le menciona que la sabiduría la trae uno mismo y que las pruebas que resolvió para llegar hasta ahí, eran las mismas que iban a estar presentes en el examen del día siguiente.

Javi Jones y el Cáliz de la Sabiduría

Escena # 1

Puede ser encontrada en el DVD adjunto en el capítulo de Javi Jones en el minuto: **13:06**

Javi se encuentra en un bosque buscando el Cáliz de la Sabiduría.



1. La composición de la escena encuadrada produce sensación de:

estabilidad, equilibrio y firmeza
acción y peligro
calma, reposo y seguridad
vida y movimiento
lucha y dificultad

2. El peso visual en la composición se logra a través de:

su tamaño
los tonos oscuros
su profundidad espacial
su acompañamiento o aislamiento
el uso de colores cálidos
su forma regular y compacta
su contraste
la ubicación en la parte derecha del encuadre
la ubicación en la parte superior del encuadre

3. De acuerdo al contraste tonal, la escena genera un ambiente:

Pesado, sórdido y serio
Misterioso, solemne y dramático
Alegre, delicado, abierto y sencillo

4. La narrativa de la escena hace uso de un narrador:

Autodiegético	Homodiegético
Heterodiegético	No hay narrador

5. La semántica utilizada es de:

Símbolo
Metáfora
Ícono

El sombrero y el contexto son símbolo de adrenalina y exploración.

6. ¿Cuál es el arquetipo de los personajes en escena?

Inocente	Sabio
Hombre Corriente	Héroe
Explorador	Forajido
Mago	Cuidador
Amante	Creador
Bufón	Gobernante

7. ¿Qué planos son utilizados en la escena?

Plano Detalle	Plano Americano
Primer Plano	Plano General
Plano Medio	Gran Plano General

8. El sonido ambiente es:

Diegético	No diegético
-----------	--------------

El sonido no proviene de un elemento presente en la pantalla.

9. El sonido se presenta con una función:

de documento de la realidad
ambiental descriptiva
narrativa
ornamental
expresiva
de ruido u obstrucción informativa

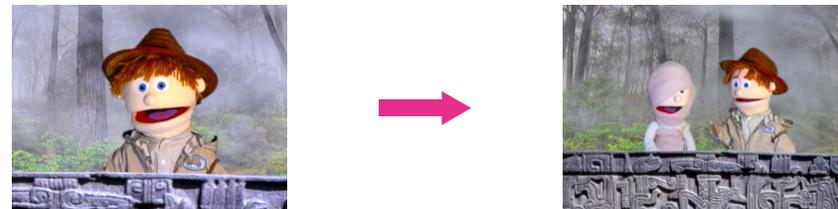
10. Hace uso de la regla de tercios?



Sí	No
----	-----------

11. ¿Qué tipo de transición se puede apreciar en el cambio de escena?

Corte	Fundido
Encadenado	Desenfoco
Barrido	Cortinillas



Javi Jones y el Cáliz de la Sabiduría

Escena # 2

Puede ser encontrada en el DVD adjunto en el capítulo de Javi Jones en el minuto: **14:50**

Se puede encontrar a Santi Teres dando su reporte en el notitítere acerca de la invención del cero por los mayas. Ligado a la temática maya que vive Javi Jones.



1. La composición de la escena encuadrada produce sensación de:

estabilidad, equilibrio y firmeza
acción y peligro
calma, reposo y seguridad
vida y movimiento
lucha y dificultad

2. El peso visual en la composición se logra a través de:

su tamaño
los tonos oscuros
su profundidad espacial
su acompañamiento o aislamiento
el uso de colores cálidos
su forma regular y compacta
su contraste
la ubicación en la parte derecha del encuadre
la ubicación en la parte superior del encuadre

3. De acuerdo al contraste tonal, la escena genera un ambiente:

Pesado, sórdido y serio
Misterioso, solemne y dramático
Alegre, delicado, abierto y sencillo

4. La narrativa de la escena hace uso de un narrador:

Autodiegético	Homodiegético
Heterodiegético	No hay narrador

5. La semántica utilizada es de:

Símbolo
Metáfora
Ícono

6. ¿Cuál es el arquetipo de los personajes en escena?

Inocente	Sabio
Hombre Corriente	Héroe
Explorador	Forajido
Mago	Cuidador
Amante	Creador
Bufón	Gobernante

7. ¿Qué planos son utilizados en la escena?

Plano Detalle	Plano Americano
Primer Plano	Plano General
Plano Medio	Gran Plano General

8. El sonido ambiente es:

Diegético	No diegético
-----------	--------------

El sonido no proviene de un elemento presente en la pantalla.

9. El sonido se presenta con una función:

de documento de la realidad
ambiental descriptiva
narrativa
ornamental
expresiva
de ruido u obstrucción informativa

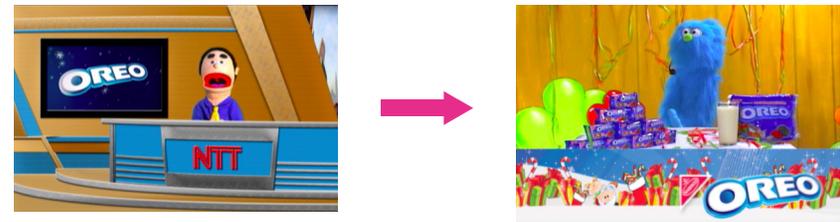
10. Hace uso de la regla de tercios?



Sí	No
----	----

11. ¿Qué tipo de transición se puede apreciar en el cambio de escena?

Corte	Fundido
Encadenado	Desenfoco
Barrido	Cortinillas



Javi Jones y el Cáliz de la Sabiduría

Escena # 3

Puede ser encontrada en el DVD adjunto en el capítulo de Javi Jones en el minuto: **15:39**

La Bruja Maruja está buscando a su fiel ayudante Venditas, a quien había mandado a traer a Javi para darle una pequeña asustadita.



1. La composición de la escena encuadrada produce sensación de:

estabilidad, equilibrio y firmeza
acción y peligro
calma, reposo y seguridad
vida y movimiento
lucha y dificultad

2. El peso visual en la composición se logra a través de:

su tamaño
los tonos oscuros
su profundidad espacial
su acompañamiento o aislamiento
el uso de colores cálidos
su forma regular y compacta
su contraste
la ubicación en la parte derecha del encuadre
la ubicación en la parte superior del encuadre

3. De acuerdo al contraste tonal, la escena genera un ambiente:

Pesado, sórdido y serio
Misterioso, solemne y dramático
Alegre, delicado, abierto y sencillo

4. La narrativa de la escena hace uso de un narrador:

Autodiegético	Homodiegético
Heterodiegético	No hay narrador

5. La semántica utilizada es de:

Símbolo
Metáfora
Ícono

6. ¿Cuál es el arquetipo de los personajes en escena?

Inocente	Sabio
Hombre Corriente	Héroe
Explorador	Forajido
Mago	Cuidador
Amante	Creador
Bufón	Gobernante

7. ¿Qué planos son utilizados en la escena?

Plano Detalle	Plano Americano
Primer Plano	Plano General
Plano Medio	Gran Plano General

8. El sonido ambiente es:

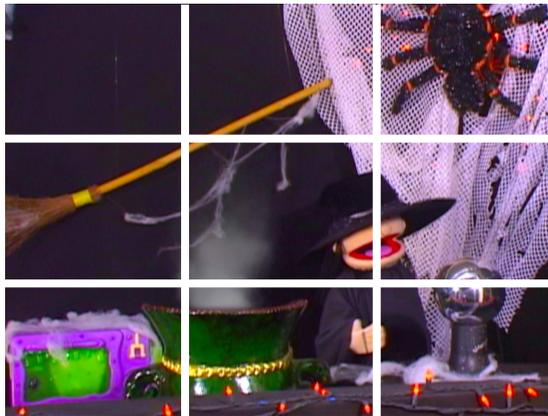
Diegético	No diegético
-----------	--------------

El sonido no proviene de un elemento presente en la pantalla.

9. El sonido se presenta con una función:

de documento de la realidad
ambiental descriptiva
narrativa
ornamental
expresiva
de ruido u obstrucción informativa

10. Hace uso de la regla de tercios?



Sí	No
----	----

11. ¿Qué tipo de transición se puede apreciar en el cambio de escena?

Corte	Fundido
Encadenado	Desenfoco
Barrido	Cortinillas



Javi Jones y el Cáliz de la Sabiduría

Escena # 4

Puede ser encontrada en el DVD adjunto en el capítulo de Javi Jones en el minuto: **16:36**

Javi se encuentra solucionando su segunda prueba junto con Venditas, quien olvidó cual era el mandado de su Bruja Maruja, (llevar a Javi al castillo).



1. La composición de la escena encuadrada produce sensación de:

estabilidad, equilibrio y firmeza
acción y peligro
calma, reposo y seguridad
vida y movimiento
lucha y dificultad

2. El peso visual en la composición se logra a través de:

su tamaño
los tonos oscuros
su profundidad espacial
su acompañamiento o aislamiento
el uso de colores cálidos
su forma regular y compacta
su contraste
la ubicación en la parte derecha del encuadre
la ubicación en la parte superior del encuadre

3. De acuerdo al contraste tonal, la escena genera un ambiente:

Pesado, sórdido y serio
Misterioso, solemne y dramático
Alegre, delicado, abierto y sencillo

4. La narrativa de la escena hace uso de un narrador:

Autodiegético	Homodiegético
Heterodiegético	No hay narrador

Es autodiegético cuando Javi recuerda lo que el Profesor Gabriel le enseñó en la Escuela.

5. La semántica utilizada es de:

Símbolo
Metáfora
Ícono

Ya que todo el bosque está seco y sin vida, mencionan que debe llover para que todo esté verde.

6. ¿Cuál es el arquetipo de los personajes en escena?

Inocente	Sabio
Hombre Corriente	Héroe
Explorador	Forajido
Mago	Cuidador
Amante	Creador
Bufón	Gobernante

El niño Javi es el explorador y Venditas, la momia, el bufón.

7. ¿Qué planos son utilizados en la escena?

Plano Detalle	Plano Americano
Primer Plano	Plano General
Plano Medio	Gran Plano General

8. El sonido ambiente es:

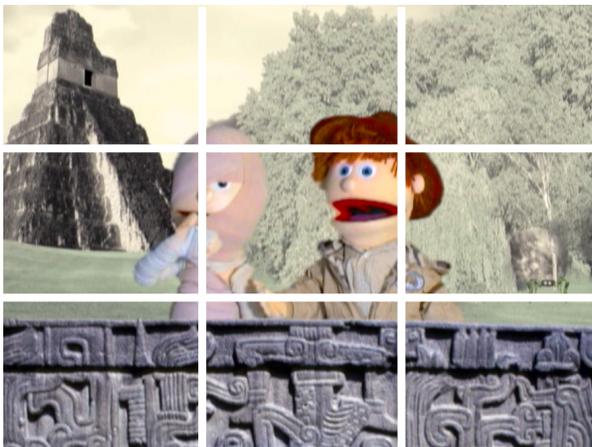
Diegético	No diegético
-----------	--------------

Diegético pues comienza a llover y se oye el sonido de la lluvia mientras se ven las gotas caer. No diegético porque hay música de fondo.

9. El sonido se presenta con una función:

de documento de la realidad
ambiental descriptiva
narrativa
ornamental
expresiva
de ruido u obstrucción informativa

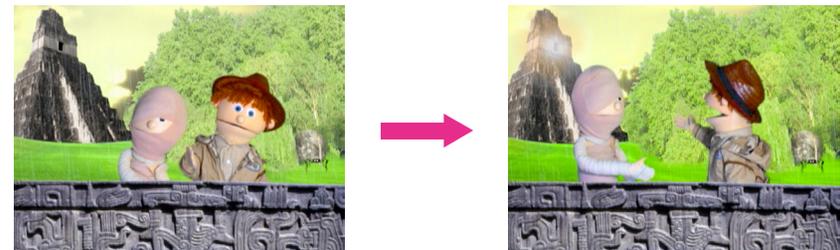
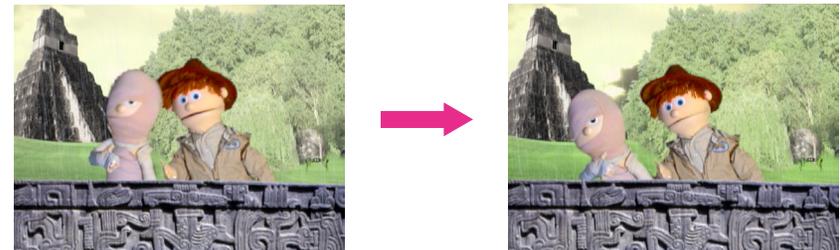
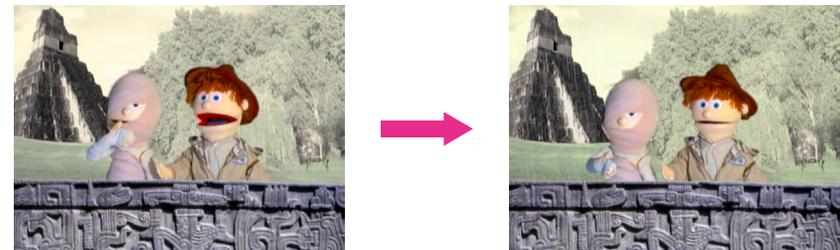
10. Hace uso de la regla de tercios?



Sí	No
----	----

11. ¿Qué tipo de transición se puede apreciar en el cambio de escena?

Corte	Fundido
Encadenado	Desenfoco
Barrido	Cortinillas



Javi Jones y el Cáliz de la Sabiduría

Escena # 5

Puede ser encontrada en el DVD adjunto en el capítulo de Javi Jones en el minuto: **21:11**

Javi descifra las ultimas dos pruebas activando las cataratas de los ojos del monumento maya lo cual abre las puertas al salón donde se encuentra finalmente el Cáliz de la Sabiduría.



1. La composición de la escena encuadrada produce sensación de:

estabilidad, equilibrio y firmeza
acción y peligro
calma, reposo y seguridad
vida y movimiento
lucha y dificultad

2. El peso visual en la composición se logra a través de:

su tamaño
los tonos oscuros
su profundidad espacial
su acompañamiento o aislamiento
el uso de colores cálidos
su forma regular y compacta
su contraste
la ubicación en la parte derecha del encuadre
la ubicación en la parte superior del encuadre

3. De acuerdo al contraste tonal, la escena genera un ambiente:

Pesado, sórdido y serio
Misterioso, solemne y dramático
Alegre, delicado, abierto y sencillo

4. La narrativa de la escena hace uso de un narrador:

Autodiegético	Homodiegético
Heterodiegético	No hay narrador

5. La semántica utilizada es de:

Símbolo
Metáfora
Ícono

Para lograr activar las corrientes de agua, el protagonista debe recordar las lecciones aprendidas en clase.

6. ¿Cuál es el arquetipo de los personajes en escena?

Inocente	Sabio
Hombre Corriente	Héroe
Explorador	Forajido
Mago	Cuidador
Amante	Creador
Bufón	Gobernante

7. ¿Qué planos son utilizados en la escena?

Plano Detalle	Plano Americano
Primer Plano	Plano General
Plano Medio	Gran Plano General

8. El sonido ambiente es:

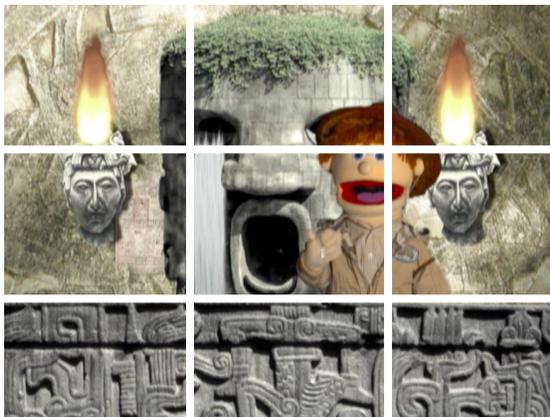
Diegético	No diegético
-----------	--------------

Diegético ya que se oye cuando el agua comienza a correr. No diegético porque hay música de fondo.

9. El sonido se presenta con una función:

de documento de la realidad
ambiental descriptiva
narrativa
ornamental
expresiva
de ruido u obstrucción informativa

10. Hace uso de la regla de tercios?



Sí	No
----	----

11. ¿Qué tipo de transición se puede apreciar en el cambio de escena?

Corte	Fundido
Encadenado	Desenfoco
Barrido	Cortinillas



GUÍA DE OBSERVACIÓN

Toñals: en busca de la Flor de Marshmellow

Resumen del Capítulo:

En clase, el Profesor Gabriel y los niños hablan acerca del Volcán Chicoloso y su erupción de chocolate. Comentan acerca de los misterios que este volcán aguarda y Toño, uno de los niños se muestra muy interesado en escalarlo. Sin embargo, todos los que han ido, jamás han vuelto.

Paralelo a esto, la Bruja Maruja hace un hechizo propagando un virus sobre todo Titerenango haciendo que la única cura se encuentre en el Volcán Chicoloso. De modo que Toño se ofrece a ir en busca de la Flor de Marshmellow que contiene la cura y se aventura en el mágico trayecto del volcán, atravesando la gran catarata de chocolate, el bosque de palos de chocolate hasta llegar al pico nevado de chocolate blanco. Aquí, Toño se encuentra con la Bruja Barbarita, habitante del Volcán quien le explica la razón de todos los misterios que el Volcán guarda. Toma la flor de marshmellow y regresa sano y salvo para curar a todo el pueblo de Titerenango.

Toñals: en busca de la Flor de Marshmellow

Escena # 6

Puede ser encontrada en el DVD adjunto en el capítulo de Toñals en el minuto: **16:14**

Toño llega a la primera parte del volcán: el bosque chocolatoso donde se comunica con Ana, su hermana, a través de un walkie-talkie mencionándole su posición y estado.



1. La composición de la escena encuadrada produce sensación de:

estabilidad, equilibrio y firmeza
acción y peligro
calma, reposo y seguridad
vida y movimiento
lucha y dificultad

2. El peso visual en la composición se logra a través de:

su tamaño
los tonos oscuros
su profundidad espacial
su acompañamiento o aislamiento
el uso de colores cálidos
su forma regular y compacta
su contraste
la ubicación en la parte derecha del encuadre
la ubicación en la parte superior del encuadre

3. De acuerdo al contraste tonal, la escena genera un ambiente:

Pesado, sórdido y serio
Misterioso, solemne y dramático
Alegre, delicado, abierto y sencillo

4. La narrativa de la escena hace uso de un narrador:

Autodiegético	Homodiegético
Heterodiegético	No hay narrador

5. La semántica utilizada es de:

Símbolo
Metáfora
Ícono

Toñals se encuentra en el bosque del volcán Chicoloso, tal y como se ve en la escena.

6. ¿Cuál es el arquetipo de los personajes en escena?

Inocente	Sabio
Hombre Corriente	Héroe
Explorador	Forajido
Mago	Cuidador
Amante	Creador
Bufón	Gobernante

7. ¿Qué planos son utilizados en la escena?

Plano Detalle	Plano Americano
Primer Plano	Plano General
Plano Medio	Gran Plano General

8. El sonido ambiente es:

Diegético	No diegético
-----------	---------------------

El sonido no proviene de un elemento presente en la pantalla.

9. El sonido se presenta con una función:

de documento de la realidad
ambiental descriptiva
narrativa
ornamental
expresiva
de ruido u obstrucción informativa

10. Hace uso de la regla de tercios?



Sí	No
----	----

11. ¿Qué tipo de transición se puede apreciar en el cambio de escena?

Corte	Fundido
Encadenado	Desenfoco
Barrido	Cortinillas



Toñals: en busca de la Flor de Marshmellow

Escena # 7

Puede ser encontrada en el DVD adjunto en el capítulo de Toñals en el minuto: **17:56**

Toño se encuentra acampando en la oscuridad de la noche en el Volcán Chocoloso donde se repite a sí mismo lo que recuerda de Titerenango, ya que ese era parte del misterio del volcán: todos los que lo escalaban, si regresaban, llegaban con la mente en blanco.



1. La composición de la escena encuadrada produce sensación de:

estabilidad, equilibrio y firmeza
acción y peligro
calma, reposo y seguridad
vida y movimiento
lucha y dificultad

2. El peso visual en la composición se logra a través de:

su tamaño
los tonos oscuros
su profundidad espacial
su acompañamiento o aislamiento
el uso de colores cálidos
su forma regular y compacta
su contraste
la ubicación en la parte derecha del encuadre
la ubicación en la parte superior del encuadre

3. De acuerdo al contraste tonal, la escena genera un ambiente:

Pesado, sórdido y serio
Misterioso, solemne y dramático
Alegre, delicado, abierto y sencillo

4. La narrativa de la escena hace uso de un narrador:

Autodiegético	Homodiegético
Heterodiegético	No hay narrador

5. La semántica utilizada es de:

Símbolo
Metáfora
Ícono

Toñals pasará la noche en una tienda de acampar, sin embargo no aparece durmiendo, solamente se aprecia un escenario nocturno.

6. ¿Cuál es el arquetipo de los personajes en escena?

Inocente	Sabio
Hombre Corriente	Héroe
Explorador	Forajido
Mago	Cuidador
Amante	Creador
Bufón	Gobernante

Al estar acampando es un explorador, si embargo no deja de ser un hombre corriente e inocente por ser un niño en un volcán.

7. ¿Qué planos son utilizados en la escena?

Plano Detalle	Plano Americano
Primer Plano	Plano General
Plano Medio	Gran Plano General

8. El sonido ambiente es:

Diegético	No diegético
-----------	--------------

El sonido no proviene de un elemento presente en la pantalla.

9. El sonido se presenta con una función:

de documento de la realidad
ambiental descriptiva
narrativa
ornamental
expresiva
de ruido u obstrucción informativa

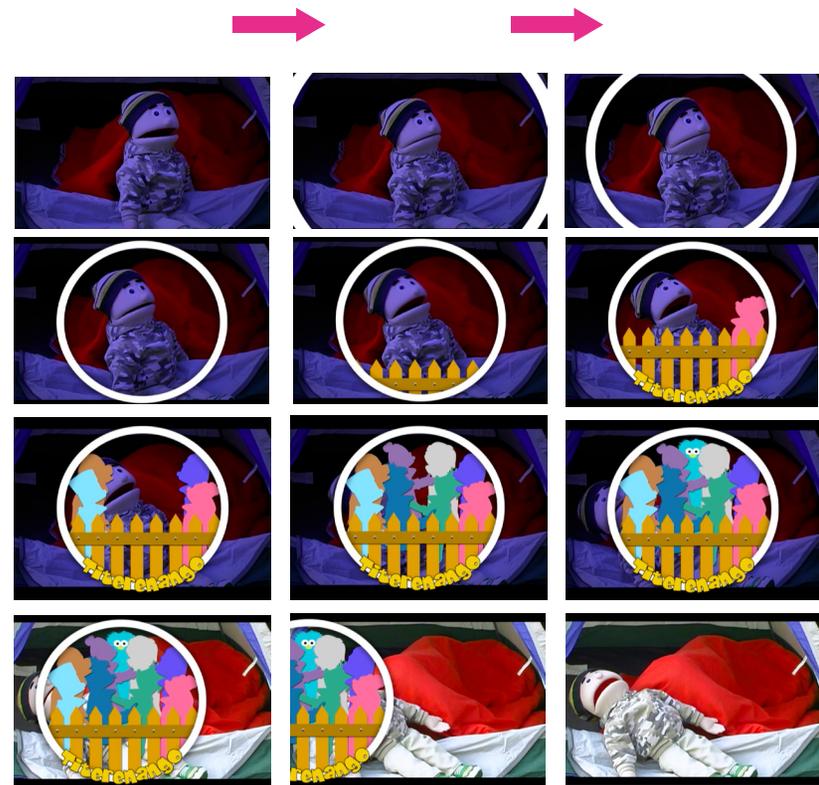
10. Hace uso de la regla de tercios?



Sí	No
----	----

11. ¿Qué tipo de transición se puede apreciar en el cambio de escena?

Corte	Fundido
Encadenado	Desenfoco
Barrido	Cortinillas



Toñals: en busca de la Flor de Marshmellow

Escena # 8

Puede ser encontrada en el DVD adjunto en el capítulo de Toñals en el minuto: **19:21**

Se puede observar a Toño en las cataratas chocolatasas en el transcurso de su aventura en busca de la flor de marshmellow.



1. La composición de la escena encuadrada produce sensación de:

estabilidad, equilibrio y firmeza
acción y peligro
calma, reposo y seguridad
vida y movimiento
lucha y dificultad

2. El peso visual en la composición se logra a través de:

su tamaño
los tonos oscuros
su profundidad espacial
su acompañamiento o aislamiento
el uso de colores cálidos
su forma regular y compacta
su contraste
la ubicación en la parte derecha del encuadre
la ubicación en la parte superior del encuadre

3. De acuerdo al contraste tonal, la escena genera un ambiente:

Pesado, sórdido y serio
Misterioso, solemne y dramático
Alegre, delicado, abierto y sencillo

4. La narrativa de la escena hace uso de un narrador:

Autodiegético	Homodiegético
Heterodiegético	No hay narrador

5. La semántica utilizada es de:

Símbolo
Metáfora
Ícono

6. ¿Cuál es el arquetipo de los personajes en escena?

Inocente	Sabio
Hombre Corriente	Héroe
Explorador	Forajido
Mago	Cuidador
Amante	Creador
Bufón	Gobernante

Es un explorador y un héroe ya que va en busca de la flor de marshmellow que curará a todo Titerenango.

7. ¿Qué planos son utilizados en la escena?

Plano Detalle	Plano Americano
Primer Plano	Plano General
Plano Medio	Gran Plano General

8. El sonido ambiente es:

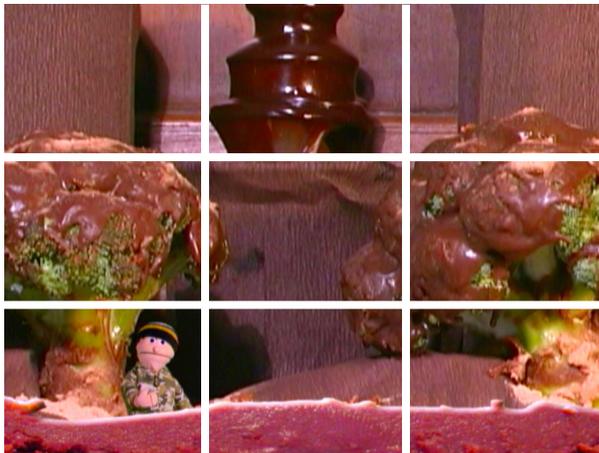
Diegético	No diegético
-----------	--------------

Diegético porque el sonido de la catarata de chocolate está presente en la escena y no diegético pues hay música de fondo.

9. El sonido se presenta con una función:

de documento de la realidad
ambiental descriptiva
narrativa
ornamental
expresiva
de ruido u obstrucción informativa

10. Hace uso de la regla de tercios?



Sí	No
----	----

11. ¿Qué tipo de transición se puede apreciar en el cambio de escena?

Corte	Fundido
Encadenado	Desenfoco
Barrido	Cortinillas



Hace uso de transiciones de cortinillas ya que para cambiar de escenario primero ambientalizan al televidente con una cortinilla del parque, el escenario de la siguiente escena.

Toñals: en busca de la Flor de Marshmellow

Escena # 9

Puede ser encontrada en el DVD adjunto en el capítulo de Toñals en el minuto: **20:08**

finalmente llega al bosque de barras de chocolate donde se encuentra con la Bruja Barbarita quien le explica los misterios del Volcán Chocoloso a través de metáforas.



1. La composición de la escena encuadrada produce sensación de:

estabilidad, equilibrio y firmeza
acción y peligro
calma, reposo y seguridad
vida y movimiento
lucha y dificultad

2. El peso visual en la composición se logra a través de:

su tamaño
los tonos oscuros
su profundidad espacial
su acompañamiento o aislamiento
el uso de colores cálidos
su forma regular y compacta
su contraste
la ubicación en la parte derecha del encuadre
la ubicación en la parte superior del encuadre

3. De acuerdo al contraste tonal, la escena genera un ambiente:

Pesado, sórdido y serio
Misterioso, solemne y dramático
Alegre, delicado, abierto y sencillo

4. La narrativa de la escena hace uso de un narrador:

Autodiegético	Homodiegético
Heterodiegético	No hay narrador

5. La semántica utilizada es de:

Símbolo
Metáfora
Ícono

6. ¿Cuál es el arquetipo de los personajes en escena?

Inocente	Sabio
Hombre Corriente	Héroe
Explorador	Forajido
Mago	Cuidador
Amante	Creador
Bufón	Gobernante

Es un explorador y un héroe ya que va en busca de la flor de marshmellow que curará a todo Titerenango.

7. ¿Qué planos son utilizados en la escena?

Plano Detalle	Plano Americano
Primer Plano	Plano General
Plano Medio	Gran Plano General

8. El sonido ambiente es:

Diegético	No diegético
-----------	--------------

El sonido no proviene de un elemento presente en la pantalla.

9. El sonido se presenta con una función:

de documento de la realidad
ambiental descriptiva
narrativa
ornamental
expresiva
de ruido u obstrucción informativa

10. Hace uso de la regla de tercios?

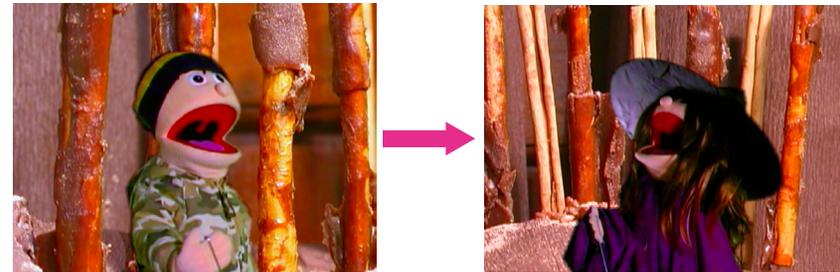


Sí	No
----	----

A pesar que el peso visual se encuentra en uno de los tercios verticales de la composición, no hace uso de cuatro puntos fuertes.

11. ¿Qué tipo de transición se puede apreciar en el cambio de escena?

Corte	Fundido
Encadenado	Desenfoco
Barrido	Cortinillas



Toñals: en busca de la Flor de Marshmellow

Escena # 10

Puede ser encontrada en el DVD adjunto en el capítulo de Toñals en el minuto: **22:59**

Ana se comunica con su hermano a través del walkie-talkie. Se encuentra feliz pues hace ya varios días que no sabía acerca de Toño quien le da la noticia que ha encontrado la Flor de Marshmellow.



1. La composición de la escena encuadrada produce sensación de:

estabilidad, equilibrio y firmeza
acción y peligro
calma, reposo y seguridad
vida y movimiento
lucha y dificultad

2. El peso visual en la composición se logra a través de:

su tamaño
los tonos oscuros
su profundidad espacial
su acompañamiento o aislamiento
el uso de colores cálidos
su forma regular y compacta
su contraste
la ubicación en la parte derecha del encuadre
la ubicación en la parte superior del encuadre

3. De acuerdo al contraste tonal, la escena genera un ambiente:

Pesado, sórdido y serio
Misterioso, solemne y dramático
Alegre, delicado, abierto y sencillo

4. La narrativa de la escena hace uso de un narrador:

Autodiegético	Homodiegético
Heterodiegético	No hay narrador

5. La semántica utilizada es de:

Símbolo
Metáfora
Ícono

Ana está hablando por walkie talkie con Toñals.

6. ¿Cuál es el arquetipo de los personajes en escena?

Inocente	Sabio
Hombre Corriente	Héroe
Explorador	Forajido
Mago	Cuidador
Amante	Creador
Bufón	Gobernante

7. ¿Qué planos son utilizados en la escena?

Plano Detalle	Plano Americano
Primer Plano	Plano General
Plano Medio	Gran Plano General

8. El sonido ambiente es:

Diegético	No diegético
-----------	--------------

Diegético ya que el sonido proviene del walkie talkie y no diegético porque hay música de fondo que la fuente no aparece en pantalla.

9. El sonido se presenta con una función:

de documento de la realidad
ambiental descriptiva
narrativa
ornamental
expresiva
de ruido u obstrucción informativa

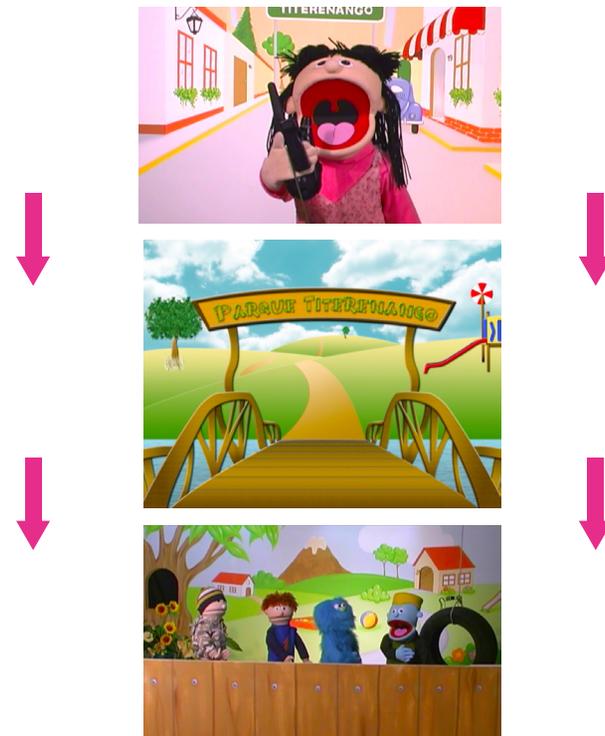
10. Hace uso de la regla de tercios?



Sí	No
----	----

11. ¿Qué tipo de transición se puede apreciar en el cambio de escena?

Corte	Fundido
Encadenado	Desenfoco
Barrido	Cortinillas



GUÍA DE OBSERVACIÓN

Piratas: el Mapa del Tesoro Perdido

Resumen del Capítulo:

Ana se encuentra en el sótano de Don Jaime, donde encuentra refundido el mapa de un tesoro pirata. Corre hacia el parque donde se encuentran sus amigos a quienes les enseña el papel viejo. Sus amigos emocionados deciden ir en busca del tesoro comenzando la aventura.

La Bruja Maruja se entera del millonario cofre escondido y decide ir detrás de los niños. Luego de un largo viaje en barco, llegan a la isla desierta que indica el mapa donde los niños se dividen para buscarlo. En esta isla encuentran muchos escenarios que los ponen a prueba, tentándolos y activando trampas. Luego, los niños logran encontrar el gran tesoro pero la Bruja y Venditas consiguen la llave antes que ellos, de modo que el tesoro está dividido. Finalmente, Venditas convence a la bruja de darles la llave a los niños quienes reparten el tesoro equitativamente con todo Titerenango, incluyendo a los antagonistas.

Piratas: el Mapa del Tesoro Perdido

Escena # 11

Puede ser encontrada en el DVD adjunto en el capítulo de Piratas en el minuto: **16:11**

Los niños se dirigen a la isla del tesoro en un barco pirata acompañados de una producción musical de aventura y misterio.



1. La composición de la escena encuadrada produce sensación de:

estabilidad, equilibrio y firmeza
acción y peligro
calma, reposo y seguridad
vida y movimiento
lucha y dificultad

2. El peso visual en la composición se logra a través de:

su tamaño
los tonos oscuros
su profundidad espacial
su acompañamiento o aislamiento
el uso de colores cálidos
su forma regular y compacta
su contraste
la ubicación en la parte derecha del encuadre
la ubicación en la parte superior del encuadre

3. De acuerdo al contraste tonal, la escena genera un ambiente:

Pesado, sórdido y serio
Misterioso, solemne y dramático
Alegre, delicado, abierto y sencillo

4. La narrativa de la escena hace uso de un narrador:

Autodiegético	Homodiegético
Heterodiegético	No hay narrador

5. La semántica utilizada es de:

Símbolo
Metáfora
Ícono

Los niños se dirigen en barco hacia la isla del tesoro escondido.

6. ¿Cuál es el arquetipo de los personajes en escena?

Inocente	Sabio
Hombre Corriente	Héroe
Explorador	Forajido
Mago	Cuidador
Amante	Creador
Bufón	Gobernante

7. ¿Qué planos son utilizados en la escena?

Plano Detalle	Plano Americano
Primer Plano	Plano General
Plano Medio	Gran Plano General

8. El sonido ambiente es:

Diegético	No diegético
-----------	--------------

El sonido no proviene de un elemento presente en la pantalla.

9. El sonido se presenta con una función:

de documento de la realidad
ambiental descriptiva
narrativa
ornamental
expresiva
de ruido u obstrucción informativa

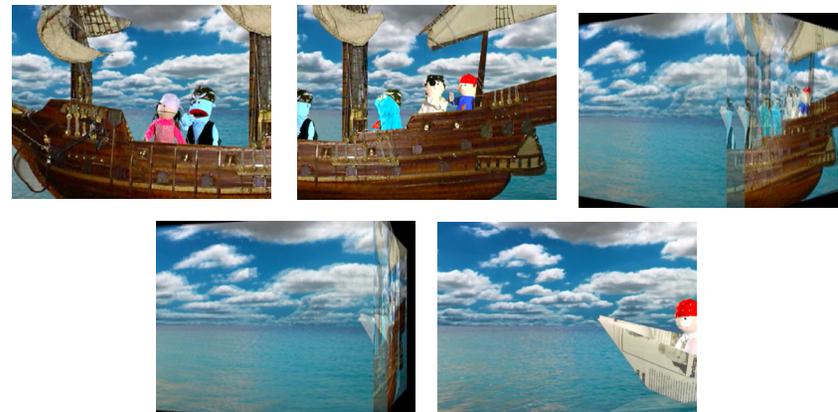
10. Hace uso de la regla de tercios?



Sí	No
-----------	----

11. ¿Qué tipo de transición se puede apreciar en el cambio de escena?

Corte	Fundido
Encadenado	Desenfoco
Barrido	Cortinillas
Otro:	Cube Spin



Piratas: el Mapa del Tesoro Perdido

Escena # 12

Puede ser encontrada en el DVD adjunto en el capítulo de Piratas en el minuto: **17:40**

Los cuatro niños entran a las cuevas de Xibalbá, un mundo subterráneo regido por los espíritus de la muerte. En este punto, los niños deciden dividirse para explorar el lugar más rápido.



1. La composición de la escena encuadrada produce sensación de:

estabilidad, equilibrio y firmeza
acción y peligro
calma, reposo y seguridad
vida y movimiento
lucha y dificultad

2. El peso visual en la composición se logra a través de:

su tamaño
los tonos oscuros
su profundidad espacial
su acompañamiento o aislamiento
el uso de colores cálidos
su forma regular y compacta
su contraste
la ubicación en la parte derecha del encuadre
la ubicación en la parte superior del encuadre

3. De acuerdo al contraste tonal, la escena genera un ambiente:

Pesado, sórdido y serio
Misterioso, solemne y dramático
Alegre, delicado, abierto y sencillo

4. La narrativa de la escena hace uso de un narrador:

Autodiegético	Homodiegético
Heterodiegético	No hay narrador

5. La semántica utilizada es de:

Símbolo
Metáfora
Ícono

Los niños se encuentran dentro de una cueva en busca del tesoro.

6. ¿Cuál es el arquetipo de los personajes en escena?

Inocente	Sabio
Hombre Corriente	Héroe
Explorador	Forajido
Mago	Cuidador
Amante	Creador
Bufón	Gobernante

7. ¿Qué planos son utilizados en la escena?

Plano Detalle	Plano Americano
Primer Plano	Plano General
Plano Medio	Gran Plano General

8. El sonido ambiente es:

Diegético	No diegético
-----------	--------------

Diegético porque las voces de los niños tienen eco y la fuente está presente en la pantalla. No diegético porque se oyen gotas a lo lejos.

9. El sonido se presenta con una función:

de documento de la realidad
ambiental descriptiva
narrativa
ornamental
expresiva
de ruido u obstrucción informativa

10. Hace uso de la regla de tercios?



Sí	No
----	----

11. ¿Qué tipo de transición se puede apreciar en el cambio de escena?

Corte	Fundido
Encadenado	Desenfoco
Barrido	Cortinillas



Piratas: el Mapa del Tesoro Perdido

Escena # 13

Puede ser encontrada en el DVD adjunto en el capítulo de Piratas en el minuto: **18:23**

Coco, el monstruo divertido de Titerenango, se pierde de los niños y se encuentra con un esqueleto. Coco cae desmayado al verlo una y otra vez.



1. La composición de la escena encuadrada produce sensación de:

estabilidad, equilibrio y firmeza
acción y peligro
calma, reposo y seguridad
vida y movimiento
lucha y dificultad

2. El peso visual en la composición se logra a través de:

su tamaño
los tonos oscuros
su profundidad espacial
su acompañamiento o aislamiento
el uso de colores cálidos
su forma regular y compacta
su contraste
la ubicación en la parte derecha del encuadre
la ubicación en la parte superior del encuadre

3. De acuerdo al contraste tonal, la escena genera un ambiente:

Pesado, sórdido y serio
Misterioso, solemne y dramático
Alegre, delicado, abierto y sencillo

4. La narrativa de la escena hace uso de un narrador:

Autodiegético	Homodiegético
Heterodiegético	No hay narrador

5. La semántica utilizada es de:

Símbolo
Metáfora
Ícono

El esqueleto es símbolo de muerte y miedo.

6. ¿Cuál es el arquetipo de los personajes en escena?

Inocente	Sabio
Hombre Corriente	Héroe
Explorador	Forajido
Mago	Cuidador
Amante	Creador
Bufón	Gobernante

7. ¿Qué planos son utilizados en la escena?

Plano Detalle	Plano Americano
Primer Plano	Plano General
Plano Medio	Gran Plano General

8. El sonido ambiente es:

Diegético	No diegético
-----------	--------------

El sonido ambiente no proviene de la pantalla.

9. El sonido se presenta con una función:

de documento de la realidad
ambiental descriptiva
narrativa
ornamental
expresiva
de ruido u obstrucción informativa

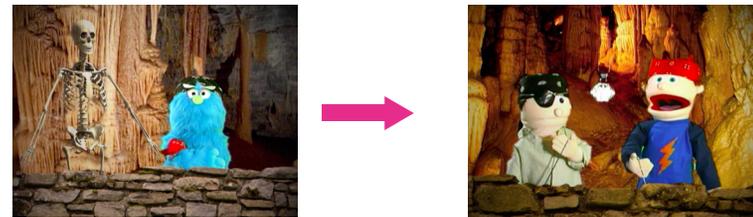
10. Hace uso de la regla de tercios?



Sí	No
----	----

11. ¿Qué tipo de transición se puede apreciar en el cambio de escena?

Corte	Fundido
Encadenado	Desenfoco
Barrido	Cortinillas



Piratas: el Mapa del Tesoro Perdido

Escena # 14

Puede ser encontrada en el DVD adjunto en el capítulo de Piratas en el minuto: **18:57**

Venditas y la Bruja Maruja se encuentran con una trampa: una balanza llena de monedas de oro. Venditas muestra su grande curiosidad tocándola, lo cual provoca un terremoto dentro de la cueva.



1. La composición de la escena encuadrada produce sensación de:

estabilidad, equilibrio y firmeza
acción y peligro
calma, reposo y seguridad
vida y movimiento
lucha y dificultad

2. El peso visual en la composición se logra a través de:

su tamaño
los tonos oscuros
su profundidad espacial
su acompañamiento o aislamiento
el uso de colores cálidos
su forma regular y compacta
su contraste
la ubicación en la parte derecha del encuadre
la ubicación en la parte superior del encuadre

3. De acuerdo al contraste tonal, la escena genera un ambiente:

Pesado, sórdido y serio
Misterioso, solemne y dramático
Alegre, delicado, abierto y sencillo

4. La narrativa de la escena hace uso de un narrador:

Autodiegético	Homodiegético
Heterodiegético	No hay narrador

5. La semántica utilizada es de:

Símbolo
Metáfora
Ícono

La metáfora consiste en no tocar la balanza llena de monedas porque es una trampa. La avaricia trae problemas.

6. ¿Cuál es el arquetipo de los personajes en escena?

Inocente	Sabio
Hombre Corriente	Héroe
Explorador	Forajido
Mago	Cuidador
Amante	Creador
Bufón	Gobernante

7. ¿Qué planos son utilizados en la escena?

Plano Detalle	Plano Americano
Primer Plano	Plano General
Plano Medio	Gran Plano General

8. El sonido ambiente es:

Diegético	No diegético
-----------	--------------

El sonido del terremoto se ve presente en la pantalla

9. El sonido se presenta con una función:

de documento de la realidad
ambiental descriptiva
narrativa
ornamental
expresiva
de ruido u obstrucción informativa

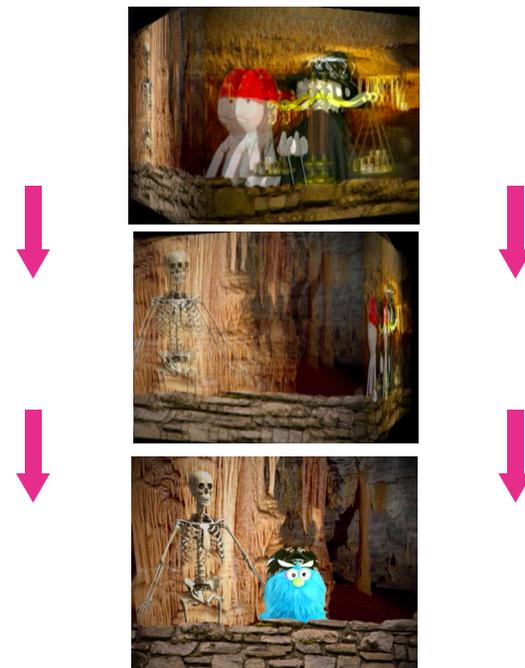
10. Hace uso de la regla de tercios?



Sí	No
----	----

11. ¿Qué tipo de transición se puede apreciar en el cambio de escena?

Corte	Fundido
Encadenado	Desenfoco
Barrido	Cortinillas
Otro:	Cube Spin



Piratas: el Mapa del Tesoro Perdido

Escena # 15

Puede ser encontrada en el DVD adjunto en el capítulo de Piratas en el minuto: **19:50**

Ana y Edgar encuentran los tesoros y deciden sacarlo a la playa para abrirlo con sus amigos.



1. La composición de la escena encuadrada produce sensación de:

estabilidad, equilibrio y firmeza
acción y peligro
calma, reposo y seguridad
vida y movimiento
lucha y dificultad

2. El peso visual en la composición se logra a través de:

su tamaño
los tonos oscuros
su profundidad espacial
su acompañamiento o aislamiento
el uso de colores cálidos
su forma regular y compacta
su contraste
la ubicación en la parte derecha del encuadre
la ubicación en la parte superior del encuadre

3. De acuerdo al contraste tonal, la escena genera un ambiente:

Pesado, sórdido y serio
Misterioso, solemne y dramático
Alegre, delicado, abierto y sencillo

4. La narrativa de la escena hace uso de un narrador:

Autodiegético	Homodiegético
Heterodiegético	No hay narrador

5. La semántica utilizada es de:

Símbolo
Metáfora
Ícono

Los cofres son símbolo de tesoro.

6. ¿Cuál es el arquetipo de los personajes en escena?

Inocente	Sabio
Hombre Corriente	Héroe
Explorador	Forajido
Mago	Cuidador
Amante	Creador
Bufón	Gobernante

7. ¿Qué planos son utilizados en la escena?

Plano Detalle	Plano Americano
Primer Plano	Plano General
Plano Medio	Gran Plano General

8. El sonido ambiente es:

Diegético	No diegético
-----------	--------------

El sonido ambiente no proviene de la pantalla.

9. El sonido se presenta con una función:

de documento de la realidad
ambiental descriptiva
narrativa
ornamental
expresiva
de ruido u obstrucción informativa

10. Hace uso de la regla de tercios?



Sí	No
----	----

11. ¿Qué tipo de transición se puede apreciar en el cambio de escena?

Corte	Fundido
Encadenado	Desenfoco
Barrido	Cortinillas



INTERPRETACIÓN Y SÍNTESIS

A continuación se presenta el análisis que resulta a partir de la confrontación del contenido teórico, experiencia desde diseño, resultados de entrevistas y guías de observación en base a los objetivos de la investigación.

EL MANEJO DEL DISEÑO AUDIOVISUAL EN LOS PROGRAMAS INFANTILES DE TITERENANGO

De la mano del invento de Lumière se dio lo que se conoce hoy como el cine, el cinematógrafo, un dispositivo que según Sadoul (2004) era a la vez una cámara, un proyector y una impresora.

Más adelante, la televisión comenzó a abrirse lugar en distintos países y a pesar de que la Segunda Guerra Mundial contribuyó a que su lanzamiento no fuera el óptimo, luego del conflicto se abrió paso de manera arrasadora, llegando a ser hoy en día, una de las entretenimientos más utilizadas por los humanos.

Monge (s.f.) menciona que la evolución de la televisión comparada con la del cine, es muy similar, sin embargo es la primera la que ha evolucionado más, transmitiendo imágenes y sonidos a distancia a través de ondas electromagnéticas.

Existen distintos géneros en la televisión: informativos, culturales, ficción, entretenimiento, deportes, etc. Sin embargo el programa infantil de Titerenango entra en otra categoría mencionada por Bettendorff y Prestigiacomo (2002) llamada "unitario" que consiste en una historia que comienza y termina en un solo capítulo con una duración de una hora (47 a 50 minutos). En la entrevista realizada al Licenciado en Ciencias de la Comunicación, Vides, director de Titerenango, afirma que la duración de los programas era de 22 a 26 minutos aproximadamente tomando en cuenta los espacios publicitarios, es decir, un total de 30 minutos. Al día se transmitían 2 capítulos seguidos, de modo que el niño podía observar aproximadamente una hora de títeres.

En un grupo objetivo más reducido como lo son los niños, se encuentran distintas características y retos que se deben tomar en cuenta a la hora de realizar una producción para ellos. Martínez (2005) menciona que el niño se desarrolla en función al ámbito cultural que le rodea. La televisión puede ofrecer muchos contenidos, sin embargo, no todos son adecuados, es por eso que los padres deben estar presentes y clasificar los programas que sus hijos observan. De acuerdo a Tejada, en su entrevista, un adolescente ya tiene una bodega bastante llena de cultura y experiencia que a un niño aún le falta llenar. Los niños están en una etapa de desarrollo cognitivo distinta; si se quiere realizar un programa infantil, se debe tener en cuenta la opinión de un pedagogo para conocer las necesidades de comunicación o restricciones que se deben tener cuando se trata de algo tan delicado como la esponja que los niños tienen de cerebro.

Martínez comenta que todo programa infantil debería incluir temas de educación en hábitos, formas de vida, higiene, educación sexual, nutrición, qué hacer en caso de emergencias o accidentes, etc. También recomienda

incluir cuestiones propias de la infancia y su contexto, así como la aceptación de personas de un distinto nivel socioeconómico o una diferente cultura para aprender a respetar las diferencias. Vides comenta en la entrevista la importancia de estas diferencias, las cuales las hace presentes en su programa de televisión a través de las personalidades y rasgos físicos de sus personajes. Por ejemplo, en Titerenango, existe un niño que tiene la piel de color azul, es diferente a todos los demás, sin embargo, es bien aceptado y posee un alma pura y solidaria. Ana, la niña a la que le gusta estudiar, tiene una personalidad bastante competitiva y siempre quiere ser la mejor. A Javi, otro personaje, le cuesta estudiar y Toño es chapetón.

Vides afirma que al impregnarle una personalidad a cada personaje, el televidente, en este caso, el niño, se logra identificar de una u otra manera con los protagonistas o antagonistas del programa y de este modo puede darse cuenta que no es malo ser diferente a los demás. Además, este recurso se aprovecha para no caer en la monotonía, logrando así, generar diferentes historias para cada uno de ellos.

Cuando se trata de programas infantiles, existen millones de opciones, colores y sabores. Los hay con dibujos animados, 3D, disfraces, pero también están los títeres, que, según Villafañe (2007) nacen con la imaginación. Los títeres han sido utilizados desde épocas muy remotas, en Egipto, se utilizaban estatuas con resortes para entretenimiento de los niños en ceremonias religiosas, en China, eran tan famosos y codiciados que fueron considerados como un arte mágico. Sin embargo, Vesely, citado por Villafañe, asegura que el origen de los títeres fue en la India.

Agut (2008) complementa diciendo que la audacia de los titiriteros y su constante camino a través del mundo, contribuyó a la expansión de diferentes maneras de crearlos y utilizarlos. De acuerdo a García (2005) hay títeres de varilla, muppets, de guante, marotes, marionetas de hilo, títeres de dedal, entre otros. Vides menciona en la entrevista que los títeres utilizados en el programa de Titerenango son los muppets también conocidos como "puppets". Su manejo consiste en la articulación de sus bocas a través del movimiento de una de las manos del titiritero, esto logra dotar a la marioneta de una gran expresividad en el rostro y esa es una de las razones por

las cuales es el tipo de títere más utilizado en televisión. Los brazos se mueven mediante el uso de varillas de metal ayudando a la expresividad del títere. Vides agrega que al hacer uso de un títere, las partes más explotadas para darle expresividad son la boca y las manos ya que es a lo que más movimiento se le puede brindar, intentando exagerar los movimientos para que la comprensión del niño sea la más sencilla posible.

Una producción audiovisual debe contar con muchos aspectos y principios importantes que, de ser bien aplicados, debería presentar un buen resultado final.

Espacio de Trabajo: Según Rafols y Colomer (2006) las proporciones del espacio de trabajo se establecen a partir de la relación entre ancho y altura. En televisión se maneja una proporción de 4:3. Vides afirma que los programas de Titerenango eran entregados al canal de televisión en un formato de 720 x 480 px en "standard definition". El cine muestra un formato bastante diferente con proporciones de 16:9, mucho más alargado.

Color: Díez y Abadía (1999) mencionan que para comprender el color es necesario el estudio del comportamiento del ojo humano, ya que es éste el que produce una imagen de la realidad reducida e invertida en la retina, a través de la cual se perciben los colores. Rafols y Colomer (2006) afirman que el color es principalmente emotivo, es un medio de transmisión visual muy potente ya que estimula los sentidos y tiene una capacidad comunicativa pues transmite sensaciones diferentes. Esto se pudo apreciar a través de la guía de observación realizada a algunas escenas de ciertos capítulos del programa de Titerenango. Se analizaron de acuerdo a sus distintos contrastes tonales, los cuales pueden representar ambientes pesados, alegres o misteriosos.

Luz: Para Rafols y Colomer (2006) la relación entre la luz y la sombra es uno de los elementos más importantes del espacio de trabajo, haciéndolo creíble a través del claroscuro. Así como en el color, en la luz, también tiene intensidad, ésta dependerá de su potencia y la distancia entre el objeto. Al alumbrar un objeto, se genera sombra, Rafols y Colomer aseguran que tiene una gran importancia ya que determina una posición relativa del cuerpo. Sin

embargo, Vides menciona que en Titerenango, las sombras debían ser lo más disimuladas posible a través de la luz y la iluminación.

Iluminación: Díez y Abadía (1999) afirman que es el elemento base de todas las técnicas visuales indispensable para crear una sensación de tridimensionalidad. Debe estar unificada en toda la extensión de la escena y sin ella, la cámara simplemente no hace posible la captura de imágenes, ya que en su ausencia, los elementos captadores no responden. Díez y Abadía agregan que una de las tareas principales de la iluminación es la dirección de la atención de los espectadores hacia los puntos de interés dentro del encuadre logrando así la jerarquización de elementos. Vides, el director y creador de Titerenango, comenta en la entrevista que además de toda la iluminación utilizada para los escenarios, hacían uso de luz directa enfocando al títere ya que es lo importante que debe resaltar, sin embargo, se debe hacer ensayos e ir haciendo pruebas ya que si queda muy cerca del rostro del títere, éste puede saturarse y quemarse, dando como resultado final un punto blanco.

Sonido: Uno de los grandes avances junto con la aparición del color fue la llegada del sonido. Díez y Abadía (1999) mencionan que toda producción audiovisual se basa en un equilibrio entre el sonido y la imagen para construir mensajes comprensibles. Contreras, el productor musical de Titerenango, coincide con Díez y Abadía al complementar en la entrevista que el resultado final es un 50% música y 50% imagen. Aclara que en el contexto guatemalteco muchas veces dejan el audio como un elemento extra, todos se fijan más en el color, la cámara, la iluminación, pero en realidad el sonido es tan importante como la imagen.

Rafols y Colomer (2006) confirman que el sonido acentúa una carga emotiva en la comunicación, reforzando el valor expresivo de la imagen. Bahamón (2013) concuerda diciendo que el sonido aporta sensaciones, emociones y reacciones. Contreras menciona que básicamente el sonido en Titerenango tenía esa función, aportar y acompañar todos los movimientos de los personajes y situaciones. Se buscaba crear una identificación del espectador con los momentos de la historia. Al momento de realizar un sonido

ambiente, el productor musical debe meterse de lleno en el tema y visualizarlo, no como un adulto sino como un niño para lograr esa integración entre el producto final y el grupo objetivo.

Díez y Abadía (1999) le agradecen al sonido el ahorro de planos en el aspecto narrativo, ya que muchos efectos de sonido o de ambiente, pueden ser interpretados por el espectador sin necesidad de un apoyo visual. Esto logra una continuidad en la narrativa de la historia más fluida que la imagen muda no tendría pues se necesitan mostrar escenas para comunicar conceptos y situaciones específicas. Además, el sonido ha permitido el uso del silencio, el cual le entrega un valor dramático a la narrativa.

Díez y Abadía agregan que el sonido se compone por intensidad, tono y timbre. La intensidad de un sonido es la cantidad de energía acústica que posee y aporta a la narrativa mostrando la lejanía o cercanía que puede tener en relación a su menor o mayor intensidad. Ayuda también a diferenciar, por ejemplo, el carácter de los personajes o una situación narrativa concreta.

De acuerdo a Rafols y Colomer (2006) existen dos tipos de sonido, el diegético, que consiste en la presencia de la fuente sonora en la pantalla, por ejemplo, el sonido de un tambor será diegético si el instrumento se ve presente en la escena. Díez y Abadía (1999) le llaman sonido narrativo y tiene la función de recrear el entorno de los personajes. Por otro lado se encuentra el sonido no diegético, que de acuerdo a Rafols y Colomer es cuando la fuente no se muestra en la pantalla, éste se hace presente con el objetivo de conseguir determinados efectos estéticos o funcionales. En el diseño audiovisual, el sonido no diegético es el más frecuente, de igual manera, el cerebro humano siempre asocia una fuente sonora a un determinado sonido.

Por medio de la guía de observación realizada a ciertos capítulos del programa infantil de Titerenango, se aprecia la constante presencia del sonido no diegético en la mayoría de escenas. Sin embargo en muchos casos, las escenas analizadas se componen de ambos sonidos diegético y no diegético.

Bahamón (2013) comenta que el sonido puede presentarse como documento de la realidad, como expresividad, ruido

u obstrucción informativa, ambiental descriptiva, con una función expresiva, narrativa u ornamental. En Titerenango, de acuerdo a las guías de observación, el sonido cumple todas estas funciones en determinados momentos.

La música, por otro lado, tiene poca capacidad icónica, según Rafols y Colomer (2006) sin embargo, posee una gran fuerza para evocar y crear un ambiente envolvente que predisponga emocionalmente al televidente. Contreras afirma que lograr ambientalizar un contexto a través de música es un proceso bastante difícil porque es muy abstracto y cada persona puede tener una concepción o idea diferente de cómo se imagina el sonido de un escenario en específico. En Titerenango, Contreras menciona que la sección del notitiere fue de las más sencillas de realizar, ya que es un ambiente de un noticiero, algo con lo que ya se está familiarizado, sin embargo, para la creación de la música ambiente del castillo de la Bruja Maruja, se tuvo que tomar en cuenta la parte tenebrosa combinándola con un poco de picardía para finalmente darle un toque divertido ya que también se encuentra el personaje de Venditas, el ayudante de la bruja, quien se caracteriza por ser bueno y un poco tonto.

Dentro de los sonidos, se puede encontrar lo que Rafols y Colomer (2006) llaman sintonía a la cual definen como una composición sonora creada expresamente para identificar algo. Está hecha para ser repetida y convertirse en un signo de identificación. Contreras hace uso de las sintonías dentro del programa de Titerenango, las cuales están presentes en las cortinillas, que según Vides, sirven para ubicar al televidente dentro de la escena, es llevarlos de lo macro a lo micro y al hacer uso de una sintonía que se repite, es más fácil que los niños puedan, a través de solamente el sonido, identificar el escenario y los personajes que aparecerán en televisión.

Como en toda producción audiovisual, Titerenango también hace uso de efectos de sonido. Bahamón (2013) los clasifica de acuerdo a su evolución en efectos originales, los cuales son tomados de una situación real y se consiguen con la mayor calidad posible. Algunos ejemplos de estos son ambientes, accidentes, niños jugando, etc.

Más adelante los efectos de salón también llamados “Foley Effects” por su creador George Foley, reemplazan los sonidos ambientes que se pierden cuando se doblan

diálogos. Luego, estos efectos Foley quedan archivados y se convierten en los efectos de colección los cuales son vendidos para producciones audiovisuales. Contreras hace uso de estos efectos de colección cuando se trata de un sonido de un trueno o de una puerta abriéndose ya que son elementos de audio previamente grabados.

Por último se encuentran los efectos electrónicos, que hasta 1970 se abrieron paso con el uso de sintetizadores como herramienta de creación de efectos de sonido. Contreras menciona que para la creación de sonidos hace uso de un software de grabación musical. Además posee un controlador MIDI, un teclado que se conecta a la computadora donde se tiene acceso a millones de sonidos que no cualquier teclado tiene.

Planos: Sierra (s.f.) afirma que los planos hacen referencia a la cercanía o lejanía de la cámara respecto a lo que se está filmando. Existen distintos planos y éstos se ven presentes por medio de la guía de observación. En Titerenango predomina el uso de planos medios y generales. Vides menciona en la entrevista que para no aburrir al niño es indispensable hacer uso de distintos planos para darle

dinamismo a las escenas haciendo uso de close-ups, two-shots y planos generales. De acuerdo a Gil (2012), encargado de la post-producción de 31 minutos, trabajar con títeres es bastante complicado y no se puede construir un escenario o decorado tan grande por las posiciones del titiritero.

La imagen: La captura de imágenes puede tener dos variantes: grabación con actores y en miniplató. Un miniplató se refiere a un estudio donde se realizan todas las grabaciones, por otro lado grabar en el exterior o en un plató implica más trabajo con profesionales de distintas especialidades. De acuerdo a la experiencia desde diseño el programa de títeres de 31 minutos hace uso de ambos: plató y mini plató.

Composición y expresión: Dependiendo de la posición del personaje, líneas de acción y de contexto se pueden percibir una serie de sensaciones. De acuerdo a la guía de observación, éstas se pueden apreciar a través de las distintas escenas utilizadas en Titerenango. El peso visual se logra a través de diferentes maneras como por ejemplo, el tamaño del objeto a filmar, su color, su posición, su movimiento entre otras.

Equilibrio compositivo y peso visual: Lo más sencillo es lograr equilibrio a través de la simetría, sin embargo, un equilibrio dinámico y entretenido se basa en una disposición asimétrica de las formas, creando un balance. Es aquí donde entra la famosa regla de tercios la cual se consigue a través de la posición del punto focal en uno de los cuatro puntos fuertes, estos son definidos por Díez y Abadía (1999) como los puntos de intersección de las líneas que dividen la pantalla en tres partes iguales, tanto vertical como horizontalmente. De acuerdo a la guía de observación, Titerenango hace bastante uso de esta regla, lo cual le otorga dinamismo a la composición.

Personajes e interpretación: En Titerenango, Vides menciona que se interpretan personajes totalmente guatemaltecos haciendo uso de un lenguaje coloquial en donde se escuchan modismos como "vos", "muchá", "chilero". Se intentaba crear una trama y narrativa fácil de digerir para los televidentes.

En relación a la narrativa audiovisual, Sánchez (2006) define a la narración como aquello indispensable entre los seres

humanos, la necesidad de contar y escuchar historias. Lidwell, Holden y Butler (2010) confirman que para que exista una narración es necesaria la interacción entre un narrador y una audiencia y debe existir la presencia de ciertos elementos fundamentales como una locación, personajes, trama y una atmósfera.

Tejada, en su entrevista menciona que toda producción audiovisual, para cumplir con una narrativa debe estar conformada por un contexto, un texto y un subtexto, el contexto sirve para definir el espacio en donde se va a desarrollar la escena, el texto es lo que está sucediendo y el subtexto es lo que se quiere dar a entender al espectador de manera más subliminal haciendo uso de diferentes tipos de tomas y planos.

Hablando de la necesidad de un narrador para que pueda existir una narrativa, Sánchez (2006) clasifica a los narradores en autodiegético, heterodiegético y homodiegético. Sin embargo, en Titerenango, se comprobó por medio de la guía de observación, que generalmente no se utiliza un narrador, más bien, los personajes dialogan entre ellos dando a conocer la historia, viviéndola a través de sus narraciones.

Con la aparición de tantos medios como la radio, televisión y cine, la posibilidad de narrar o contar historias se ha ampliado. Toda narración audiovisual se compone de signos verbales, visuales y auditivos que ayudan al espectador a ubicarlo y contextualizarlo en una situación específica. Los signos visuales a su vez, se dividen en ícono, símbolo y metáfora, según la observación Titerenango maneja todos los anteriores tanto visuales como verbales, es decir, visibles en los movimientos de los personajes en escena como en la elaboración de guiones y mensajes orales.

El humor, catalogado por Rafols y Colomer (2006) como un recurso expresivo, tiene una gran capacidad de empatía, de hacer partícipe al espectador. Titerenango maneja algunos personajes con una personalidad divertida y a veces tonta para hacer reír a los niños, aprovechando el elemento de humor para crear esa identificación con el grupo objetivo.

Al igual que el humor, otro recurso expresivo es la sorpresa, la cual se encuentra en cada capítulo presente en el personaje de la bruja Maruja, quien siempre le da un giro a la historia complicándola para que la trama sea interesante y llamativa.

Toda narración debe tener una continuidad y es aquí donde entra el concepto del hilo conductor, definido por Rafols y Colomer (2006) como el flujo coherente de una historia. En la entrevista, Tejada menciona que Titerenango, sin duda, maneja una secuencia lógica a través de las escenas y edición ordenada, logrando así transmitir un mensaje a los niños y que puedan quedar enganchados a la narración.

Como se había mencionado antes, toda narración debe tener un personaje, quien a su vez es indispensable que haga uso de un arquetipo para que la historia pueda tomar un rumbo en base a este. Loreto (2011) menciona que un médico psiquiatra llamado Gustav Jung analizó las diferentes culturas alrededor del mundo llegando a la conclusión que todas tienen ideas en común y estas ideas fueron denominadas como arquetipos.

Vides menciona que cada uno de los personajes de Titerenango posee una personalidad específica no solo para darle un sentido a las situaciones sino también para que el espectador se logre identificar con alguno de ellos. En el programa de 31 minutos, analizado en la experiencia

desde diseño también se pueden admirar a simple vista los distintos arquetipos que componen a los personajes.

En la guía de observación se clasificaron los arquetipos de acuerdo a su postura, vestuario, contexto, situación y modo de pensar del personaje. En Titerenango predominaron los arquetipos de explorador y héroe, por lo que se puede concluir que es un programa lleno de acción y aventuras en sus historias.

LA INTERVENCIÓN DEL DISEÑADOR GRÁFICO EN EL PROCESO DE PRODUCCIÓN DE LOS PROGRAMAS INFANTILES DE TITERENANGO

El campo del diseño audiovisual ofrece al profesional del diseño gráfico oportunidades para aportar en sus diferentes etapas.

Vides afirma en su entrevista, que la intervención de un diseñador es indispensable a lo largo de toda la producción audiovisual y se encuentra presente en cada una de sus etapas.

PRE-PRODUCCIÓN

Sierra (s.f.) menciona que es la etapa más importante de todo proceso audiovisual. Es donde se fijan los elementos estructurales del trabajo de filmación y se define el equipo técnico. Merino (2010) lo ve de diferente manera diciendo que comienza con la idea para luego desarrollar el guión. Vides, en la entrevista afirma que la pre-producción de

Titerenango es básicamente la realización del guión, sin embargo, también se toman en cuenta detalles como la preparación del set, cámara, luces, escenario, posición de títeres, micrófonos, realizar un cronograma de las escenas que se grabarán en el día, conseguir los props que amerite el guión, etc.

Desde la creación del programa, un diseñador gráfico debe realizar el logotipo, materiales informativos para los canales de televisión, trifoliales para reuniones con marcas patrocinadoras interesados en darse a conocer a través del programa, etc.

En un aspecto más técnico, Tejada, en su entrevista, afirma que un guión solamente es indispensable cuando se trata de un programa educativo, ya que hay muchos términos y definiciones que deben seguir cierto lineamiento, pero muchos de los programas de entretenimiento, se realizan en base a un storyboard, sin necesidad de un guión. Es aquí donde entra el papel de un diseñador gráfico. Realizar un storyboard supone el conocimiento de dibujo y de comunicación, un diseñador posee ambos, es un artista visual y un híbrido de comunicador social.

A través de un brief, el diseñador gráfico puede conocer lo que el director o productor del programa desea lograr haciendo uso de sus servicios. Aquí es donde se realiza todo el intercambio de información necesaria para que el resultado final sea tal cual se había pensado desde un inicio.

Luego del briefing, se comienza a desarrollar el guión, que aunque no es tarea fundamental del diseñador, es importante que conozca acerca del mismo ya que en base a él, trabajará el storyboard. En Titerenango, no se realizaban storyboards, ya que los guiones eran bastante descriptivos. Vides menciona que los guiones en Titerenango eran impresos y se colocaban detrás de los escenarios para que el titiritero no tuviera que memorizarlo, más bien, se leía mientras se actuaba. La manera en la que se desarrollaba el guión para cada capítulo de Titerenango, se basaba en la duración del programa, es decir, el canal de televisión exigía un mínimo y un máximo de duración tomando en cuenta los espacios publicitarios. Cada página del guión representa un minuto de duración al aire, de modo que como resultado final, se tenían de 22 a 24 hojas. En algunos

casos, el capítulo necesitaba más de 22 páginas, de modo que se realizaba una secuela, es decir, un capítulo extra, con la continuación de la historia anterior. Tejada menciona que cuando una producción audiovisual es dirigida a niños, es importante que el capítulo empiece y termine ya que el grupo objetivo aun no tiene la capacidad de recordar capítulos anteriores, sin embargo, si es necesario porque la historia se extendió, es aceptable que se realicen dos capítulos de una misma historia.

Tejada reconoce que cuando se trata de un programa eminentemente visual, el uso del storyboard es sumamente importante y ésta es una de las tareas principales para el diseñador gráfico dentro de la pre producción audiovisual. De acuerdo al Manual de Producción Audiovisual Digital (s.f.) el storyboard es la primera visualización física del guión. Cada escena se representa a través de dibujos o gráficos realizados por el diseñador luego de tener una idea clara tanto del guión literario como técnico, ya que en base a estos se hacen las ilustraciones tomando en cuenta el plano a utilizar, la transición pensada, la tipología de la cámara, etc.

De acuerdo a Tejada, los conocimientos de un diseñador son importantes para la dirección de arte de escena, es decir, que toda la producción tenga unidad y se mantengan integrados los diferentes escenarios a utilizar. Además de tomar en cuenta con anterioridad, los vestuarios de los personajes, props, adornos, etc.

PRODUCCIÓN:

En la producción el producto comienza a tomar forma, en Titerenango consiste en la captura de imágenes previamente establecidas en el guión, haciendo uso de diferentes tipos de tomas. Díez y Abadía (1999) las definen así:

Toma fija: como su nombre lo dice, consiste en que la cámara queda fija en un lugar y el movimiento se da en la escena, en este caso en los títeres y su interacción con la situación establecida. Vides menciona que para lograr ese dinamismo se utiliza la toma fija tanto en planos generales como en close ups y en two shots.

Giro o panorámica: es la rotación de la cámara sobre su mismo eje, abarcando todo lo que se encuentre enfrente a su paso. Su recorrido debe ser lento para que el televidente pueda apreciar los detalles, debe comenzar y terminar con una toma fija. Es pocas veces utilizado en Titerenango pues resulta complicado cuando se utilizan escenarios que tienen límites que pueden ser visibles en algún momento del movimiento de la cámara.

Barrido: es una panorámica bastante más rápida que no deja apreciar las imágenes que captura. Se utiliza principalmente como transición.

Travelling: es definido por Díez y Abadía (1999) como un movimiento de la cámara en el espacio de trabajo. Puede ser vertical, horizontal y también puede provocar el sentimiento de profundidad.

Zoom o travelling óptico: a diferencia del travelling, al hacer uso del zoom, la cámara no se mueve, solamente el lente que cambia la distancia focal. En Titerenango se

ve este tipo de toma en las cortinillas: se enfoca una parte representativa del escenario al cual dirige la cortinilla y luego se hace un alejamiento accionando el zoom, mostrando el escenario completo para ubicar al televidente.

Vides comenta en su entrevista que en Titerenango, los escenarios son creados por un diseñador gráfico, por lo que es indispensable su presencia en la etapa de producción ya que a través de ellos se genera una narrativa y un contexto en donde se desarrollan las historias que le dan vida al programa. También se aprovecha la creatividad de los mismos para crear y generar props que amerite el capítulo, ya sean manuales o digitales, como cuando uno de los capítulos del programa se desarrolla en la Escuela de Magia haciendo alusión a la novela de "Harry Potter" se hizo uso de escobas voladoras las cuales fueron construidas manualmente para esa escena en específico. Se crearon las varitas mágicas y se mandaron a hacer las capas de los magos. En el capítulo de "Toñals: en busca de la Flor de Marshmellow" se creó el bosque del Chocoloso haciendo uso de brocolis simulando los árboles a los cuales se les cubrió con chocolate.

POST-PRODUCCIÓN:

De acuerdo a Rubio (2006) la palabra "post" procede del latín "después" y "productio" significa presentar o engendrar. Bourriaud (2004) la define como el proceso efectuado sobre un material grabado.

Vides comenta que en la post producción actualmente muchos diseñadores gráficos salen preparados con conocimientos acerca de edición, animación, efectos especiales, etc. De modo que es sumamente importante su presencia en esta etapa.

Una vez grabado el material de Titerenango, se digitaliza y se adjunta a la línea de tiempo del programa de edición utilizado en base al guión. Vides afirma que consiste en ir armando el capítulo con las escenas grabadas, como un rompecabezas.

Según Gubern, citado por Díez y Abadía (1999), la edición es un proceso basado en la selección de espacios y tiempos logrando un resultado final coherente y funcional.

Rafols y Colomer (2006) mencionan que consiste en unir una secuencia de imágenes. Cuando existe un cambio de escena, esa unión de imágenes se puede lograr a través de los diferentes modos de transición que todo programa de edición tiene disponible y que se mencionan a continuación:

Corte: Consiste en el ensamblado de una imagen con otra a través de una yuxtaposición simple, es decir, una imagen le sigue a la otra que posee las mismas características. Vides menciona que este tipo de transición es el que usualmente se utiliza en la mayoría de producciones audiovisuales, es la más común, al igual que la disolvencia.

Encadenado: Vides le llama también disolvencia y consiste en alargar la imagen anterior y la traslapa con la que le sigue haciendo uso de opacidad para lograr encadenarlas, logrando un desvanecimiento suave entre las escenas. Rafols y Colomer (2006) concuerdan con Vides en mencionar que el encadenado y el corte son los recursos expresivos más empleados como forma de transición.

Fundido: Díez y Abadía (1999) lo definen como la gradual desaparición de la imagen hasta dejar el cuadro en un

color específico. En un principio solamente se hacían los degradés a color negro, pero en la actualidad se hace a cualquier color.

Desenfoque: como su nombre lo dice, consiste en desenfocar la imagen seguida de una imagen desenfocada que alcanza su foco, en muchos casos representa pasos de tiempo cortos.

Barrido: Al igual que el tipo de toma, esta se basa en el movimiento rápido de la cámara que produce un efecto visual de transición.

Cortinillas: Vides afirma hacer uso continuo de las cortinillas en el programa de Titerenango las cuales tienen una función de identificación en el televidente, es generar una antesala de la escena que viene a continuación.

Se comprobó por medio de la guía de observación el constante uso de cortinillas dentro del programa. Además de notar la presencia fiel del corte y el encadenado. Contreras concuerda con Vides mencionando en sus respectivas entrevistas, que el acompañamiento de la

sintonía utilizada en la cortinilla, aporta a la identificación de la situación y el contexto.

Vides agrega que además de la presencia del corte y el encadenado, en Titerenango se utiliza mucho el uso del logotipo como una transición, el cual se va armando de sus diferentes elementos hasta completarse y deslizarse hacia un lado de la pantalla dejando la nueva escena con su partida. Esto logra crear presencia de marca a lo largo del programa pues se está haciendo uso de lo más representativo del mismo: el logotipo. De esta manera el televidente se familiariza un poco más y se genera una conexión más estrecha con el grupo objetivo. Contreras afirma que a estas transiciones se le agregaban efectos de sonido para hacerlo más llamativo ya que el concepto del programa y su grupo objetivo demandaban este tipo de aportes sonoros. Sin embargo, considera que el uso de sonidos en transiciones no es indispensable, mucho menos en producciones audiovisuales para un target de personas con más edad.

Hamilton, citado por Armenteros (2011) se refiere a los efectos especiales como el arte de convertir lo imposible

en una fantástica realidad. Armenteros los clasifica en efectos ópticos y sonoros.

Los efectos visuales (VFX o Visual F/X) son los que se logran en la post producción, imposibles o muy costosos de realizar en vida real. De acuerdo a Armenteros estos son diseñados por un diseñador gráfico a través de modelado, animación y programas de edición. Darley citado por Rubio (2006) menciona que la idea principal de un efecto visual es que se adapte a la realidad y a los personajes presentes en escena.

Titerenango maneja mucho lo que es el chroma, lo cual se pudo apreciar a través de la guía de observación, ya que la mayoría de objetos de estudio elegidos, fueron por su elaborada post producción. En la experiencia desde diseño se pudo observar que el programa de títeres realizado por Díaz y Peirano, 31 minutos, hace uso de muchos efectos especiales, sin embargo, ellos intentan realizar la mayor cantidad posible de manera manual para lograr un efecto más realista, como cuando el barco donde se transportan los principales personajes va a toda velocidad en alta mar, se utilizaron turbinas debajo del

agua para empujarla hacia arriba y los costados de la proa del barco, simulando la rapidez del mismo. De igual forma para lograr un resultado de calidad, se utiliza lo que es el chroma cuando no hay alternativa y comentan algunas de las dificultades presentadas a la hora de filmar. Al colocar la pantalla verde sobre el agua, esta reflejaba ciertos tonos de ese color, por lo que a la hora de extraerlo, muchas partes del agua, se perdían; la solución fue partir las escenas en dos y luego unir las en post producción. De la misma manera, Titerenango se ha presentado con cientos de dificultades, Vides comparte una experiencia a la hora de grabar a Coco, un monstruo azul con nariz verde. Al momento de situarlo frente a la pantalla verde y extraer el color en post producción, la nariz del títere desaparecía de modo que había que realizar una máscara para evitar que en esa sección no se removiera el color.

Vides comenta que la intervención de un diseñador gráfico dentro de la etapa de post producción es de mucha ayuda ya que hoy en día muchos diseñadores se gradúan con conocimientos de producción audiovisual como la edición, control de efectos especiales, creación

de escenarios virtuales, animación de cintillos y textos, tanto en la introducción como en los créditos, etc. A través de lo mencionado anteriormente, se logra también la presencia de marca, haciendo uso del logotipo, colores característicos, fotografías de los personajes, etc. El diseñador gráfico debe estar presente en la dirección de arte de escena para lograr que todo dentro del programa se mantenga integrado y siga una misma línea gráfica. Esto es de suma importancia para que el grupo objetivo siempre se sienta ubicado y parte del mismo proyecto, ya que si los escenarios están en constante cambio o no siempre son los mismos, se va a generar confusión en los televidentes.

Existen otros efectos visuales que un diseñador gráfico podría desarrollar como el tracking, el bullet time, incluso el stop motion, sin embargo estos no eran utilizados frecuentemente en el programa infantil de títeres, ya que como menciona Vides en su entrevista, es mejor dejar que los niños utilicen su imaginación en lugar de saturarlos con demasiados efectos.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Objetivo # 1

EL MANEJO DEL DISEÑO AUDIOVISUAL EN LOS PROGRAMAS INFANTILES DE TITERENANGO

Cuando se habla de producción audiovisual, se tienen que abordar temas de la historia como los inicios del cine y la televisión. La temática se vuelve aun más específica cuando el grupo objetivo se trata de niños.

Ya que los niños atraviesan por una etapa en la que todo lo que ven, lo absorben, se le debe dar una mayor importancia a la pre producción, ya que es el proceso donde se debe pensar en la idea original, los diálogos que van a existir, tomando en cuenta aspectos socioculturales que son la base de la educación de los pequeños.

Para entretener y llamar la atención existen muchas maneras, es aquí donde entran los títeres y su compleja producción audiovisual. Se pueden encontrar diferentes tipos de títeres, en Titerenango se utilizan los llamados muppets, que son los más utilizados en televisión por su expresividad, con una mano se le da movimiento a la boca y con la otra se mueven los brazos haciendo uso de una varilla.

Toda producción audiovisual, sin importar si es de títeres o actores reales, está compuesta por ciertos elementos y principios importantes:

Color: Éste es esencial para lograr transmitir emociones a través de sus contrastes y distintas tonalidades y saturación. En el programa infantil de Titerenango los distintos contrastes tonales representan diversas sensaciones como misterio, alegría, aventura, etc.

Luz: Es uno de los elementos más importantes en una producción audiovisual, ya que sin luz, no hay captura de imágenes, o simplemente la hay sin calidad.

Iluminación: A través de esto se logra crear un ambiente tridimensional. En Titerenango se usa para enfocar a los títeres y darles esa importancia y convertirlos en punto focal, además de eliminar sombras no deseadas.

Sonido: Es lo que acompaña a la imagen, aportándole un valor expresivo a la producción. Con la aparición del sonido llega el silencio, el cual le da un aporte dramático a la narrativa. Existe el sonido diegético cuya fuente se puede encontrar presente en la pantalla y el no diegético, el más común, se caracteriza por la ausencia de la fuente del sonido dentro de la escena. Por otro lado, está la música, ésta sirve para contextualizar al espectador en un ambiente determinado, en Titerenango destacan ambientes de aventura, amistad, acción, los cuales se enfatizan con la música. El escenario del noticiero es identificado a través de la música representativa del mismo. Además está la sintonía, que sirve para crear identificación

y reconocimiento. Por último dentro de la categoría del sonido, están los efectos de sonido, los cuales sirven para acentuar los movimientos de los personajes como cuando deben ser cautelosos o en situaciones dentro del programa como cuando pasa algo muy malo, los efectos dramatizan las escenas.

Planos: Es la cercanía o lejanía de la cámara en relación al objeto o personaje filmado. Existen varios tipos de planos pero los más utilizados en el programa de Titerenango son los planos medios y generales.

Composición y Expresión: Esta se logra a través de la posición de los personajes y de los escenarios que forman las líneas de acción que transmitirán si la escena muestra peligro o si es tranquila.

Equilibrio Composicional y Peso Visual: Dentro de esta categoría se puede encontrar la Regla de Tercios, muy utilizada en Titerenango, a través de la cual se puede lograr un balance en la composición.

Personajes e Interpretación: En cualquier producción audiovisual es indispensable la aparición de al menos un personaje, el cual es interpretado por un actor, caricatura, o en este caso, títere.

Dejando a un lado algunos aspectos indispensables en toda producción audiovisual, se menciona otra de las áreas protagonistas: la narrativa. Narrar es contar y escuchar historias, para esto se necesita de un narrador y una audiencia. Los narradores se pueden clasificar en autodiegéticos, que son los que cuentan sus propias historias, heterodiegéticos, aquellos que no son personajes de la historia y la cuentan en tercera persona, generalmente son omniscientes, y están los llamados homodiegéticos que sí son parte de la historia pero no son protagonistas, más bien cuentan las hazañas de los actores principales. En Titerenango no aplica ninguno de estos narradores, ya que los personajes dialogan entre ellos dando a conocer la historia.

Al hablar de personajes es indispensable hacer la mención de los arquetipos, los cuales se basan en características específicas de cada uno. En Titerenango predominan los

arquetipos de héroe y explorador, por lo que se puede decir que es un programa lleno de aventura en cada capítulo.

Objetivo # 2

LA INTERVENCIÓN DEL DISEÑADOR GRÁFICO EN EL PROCESO DE PREPRODUCCIÓN, PRODUCCIÓN Y POSTPRODUCCIÓN DE LOS PROGRAMAS INFANTILES DE TITERENANGO

La profesión de un diseñador gráfico es muy amplia y en la mayoría de los casos se les inculca conocimientos acerca de las distintas ramas a las que se puede dedicar. En este caso la producción audiovisual se relaciona mucho con el diseño gráfico, haciendo indispensable su presencia.

Al comenzar una producción audiovisual, así como cualquier otro proyecto, es muy importante contar con el apoyo de un diseñador gráfico para generar la imagen visual, tanto de la productora como la del programa. En este caso, el programa es Titerenango y la productora, Villa Creativa

S.A. Cuando se trata de un programa de televisión nuevo, se debe realizar un piloto, es decir, un capítulo mostrando cómo sería la dinámica del mismo. Este piloto debe ser presentado a los distintos canales de televisión de la mano de material informativo como trifoliales, fotografías de los personajes, brochures, etc. Todas estas piezas deben tener unidad e integración en sus diseños, por lo que un diseñador es de suma importancia incluso antes de comenzar la producción.

Toda producción audiovisual se divide en tres etapas principales: pre producción, producción y post producción.

En la pre-producción el diseñador gráfico juega un papel muy importante, comenzando desde el brief, donde se puede tener un mayor contacto con el director y conocer las ideas y pensamientos del mismo para que al momento de realizar el storyboard, se pueda plasmar la historia gráficamente la mejor manera posible para facilitar la etapa de producción, ya que un diseñador tiene conocimientos tanto de dibujo como de comunicación.

En la etapa de producción un diseñador debe aportar en la dirección de arte de escena, es decir, que toda la

producción tenga unidad y se mantengan integrados los diferentes escenarios a utilizar. En Titerenango todos los ambientes son generados por un diseñador gráfico, lo cual aporta a una narrativa y un contexto en donde se desarrollan las historias que dan vida al programa. Además se aprovecha la creatividad de los mismos para generar props que amerite el capítulo, ya sean manuales o digitales. Por último, en la etapa de post producción, donde se une todo lo que se ha grabado con anterioridad, se aprecia aun más el papel del diseñador, ya que éste tiene conocimientos acerca de edición, animación, efectos especiales, etc.

El proceso de edición consiste en unir diferentes escenas para crear una historia fluida y coherente. Existen diferentes maneras de unir las como el corte, encadenado, fundido, desenfoque, barrido, cortinillas, etc. Las cortinillas, en Titerenango, son utilizadas frecuentemente a través de animaciones que muestran de manera general el escenario que se va a mostrar a continuación en el programa. Por ejemplo, antes de mostrar una escena dentro del castillo, se utiliza un cortinilla que consiste en enseñar el castillo ubicado en un risco, con una luna llena, lloviendo y truenos que adornan el ambiente. Esto es utilizado para lograr ubicar al televidente dentro de un escenario específico.

Todas estas animaciones son realizadas por un diseñador, además de encargarse de la edición de los programas. También es indispensable para animar los créditos que van al culminar el capítulo. Sin dejar de mencionar el papel importante que tiene en la integración de todo el programa, cómo va a verse finalmente como un todo. El diseñador gráfico debe encargarse de crear presencia de marca dentro del programa y que todo se vea como parte de un mismo proyecto, siguiendo rasgos característicos, transiciones utilizadas frecuentemente, cintillos con la presencia del logotipo, escenarios creados con un mismo estilo, etc.

Ya que Titerenango hace uso de bastantes escenas en chroma, es indispensable el tener conocimientos acerca de programas en donde se pueda realizar este tipo de efectos especiales como remover los fondos y reemplazarlos por otros. Un diseñador es capaz de realizar todos estos tipos de aportes que se le dan a un programa, además de contar con el apoyo importante de un productor musical quien hará la otra mitad del trabajo para lograr una producción con calidad de audio y con calidad visual.

RECOMENDACIONES:

1. Al momento de realizar el diseño audiovisual, es importante tener en cuenta todos los principios básicos que lo conforman, como la luz, iluminación, colores, equilibrio, peso visual, sonido, etc. para lograr un buen resultado final. Al hacer uso de títeres, se deben tomar en cuenta otros aspectos extra que no se aplican al hacer uso de actores humanos, como la posición de las marionetas, que no se vean los brazos o cabezas de los titiriteros, las sombras deben disminuirse en su totalidad, etc.

Realizar un programa de televisión infantil requiere el manejo de una narrativa acorde a la capacidad de los niños, que sea fácil de entender y que entretenga principalmente. Los personajes deben estar conformados por sus diferentes arquetipos y personalidades para que los televidentes logren identificarse con ellos.

2. Un diseñador gráfico involucrado en una producción audiovisual debe tener la capacidad para realizar un guión técnico y un storyboard en base al guión literario, para definir los planos, los props, escenarios, etc. Cuando se trata de un programa infantil, se recomienda hacer uso de animaciones y efectos especiales llamativos para captar la atención de los niños, sin embargo, es importante no abusar de ellos ya que los niños deben explotar su imaginación.

En el momento de la edición del programa, el diseñador debe mantener un hilo conductor para que la secuencia de la historia sea comprensible y los niños no pierdan interés. Además, se debe hacer uso constante de la presencia de marca para lograr familiarizar al grupo objetivo con el programa a través del logotipo, transiciones, cintillos, etc.

También se recomienda que al usar la pantalla verde, en la etapa de producción se analice la vestimenta y los colores presentes en el personaje para que cuando se haga la post producción, no hayan problemas al momento de remover el color verde, ya que si éste está presente en el personaje, también quedará vacío en el títere y se tendría que repetir la producción.

REFERENCIAS

A

Agut, F. (2008). **Marionetas: historias entre hilos**.
Revista especializada en teatro de calle y fiesta, pp.15-17.

Antoniodres (2012). **Los personajes en la narración**.
Extraído el 8/03/15 de <http://delitoficcion.blogspot.com/2012/10/los-personajes-en-la-narracion.html>

Armenteros, M. (2011). **Efectos Visuales y Animación**.
Madrid: E-Archivos Universidad Carlos III de Madrid
Extraído el 2/03/15 de http://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/12928/efectos_armenteros_2011_pp.pdf?sequence=1

B

Bahamón, C. (2012). **Principios de Diseño – Producción Audiovisual “Planos”**.
Extraído el 23/02/15 de <http://mumng.blogspot.com/2012/12/principios-de-diseno-produccion.html>

Bahamón, C. (2013). **Principios de Diseño – Producción Audiovisual “El Sonido”**.
Extraído el 23/02/15 de <http://mumng.blogspot.com/2013/02/71-principios-de-diseno-produccion.html>

Bahamón, C. (2013). **Principios de Diseño – Producción Audiovisual “De la idea al guión”**.
Extraído el 23/02/15 de <http://mumng.blogspot.com/2013/04/74-principios-de-diseno-produccion.html?q=producción>

Bahamón, C. (2014). **Principios de Diseño – Producción Audiovisual “El Storyboard”**.
Extraído el 23/02/15 de <http://mumng.blogspot.com/2014/07/92-principios-de-diseno-produccion.html>

Barper, C. (2013) **¿Qué es el Stop Motion?**
Extraído el 7/04/15 de <https://bloglasombraproducciones.wordpress.com/2013/01/30/que-es-el-stop-motion/>

Bassofia (2013). **El color llega al cine**.
Extraído el 22/02/15 de <http://www.editando.cl/2013/09/el-color-llega-al-cine.html/>

Bettendorff, E., y Prestigiacomio, R. (2002). **El relato audiovisual**.
Argentina: Longseller.

Bourriaud, N. (2004). **Post producción**.
Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora

Brainstormer (2013) **¿Qué es el product placement?**

Extraído el 22/02/15 de <http://blog.brainstormer.es/que-es-el-product-placement-definicion-ejemplos/>

Burt, B. (2009). **Animation Sound Design: Ben Burt Creates the Sounds for Wall-E (Part 1 of 2).**

Extraído el 23/02/15 de https://www.youtube.com/watch?v=TSf8Er2gV_Q

C

Cabrera, J. (2011). **El Color: Tono, saturación, brillo e iluminación.**

Extraído el 22/02/15 de <http://tonosatubrilloilu.blogspot.com>

Caivano, J. (2005). **Semiotica, cognición y comunicación visual: los signos básicos que construyen lo visible**

Extraído el 22/02/15 de <http://www.fadu.uba.ar/sitios/sicyt/color/2005topi.pdf>

Ciber Corresponsales: red social de jóvenes periodistas. (s.f.) **Preproducción y Planificación: De la idea al guión.**

Extraído el 23/02/15 de <https://www.cibercorresponsales.org/pages/preproduccion-y-planificacion-de-la-idea-al-guion>

CRIF "Las Acacias" (2008). **La televisión: estructura, géneros y programación**

Extraído el 8/03/15 de <https://tiscar.wikispaces.com/file/view/4.2television.pdf>

D

Díaz, A. (2012) **31 Minutos La Película: Documental Making Off.**

Extraído el 31/03/15 de https://www.youtube.com/watch?v=56_qtcTJuG8

Díez, F. y Abadía, J. (1999). **Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual.**

España: Paidós

Domenech, L. y Romeo, A. (s.f.). **El texto narrativo.**

Extraído el 5/04/2015 de <http://www.materialesdelengua.org/LENGUA/tipologia/narracion/narracion.htm>

F

Filmus, D. y Sileoni, A. (2004). **El cine de animación.**

Extraído el 9/03/2015 de http://www.me.gov.ar/escuelaymedios/material/material_cinedeanimacion.pdf

G

García, J. (2005). **Clasificación de títeres.**

Extraído el 8/03/2015 de <http://titerenet.com/2005/12/15/clasificacion-de-titeres/>

Gen, D. (2013). **Tutorial: Estereotipos vrs Arquetipos para el diseño de personajes.**

Extraído el 8/03/15 de <http://cice.es/noticia/tutorial-estereotipos-arquetipos-diseno-personajes/>

Gil, I. (2012) **31 Minutos La Película: Documental Making Off.**

Extraído el 31/03/15 de https://www.youtube.com/watch?v=56_qtcTJuG8

H

Heras, D. (2012) **31 Minutos La Película: Documental Making Off.**

Extraído el 31/03/15 de https://www.youtube.com/watch?v=56_qtcTJuG8

I

Iglesias, D. (2012). **12 arquetipos para dar personalidad a una marca en Social Media Branding**

Extraído el 8/03/2015 de <http://www.soyunamarca.com/12-arquetipos-para-dar-personalidad-a-una-marca-en-social-media-branding/>

L

Lidwell, W., Holden, K. y Butler, J. (2010). **Universal Principles of Design.**

Estados Unidos: Rockport Publishing

Loreto, H. (2011). **Arquetipos de Jung.**

Extraído el 8/03/2015 de <http://es.slideshare.net/xoxolupinah/arquetipos-de-jung?related=1>

M

Manual de Producción Audiovisual Digital (s.f.)

Extraído el 23/02/15 de <https://producciondigital.wordpress.com/preproduccion/>

Marner, T. (2004). **Cómo dirigir cine.**

España: Editorial Fundamentos

Martínez, V. (2005). **Programación Infantil de Televisión: Orientación y Contenidos Prioritarios.**

Madrid: EGRAF S.A.

Mateu, M. (2010). **Framed INK: Drawing and Composition for visual storytellers.**

Estados Unidos: Design Studio Press

Medina, V. (2013). **¿Qué hacen los niños con la televisión?.**

Extraído el 16/02/15 de <http://www.guiainfantil.com/blog/159/que-hacen-los-ninos-con-la-television.html>

Melgarejo, N. (2005). **Material Informativo para el Programa de Servicio Comunitario y Salud para la Asociación de ayuda de niños Katori.**

Tesis. Universidad Rafael Landívar

Extraído el 2/03/15 de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/publicada/est/tl2d/Melgarejo-Nidya.pdf>

Merino, S. (2010). **Así se hace una producción audiovisual.**

Extraído el 2/03/15 de <https://www.youtube.com/>

watch?v=z87TuxcFtcg

Meza, R. (2013). **Educación, Igualdad y TV Pública Infantil.**

Extraído el 16/02/15 de <http://www.elmostrador.cl/opinion/2013/05/17/educacion-igualdad-y-tv-publica-infantil/>

Monge, D. (s.f.). **El Libro del Diseño Audiovisual: Pautas y ejercicios básicos para su desarrollo.**

Extraído el 16/02/15 de http://books.google.com.gt/books?id=8wiNAwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Moreno, I. (2003). **Narrativa audiovisual publicitaria.**

España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

O

Orozco, G. (2001). **Televisión, audiencias y educación.**

Colombia: Grupo Editorial Norma

P

Peirano, P. (2012) **31 Minutos La Película: Documental Making Off.**

Extraído el 31/03/15 de https://www.youtube.com/watch?v=56_qtcTJuG8

PuroMarketing (2014) **Los mejores spots y anuncios publicitarios creados con animación 3D.**

Extraído el 20/06/15 de <http://www.puromarketing.com/24/18791/mejores-spots-anuncios-publicitarios-creados-animacion.html>

com/24/18791/mejores-spots-anuncios-publicitarios-creados-animacion.html

R

Rafols, R. y Colomer, A. (2006). **El Diseño Audiovisual.**

España: Editorial Gustavo Gili.

Rubio, A. (2006). **La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos.**

Tesis doctoral. Castellón. Universidad Jaume I.

Extraído el 2/03/15 de <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/10457/rubio.pdf;jsessionid=E6B7838478F6D9BFD274D93DD680509A.tdx1?sequence=1>

S

Sadoul, G.(2004). **Historia del cine mundial desde los orígenes.**

México: Siglo XXI editores, S.A.

Sánchez, J. (2006). **Narrativa Audiovisual.**

Barcelona: Editorial UOC

Suip.tv (2012). **La importancia del video en internet y redes sociales.**

Extraído el 16/02/15 de <http://suip.tv/archivos/la-importancia-del-video-en-internet-y-redes-sociales/>

Sierra, G. (s.f.). **Principios básicos del lenguaje audiovisual.**

Coordinación editorial: Mara Mobilia
Extraído el 23/02/15 de http://competenciastic.educ.ar/pdf/produccion_audiovisual_2.pdf

T

Topí, D. (s.f.). **Descripción de los 12 arquetipos del ego.**
Extraído el 8/03/15 de <http://davidtopi.com/descripcin-de-los-doce-arquetipos-del-ego/#.VPx2h0tPNEQ>

Tomicic, J. (2012) **31 Minutos La Película: Documental Making Off.**

Extraído el 31/03/15 de https://www.youtube.com/watch?v=56_qtcTJuG8

V

Vidal, M. y Lloret, C. (2008). **Contribución de la animación cinematográfica, al desarrollo del trucaje cinematográfico y los efectos especiales en el cine contemporáneo.**

Extraído el 23/02/15 de http://www.google.com.ar/url?sa=t&rct=j&q=tesisUPV2768.pdf%2Befectos&source=web&cd=1&ved=0CB4QFjAA&url=http%3A%2F%2Friunet.upv.es%2Fbitstream%2Fhandle%2F10251%2F2182%2FtesisUPV2768.pdf%3Fsequence%3D1&ei=Jm2oTt7SF6GJsgKU5fCtDw&usg=AFQjCN HixSEV_ygbnojFPOthe

Villafañe, J. (2007). **Títeres, origen, historia y misterio.**
Extraído el 8/03/15 de <http://www.imaginaría.com.ar/19/9/titeres.htm>

W

Wells, P. (2007). **Fundamentos de la animación.**
Barcelona: Parragón, Ediciones S.A.

Wix (2014) **Secretos de Diseño de Exitosos Sitios Wix**
Extraído el 20/06/15 de <http://es.wix.com/blog/2014/10/secretos-de-diseno/>

REFERENCIAS DE IMÁGENES:

1. <https://eduardospain.files.wordpress.com/2011/02/cartoon-animation-preston-blair-en-espac3b1ol.pdf>
2. <https://eduardospain.files.wordpress.com/2011/02/cartoon-animation-preston-blair-en-espac3b1ol.pdf>
3. <http://www.plus.es/recorte/?id=F985876&r=coleccion>
4. <http://german.fansshare.com/gallery/photos/11681593/cartoons-toy-story-pixar-wallpaper/>
5. <http://www.highschoolgh.com/wp-content/uploads/2014/10/barney-and-friends.jpg>
6. <http://www.artesanum.com/upload/postal/6/3/7/titere-139971.jpg>
7. <http://www.artesanum.com/upload/postal/6/3/4/titere-140006.jpg>

8. <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/5a/4d/d0/5a4dd079180b68277d91b9bde2b3c77d.jpg>

9. <http://staticctn.s3.amazonaws.com/wp-content/uploads/2008/03/guinol-figura-1>

10. http://mlc-s2-p.mlstatic.com/31-minutos-set-de-cumpleanos-8274-MLC20002621154_112013-F.jpg

11. <http://31minutos.cl/wp-content/uploads/2014/09/pedrosabadocover-640x360.jpg>

12. http://3.bp.blogspot.com/_pivuSyTEWDE/S_R2kFt8szl/AAAAAAAAABc/HdqTFbi2YHc/s1600/marionetas+de+hilos.jpg

13. <http://galeon.hispavista.com/manualidadesparvulos/img/titere4.jpg>

14. <https://ayudaenlengua.files.wordpress.com/2011/05/deditos.jpg>

15. <http://www.fotonostra.com/digital/fotos/ojohumano2.jpg>

16. <https://detrascamaras.files.wordpress.com/2012/11/sonido-lluvia.jpg?w=300&h=220>

17. http://fundacionlumiere.org/wp-content/uploads/2013/09/Plano_Detalle.jpg

18. <http://bligoo.com/media/users/2/112798/images/>

PLANO%20DE%20DETALLE.jpg

19. http://fundacionlumiere.org/wp-content/uploads/2013/09/Primer_Plano.jpg

20. <foto-kristen-stewart-en-blancanieves-y-el-cazador-de-snow-white-823.jpg>

21. http://fundacionlumiere.org/wp-content/uploads/2013/09/Plano_Medio.jpg

22. <http://6baj23.wikispaces.com/file/view/mediocorto.jpg/138375053/360x237/mediocorto.jpg>

23. https://todocinee.files.wordpress.com/2012/01/gladiator_fichacine.jpg

24. <http://www.lesdoit.net/wp-content/uploads/2012/08/lesdoit-los-mercenarios-2-critica-2.jpg>

25. <https://marirr.files.wordpress.com/2012/12/plano-general.jpg>

26. http://fundacionlumiere.org/wp-content/uploads/2013/09/Gran_Plano_General.jpg

27. Fuente Propia

28. Fuente Propia

29. Fuente Propia

30. Fuente Propia
31. Fuente Propia
32. Fuente Propia
33. Fuente Propia
34. <http://www.floobynooby.com/IPUB/boardsample1.jpg>
35. http://www.art-spire.com/wp-content/gallery/diciembre_2009/23-12-09_frederic_st_arnaud/Desnoyers_Ville.jpg
36. <http://www.filmmykeeday.com/hollywood-special-effects/>
37. https://luke_mccann.files.wordpress.com/2010/09/lo_lorna_mocap.jpg
38. <https://www.youtube.com/watch?v=pe6V-2d4-lg>
39. <http://www.classroomantics.com/wp-content/uploads/2011/08/stop-motion-animation.jpg>
40. http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20140909020750/disney/images/5/54/Pooh-bear-clip-art-winniepooh_1_800_800.jpg
41. <http://s448.photobucket.com/user/oyazz/media/Peterparker.jpg.html>
42. <http://blog.jobs24.co.uk/wp-content/uploads/2014/06/Temple-of-Doom-Screencap-indiana-jones-18905284-1024-440.jpg>
43. <http://medioambientales.com/wp-content/2011/08/Explorar-el-mundo-con-National-Geographic-y-un-iPad.jpg>
44. <http://www.animationinsider.com/wp-content/uploads/2012/08/yoda>
45. <http://www.geekbinge.com/wp-content/uploads/2014/02/Superman>Returns-Bryan-Singer-Speaks.jpg>
46. <http://comosellama.org/wp-content/uploads/2014/11/john-travolta-20.jpg>
47. http://fc07.deviantart.net/fs71/f/2012/351/3/9/gandalf___digi_paint_by_lasse17-d5obyhb.jpg
48. http://entertainment.ie/images_content/Outtakes-Jamie-Dornan-02.jpg
49. http://sp7.fotolog.com/photo/7/55/109/yukidruiddess/1261912298799_f.jpg
50. https://pbs.twimg.com/profile_images/1573930906/Grillo4_400x400.jpg
51. http://revistas.elheraldo.co/sites/default/files/styles/606x330/public/2013/10/16/articulo/109781-shutterstock_116877502.jpg?itok=gLrvzPTI

52. http://www.ranktab.com/explore/wp-content/themes/Share/itemsFiles/RT1408744179_el-rey-leon.jpg

53. <http://beta.31minutos.cl/wp-content/themes/anatoli/img/logo.png>

54. https://www.youtube.com/watch?v=56_qtcTJuG8

55. https://www.youtube.com/watch?v=56_qtcTJuG8

56. https://www.youtube.com/watch?v=56_qtcTJuG8

ANEXO # 1

Entrevista Javier Vides (Lic. Ciencias de la Comunicación)

1. ¿Cómo comienza la idea de Titerenango?
2. ¿Qué tipo de títeres le dan vida al programa infantil de Titerenango?
3. Al hacer uso de títeres, ¿qué tan complicado es brindarle expresión al personaje a través de sus movimientos?
4. ¿Qué ventajas y desventajas se tienen en una producción audiovisual al momento de trabajar con títeres?
5. ¿Cuál es la importancia de presentar una moraleja al final de cada episodio de Titerenango?
6. ¿Cuál es el mensaje que el programa de Titerenango desea transmitir a los niños?
7. ¿Cuál es la importancia de brindarle una personalidad a los cuatro personajes principales? ¿y qué variantes se manejan por episodio?
8. ¿En qué consiste la pre-producción del programa?
9. ¿Cómo logran crear un ambiente en cada escena?
10. ¿En qué consiste el manejo de luces para lograr una perfecta iluminación?
11. ¿Cómo logran crear un equilibrio en la composición del producto final?
12. ¿Qué función tienen las cortinillas antes de hacer la aparición de un nuevo escenario?
13. ¿En qué consiste la post-producción del programa de Titerenango?
14. ¿En qué etapa de la producción debería intervenir un diseñador gráfico y qué le aporta al desarrollo del programa?
15. Titerenango estuvo presente en dos canales diferentes de televisión, ¿existe alguna diferencia en la entrega de la producción audiovisual o se manejan los mismos requisitos técnicos?
16. ¿Cómo debe ser el lenguaje aplicado en Titerenango?

enfocado a niños?

17. ¿Cuál es la importancia del uso de efectos especiales para un programa infantil?

18. ¿Qué tipo de tomas predominan en el programa y por qué?

19. En la edición, ¿cuál es el modo de transición que predomina?

20. ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de hacer uso del chroma?

ANEXO # 2

Entrevista Luis Contreras (Productor Musical)

1. ¿En qué consiste la pre, pro y post producción del sonido?
2. ¿Qué función cumple el sonido en Titerenango?
3. ¿Qué importancia hay en el uso de efectos sonoros dentro del programa de Titerenango?
4. ¿Qué dificultades se le presentaron al momento de realizar la canción de introducción de Titerenango?
5. ¿Cómo se graban las voces de los personajes?
6. Después de grabar las voces, se modificaban de alguna manera?
7. ¿La creación de sonidos se convierte en un aspecto más importante al momento de dirigir la producción audiovisual a niños, o siempre es fundamental?
8. ¿Qué tan importante es el sonido para crear atmósferas y contextualizar al personaje?
9. Para el programa de Titerenango se crearon varias canciones, ¿en qué consiste ese proceso?
10. Para la creación de sonidos ¿hace uso de algún programa o instrumento musical?
11. Considera que el uso del sonido en las transiciones es indispensable?

ANEXO # 3

Entrevista Rodrigo Tejada (Lic. Diseño Gráfico)

1. ¿Cuál es el papel de un diseñador gráfico en una producción audiovisual?
2. ¿Cuál es la importancia de un buen guión para el resultado final de la historia de una producción audiovisual?
3. Como diseñador gráfico, ¿ha tenido alguna experiencia realizando una producción audiovisual para niños?
4. Es confidencial me imagino?
5. En base a experiencia ajena, ¿qué dificultades cree que se presentan a la hora de trabajar para un grupo objetivo como lo son los niños?
6. ¿Cómo debe ser la narrativa audiovisual cuando es dirigida a niños?
7. ¿Cuál es la importancia del uso de los efectos especiales y el chroma en una producción audiovisual dirigida a niños?
8. A pesar de las dificultades expresivas que presenta realizar una producción audiovisual con títeres, ¿Considera que el lenguaje audiovisual del programa

de Titerenango logra transmitir un mensaje de fácil comprensión?

9. Considera que los arquetipos están bien definidos en el programa de Titerenango?
10. Considera que la edición del programa de Titerenango tiene secuencia y una fácil comprensión?
11. Considera que los ambientes generados en cada uno de los escenarios tienen una atmósfera definida?
12. ¿Cuál es su opinión acerca de la producción audiovisual de Titerenango?

ANEXO # 4

Guía de Observación

Título del Capítulo

Escena #

Puede ser encontrado en el DVD adjunto en el minuto:
(00:00:00 – 00:00:00)

Descripción de la escena a analizar.



1. La composición de la escena encuadrada produce sensación de:

estabilidad, equilibrio y firmeza
acción y peligro
calma, reposo y seguridad
vida y movimiento
lucha y dificultad

2. El peso visual en la composición se logra a través de:

su tamaño
los tonos oscuros
su profundidad espacial
su acompañamiento o aislamiento
el uso de colores cálidos
su forma regular y compacta
su contraste
la ubicación en la parte derecha del encuadre
la ubicación en la parte superior del encuadre

3. De acuerdo al contraste tonal, la escena genera un ambiente:

Pesado, sórdido y serio
Misterioso, solemne y dramático
Alegre, delicado, abierto y sencillo

4. La narrativa de la escena hace uso de un narrador:

Autodiegético	Homodiegético
Heterodiegético	No hay narrador

5. La semántica utilizada es de:

Símbolo
Metáfora
Ícono

6. ¿Cuál es el arquetipo de los personajes en escena?

Inocente	Sabio
Hombre Corriente	Héroe
Explorador	Forajido
Mago	Cuidador
Amante	Creador
Bufón	Gobernante

7. ¿Qué planos son utilizados en la escena?

Plano Detalle	Plano Americano
Primer Plano	Plano General
Plano Medio	Gran Plano General

8. El sonido ambiente es:

Diegético	No diegético
-----------	--------------

9. El sonido se presenta con una función:

de documento de la realidad
ambiental descriptiva
narrativa
ornamental
expresiva
de ruido u obstrucción informativa

10. Hace uso de la regla de tercios?

	●	●
	●	●

Sí	No
----	----

11. ¿Qué tipo de transición se puede apreciar en el cambio de escena?

Corte	Fundido
Encadenado	Desenfoco
Barrido	Cortinillas

