



Capítulo II

DESARROLLO

CAPITULO II

DESARROLLO

Cuando se piensa en diseñar audiovisualmente, se proponen parámetros complejos que son determinados según la iniciativa, desarrollo y resultado sobre lo que se desea realizar, por esto mismo al momento de diseñar se involucra una serie de receptores ajenos al producto neto que se construirá. La receptividad del diseño estará sujeta a la percepción visual y luego por el órgano más complejo del cuerpo humano, el cerebro.

1. BASES TEÓRICAS

A través de la realización de un audiovisual de un video de género dancístico sobre el cuento “los tres cochinitos”, se propone transmitir sensaciones, emociones, información y conocimiento, mediante el elemento comunicativo del grafismo ligado a la estética dancística que otorga el ballet clásico ruso. Por su parte la economía del producto estará sujeta a los medios publicitarios, el arte, la cultura y la política, para así poder desarrollar el marketing y el consumo, teniendo en cuenta puntos claves de lo estético y semiótico de del “video-arte” terminado.

Atendiendo a estas consideraciones se empieza a hablar sobre las Ciencias de la Comunicación y la relación con las ciencias humanas y su entorno a las nuevas tecnologías. Con esto se trata de desarrollar un lenguaje básico que incluye a la danza, música, teatralidad, y la construcción de imágenes a través de los elementos que se obtienen del diseño gráfico; para esto se escogen elementos sobre el color y sus lenguajes, los signos y símbolos en función al contexto (el cuento “Los tres cochinitos” -1933- por Walt Disney) que se somete a través del propósito de los sistemas con múltiples funciones desarrollándolos con base en los recursos audiovisuales (como la producción) para su realización. La digitalización entra como lienzo para la creación de esquemas objetados con una gama de lenguajes que definen las técnicas para lograr tendencia en la realización del “video-arte”. Para constatar lo anteriormente dicho se recauda el siguiente material teórico:

1.1. CONCEPTO GRÁFICO

Se parte del pensar en la necesidad de poseer una identidad que según (Costa, 2003, pág. 93), es un término que tiene un sentido cultural y estratégico. Es lo que hace que el **video-danza** (de “los tres cochinitos”) sea diferente a todos los demás, únicos e irrepetibles, por lo tanto ésta es una cuestión esencialmente de gestión mercadotécnica, tal como lo son la administración, la organización, la producción, las relaciones con el personal, y otras.

Pero la identidad es algo invisible, y mucho menos variable que todo esto, y más sustancial en las organizaciones requeridas, a manera de una analogía, en la identidad de un individuo (individuo viene de “indivisible”, ser total). En su identidad biológica (su ADN, sus cromosomas) está todo el potencial de su futuro desarrollo en la vida.

El concepto es el vínculo temático entre el diseño, la función y la transmisión de un mensaje al usuario. Listopad (2012).

Esto se consigue con la creación de símbolos exclusivos y duraderos, en correlación con los colores que se ponen de manifiesto, para lograr que el público meta consiga identificar al video-danza en el mercado (que se dispone), a través, de su génesis deducido en la imagen gráfica que se establece, haciendo que el público meta tenga una idea firme sobre lo que el cuento “Los tres cochinitos” representa dancísticamente. Con esto, la imagen mental observada transmitida por la historia que se narra en el video-danza (constituida por el concepto gráfico) al consumidor, esté relacionada estrechamente con la imagen que se ha formulado en la pre-producción del audiovisual, haciendo que la imagen mental se convierta en una realidad.

Creativamente se convierte lo invisible a que sea visible. “cualquier concepto que el hombre pueda imaginar y que en él pueda creer, se puede convertir en realidad” así lo dice Napoleón Hill, Filósofo y hombre de negocios americano.

El concepto gráfico, provee una solución visual coherente, ya que es la representación visible de la idea (convertirse en la imagen de la línea de empaques), se comienza con una idea que tiene un origen poco definido, este origina un resultado mediante una metodología. Por lo tanto antes de desarrollar esa idea se debe no pecar de ignorancia o tener imaginación creativa.

El diseño debe ser: accesible, interesante informativo, comunicativo; teniendo en cuenta que si el contenido es claro y directo, el concepto resulta objetivo, obteniendo una solución visual directa. Cuando se finaliza la etapa de conceptualización, se debe determinar una idea singular, un tema de diseño sólido.

Este potencial que posee su génesis cristalizará y será realizado a lo largo de su existencia por el medio del contacto con los demás, la sociedad, la cultura, el arte y el entorno en que vive. Si cada individuo es capaz de descubrir su propia identidad, es decir, todo aquello que lo hace diferente de todos los demás individuos, único e irrepetible, y sabe acordar a esto sus proyectos personales, entonces cada uno se desarrollará en plenitud y será lo que efectivamente desee y puede ser.

1.1.1. PUNTOS QUE CONSTITUYEN EL CONTEXTO PARA ADQUIRIR UN CONCEPTO GRÁFICO.

El contexto de este Trabajo Especial de Grado está basado en la satisfacción mercadotécnica actual que envuelve al medio ambiente, a través, del compartimiento de los empaques con un público juvenil.

1.1.1.1. LA FILOSOFÍA GENERAL Y LOS VALORES VITALES DEL DISEÑADOR

Se basa en los puntos de vista sobre la vida y los patrones generales de conducta, motivación e interés que puedan ser de interés para el público meta que dicho trabajo requiere.

1.1.1.2. LA FILOSOFÍA DEL DISEÑO

Basada en el adiestramiento que el diseñador ha recibido durante sus años de formación y en la experiencia que ha adquirido durante todo el proceso de su carrera como tal.

1.1.1.3. EL PUNTO DE VISTA

Viene a ser la percepción del diseñador ante la situación de ilustrar, por esto antes de realizar formalmente la planeación, se tiene en cuenta que esto representa un punto dentro de los conceptos más importantes dentro de todo proceso de darle una identidad gráfica a una idea.

1.1.2. JERARQUÍA DE LOS CONCEPTOS

En el diseño, el proceso conceptual va de lo general a lo particular, lo que permite comenzar a segmentar la información de lo abstracto a lo real, de lo no físico a lo físico y de lo filosófico a lo concreto.

1.1.2.1. REFORZAMIENTO DE LOS CONCEPTOS

Un concepto gráfico es único, representa un modo de manejar un problema en el que no se haya pensado antes para hacer constatar una realidad que se quiere demostrar.

1.1.2.2. REFORZAR

Significa *enunciar* los principales mensajes de la forma, de tantas maneras como sea posible, en otras palabras se trabaja en la relación de “*bocetos*”, para considerar al que más se acerque con la idea principal generada.

1.1.2.3. CREATIVIDAD

Con respecto a los conceptos creativos pueden presentarse en varias formas y en varios niveles:

(A) Nuevos conceptos o conceptos secundarios a nivel general.

(B) Métodos nuevos para refinar y manipular conjuntos de conceptos tradicionales.

(C) Técnicas originales a resolver y conflictos tradicionales.

Con esto el concepto gráfico deberá tener algún valor positivo, por lo tanto la creatividad debe promover un logro más eficiente y efectivo de las metas deseadas.

1.1.3. LINEAMIENTO JERÁRQUICO PARA COMENZAR CON UN CONCEPTO CREATIVO.

Se debe tener una idea, ya que ese pensamiento único tras un producto de diseño o campaña publicitaria, se basa en la obtención de un beneficio funcional y emocional.

Haciendo constar el espíritu mismo del concepto gráfico el cual dará respaldo icónico a la línea de empaques. Para esto se debe:



Gráfico 1. (Redondo, 2013)

Leyenda: Consideraciones por parte del autor (Listopad, 2012) para la realización de un concepto creativo.

1.11.3.1. CONSIDERACIONES PARA GENERAR GRANDES IDEAS

Se hace claro que todo concepto gráfico que necesita un producto, para desarrollar una gran idea correctamente debería estar fundamentado en su génesis por lo tanto:

1.1.3.2. ANALOGÍA VISUAL

Esto se refiere a la comparación de productos existentes que se está creando con el que se está produciendo. Por ende la análoga visual es basada en similitudes o cualidades paralelas.

1.1.3.1. METÁFORA VISUAL

Cuando deseamos atribuirle características que partan de una idea no física se utiliza el recurso literario en donde se emplea una cosa para identificar otra.

1.1.3.2. EXPERIENCIA VITAL

Saber aprovechar la experiencia vital, examinar como interactuamos y comportamos en diferentes situaciones. Una idea puede basarse en cosas sencillas: como vemos a un empaque, como lo abrimos, etc.

1.1.3.3. PUNTOS DE VISTA EXCÉNTRICOS

Observar las cosas desde diferentes ángulos, literal y conceptualmente. Mirando las cosas desde perspectivas diferentes: desde abajo, arriba, dentro, ángulos diferentes, etc.

Ofrecer al consumidor una razón fundamentada, permite que el espectador se dé cuenta que tiene sentido, o que selecciona al producto por alguna razón lógica. Haciendo una estimación superior o agrandar la verdad más allá de lo lógico para conseguir autenticidad y ser el primero en su clase.

Los hechos sorprendentes, interesantes o poco conocidos pueden ser la base de una idea o una gran idea.

1.2. ARTE

El arte (del latín *ars*) es el concepto que engloba todas las creaciones realizadas por el ser humano para expresar una visión sensible acerca del mundo, ya sea real o imaginario. Mediante recursos plásticos, lingüísticos o sonoros, el arte permite expresar ideas, emociones, percepciones y sensaciones. definicion.de (2013)

Con el arte se consigue entonces un respaldo para conseguir la libre creación de un producto, obra o en este caso un video-danza, sobre el cuento “los tres cochinitos”, donde la plasticidad se manifiesta con lo poética universal que poseen los cuentos para niños de todas las edades.

1.3. DANZA

La danza o el baile es una forma de arte en donde se utiliza el movimiento del cuerpo, usualmente con música, como una forma de expresión, de interacción social, con fines de entretenimiento, artísticos o religiosos. Wikipedia.org (2013)

La danza, también es una forma de comunicación, ya que se usa el lenguaje no verbal entre los seres humanos, donde el bailarín o bailarina expresa sentimientos y emociones a través de sus movimientos y gestos. Se realiza mayormente con música, ya sea una canción, pieza musical o sonidos y que no tiene una duración específica, ya que puede durar segundos, minutos, u horas.

1.3.1. DANZA CLÁSICA

El ballet (del italiano balletto, diminutivo de ballo; en español baile), danza académica o danza clásica, es una forma concreta de danza y también el nombre de la técnica correspondiente.

Según las épocas, los países o las corrientes y el espectáculo, esta expresión artística puede incluir: danza, mímica, y teatro (de orquesta y coral), personas y maquinaria. [Wikipedia.org](https://es.wikipedia.org)

El ballet es una de las artes escénicas que a diferencia de otras danzas, en el ballet cada paso está codificado. Participan invariablemente las manos, brazos, tronco, cabeza, pies, rodillas, todo el cuerpo en una conjunción simultánea de dinámica muscular y mental que debe expresarse en total armonía de movimientos.

1.3.1.1. BALLETO CLÁSICO

El ballet clásico es el más formal dentro de los estilos de ballet y adhiere a la técnica tradicional de ballet. Hay variaciones según el lugar de origen como el ballet ruso, el ballet francés o el ballet italiano. Entre sus características distintivas están el uso de las puntas, sus gráciles, sus fluidos y precisos movimientos, y sus cualidades etéreas.

1.3.1.2. BALLETO RUSO

Agrippina Yákovlevna Vagánova (en ruso ?????????? ?????????? ??????????; 6 de Julio de 1879–5 de noviembre de 1951) fue una maestra de ballet rusa que desarrolló el método Vagánova, técnica derivada de los métodos de enseñanza de la antigua Escuela de Ballet Imperial (actual Academia Vagánova de Ballet) bajo el Maître de Ballet Marius Petipa desde mediados a finales del siglo XIX, aunque principalmente los años 1880 y 1890. Su Fundamentos de la Danza Clásica (1934) sigue siendo un libro de texto común para la instrucción de las técnicas del ballet.

Wikipedia.org

Se hace esta acotación debido a que la técnica dancística a utilizar para el desarrollo de este Trabajo Especial de Grado será El método Vaganova. Actualmente enseñado por Irina Ivanova; la Primera bailarina absoluta de Venezuela con más de 40 años de experiencia, actualmente directora y prima ballerina del “Ballet ruso Irina Ivanova” en Maracaibo.

1.3.2. COREOGRAFÍA

Se conoce como coreografía a una estructura de movimientos predeterminados que se lleva a cabo a la hora de ciertas danzas. La coreografía indica los pasos a seguir durante el baile: se trata, por lo tanto, de movimientos que no son espontáneos, sino que obedecen al diseño de un coreógrafo. definicion.de (2013)

La coreografía, es el arte de crear danzas, Humphrey (1965) donde la persona que crea coreografía, se le conoce como coreógrafo. La danza se puede bailar con un número variado de bailarines, que va desde solitario, en pareja o grupos, pero el número por lo general dependerá de la danza que se va a ejecutar y también de su objetivo, y en algunos casos más estructurados, de la idea del coreógrafo.

1.4. MÚSICA

La música (del griego: μουσική [téchne] - mousike [téchne], "el arte de las musas") es, según la definición tradicional del término, el arte de organizar sensible y lógicamente una combinación coherente de sonidos y silencios utilizando los principios fundamentales de la melodía, la armonía y el ritmo, mediante la intervención de complejos procesos psico-anímicos. Wikipedia.org

El concepto de música ha ido evolucionando desde su origen en la antigua Grecia, en que se reunía sin distinción a la poesía, la música y la danza como arte unitario. Desde hace varias décadas se ha vuelto más compleja la definición de qué es y qué no es la música, ya que destacados compositores, en el marco de diversas experiencias artísticas fronterizas, han realizado obras que, si bien podrían considerarse musicales, expanden los límites de la definición de este arte.

La música, como toda manifestación artística, es un producto cultural. El fin de este arte es suscitar una experiencia estética en el oyente, y expresar sentimientos, circunstancias, pensamientos o ideas. La música es un estímulo que afecta el campo perceptivo del individuo; así, el flujo sonoro puede cumplir con variadas funciones (entretenimiento, comunicación, ambientación, entre otros).

Enfatizando que en la música también se utiliza el término ballet para designar una pieza musical compuesta, a propósito, para ser interpretada por medio de la danza.

1.5. VIDEO

Un vídeo (en algunos países latinoamericanos pronunciado “video”) es un sistema de grabación y reproducción de imágenes, que pueden estar acompañadas de sonidos y que se realiza a través de una cinta magnética. Conocido en la actualidad por casi todo el mundo, consiste en la captura de

una serie de fotografías (en este contexto llamadas “fotogramas”) que luego se muestran en secuencia y a gran velocidad para reconstruir la escena original. definicion.de (2013)

Se toma en cuenta que tanto el medio para la producción, como la elaboración del video son parámetros a tomar en cuenta para la realización del “video-arte”, pero sus funciones son distintas complementándose entre sí: la primera es una técnica de realización que identifica lo que se está haciendo y la segunda constituye funciones post-producción y edición del video. Para recalcar esto hay algunos medios de realización que poseen múltiples funciones, en la práctica se establece entonces como “video” el contenedor que sirve para transmitir y almacenar el producto final del centro de producción hasta el punto de observación (de venta), y como “arte” el contenedor que se mantiene en el punto de observación (sala de proyección) hasta el consumidor.

1.5.1 VIDEO-ARTE

El video arte propugna un lenguaje audiovisual que se conforma en la indagación de cualquier razón alternativa para sintetizar y articular códigos expresivos procedentes de diversos ámbitos del audiovisual. Sus producciones se diferencian de otras prácticas como el video clip, el video documental y el video de ficción, porque, sobre todo, intenta crear nuevas

narrativas y nuevas formas de visualizar al operar con presupuestos que no se restringen a las premisas de estos géneros. wordpress.com (2008)

De manera que se trata de una manifestación que significa una ruptura con lo convencional o “visualmente correcto”, pues se vale de parámetros espacio-temporales e interactivos completamente distintos. Es justamente ese otro de sus rasgos configuradores.

Con esto tenemos entonces que se conoce al videoarte como el manejo de medios electrónicos tanto de forma análoga como digital que tiene como fin una forma artística.

1.5.2. VIDEO-DANZA

El video-danza se inscribe dentro del videoarte como una nueva modalidad creativa. En la fusión estética del movimiento humano y la tecnología audiovisual reside su esencia y su fundamento. Es la resultante de la era multimedia vivida a partir de los años '60, en la cual el performance y el happening reinaron con irreverencia. Paolillo (2007)

Aunado a eso se tiene una aproximación directa del resultado que se quiere obtener con la producción audiovisual de género dancístico que se quiere realizar con este Trabajo de Grado. Con la función primordial de: “informar, comunicar, convencer, persuadir, vender”.

Hoy los consumidores promedio son personas más educadas, con limitado tiempo para su relación con el arte y la cultura. Además, el consumidor moderno es más exigente en cuanto al valor que recibe por su dinero. Eje.: al momento de comprar una entrada, para recrearse culturalmente hablando, ¿Qué es lo que se decide? Cine, o Teatro, cual es la diferencia de los dos en la región, Acaso será, el costo de la entrada, o la cultura que se tiene para saber qué tipo de arte desea disfrutar a plenitud. Todo esto equivale a una opción muy clara: la propuesta de un producto, práctico, moderno y versátil.

Nuevos conocimientos, productos y tecnologías cruzan hoy las fronteras gracias al global marketing, por eso muchos productores deben aplicar el concepto versatilidad a diferentes grupos geográficos con el mismo propósito “**Comunicar**”.

1.6. PRODUCCIÓN

Acción de producir. Refiere al acto o modo de producirse un objeto o cosa. Es el proceso por el cual se producen bienes y servicios. sobreconceptos.com (2011). Para el filósofo alemán Karl Marx (1818-1883), el modo de producir no está determinado por el objeto o la cantidad que se produce. Tampoco por cuánto se produce, sino por el modo en que se lleva adelante dicha producción.

Entonces la producción viene a hacer las decisiones (“plan de trabajo”) que se toman para llevar algo del imaginativo a lo físico, tomando en cuenta todo lo necesario para su realización (su planificación), esto dependerá del contexto en que se desenvuelve la idea principal a desarrollar en este caso la elaboración de un video-arte sobre el cuento “Los tres cochinitos”.

1.6.1. PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Es la producción de contenidos para medios de comunicación audiovisuales; especialmente el cine y la televisión; independientemente del soporte utilizado (film, vídeo, vídeo digital) y del género (ficción, documental, publicidad, dancístico entre otros). Wikipedia.org (2013)

En relación con la creación audiovisual, la producción audiovisual es el resultado de la combinación de varias necesidades: industriales, comerciales, de entretenimiento, culturales o artísticas. Tras todas estas necesidades existe siempre, a partes iguales en lo que a importancia se realiza, una inversión de capital, una mezcla de trabajo y recursos técnicos y un plan organizativo.

Es a esta planificación a la que se conoce, tanto en el mundo de la industria cinematográfica como en el de la industria televisiva, como producción audiovisual. Debido a la importancia del proceso de producción,

el modo de organizarlo será primordial para el éxito o fracaso de la obra. En referencia a la producción, las diferencias entre la empresa audiovisual y empresas que actúan en otros sectores son mínimas.

1.6.1.1. TIPOS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Lo primero que se tiene en cuenta es la necesidad de contar, de compartir una idea, un sueño, una historia, una realidad, una crítica... Hay miles de cosas que podemos contar a través de las producciones audiovisuales, pero lo primero es tener esa necesidad de comunicar aquello que preocupa, gusta o importa. cibercorresponsales.org (2013)

(A) PRODUCCIÓN DE FICCIÓN

Al contrario que el documental, las obras de ficción no buscan la captación de la realidad sino recrearla y transformarla con el fin de narrar hechos que pueden o no haber ocurrido. En la mayoría de las veces no han ocurrido nunca. Este género es el más comercial y apreciado por el gran público y se basa en la capacidad de inventar historias. Dentro de la ficción encontramos diferentes géneros con sus particulares convenciones formales y narrativas: el drama, la comedia, el thriller, la ciencia-ficción, etc. Al

contrario que el documental, la pretensión de recreación de "una" realidad que mueve al realizador de obras de ficción le exige, en la mayoría de los casos, la utilización de actrices y actores, decorados, maquillaje, etc.

(B) PRODUCCIÓN DE DOCUMENTAL, REPORTAJES, NOTICIAS

Su objetivo es la grabación de hechos reales con el fin de reflejarlos lo más fielmente posible y/o someterlos a análisis. También se puede hacer un vídeo usando grabaciones o filmaciones de archivo, o de otros, reportajes documentales, o trabajos audiovisuales ya existentes.

En el primer caso, se utilizarían materiales originales grabados o filmados por cuenta propia. En el segundo se echaría mano de material de archivo. Ambas fórmulas no son excluyentes y, de hecho, se pueden obtener resultados mucho más ricos y complejos usando una técnica documental mixta.

(C) PRODUCCIÓN DE VIDEOCREACIÓN

El objeto de este tipo de vídeos es el arte en sí, los fundamentos del mismo y la investigación de los procesos de la obra audiovisual. Quien realiza un vídeo de creación pretende crear un objeto de carácter artístico

sin las limitaciones ni cortapisas que los géneros y convenciones narrativas o comerciales le puedan imponer. Suelen tener, en muchas ocasiones, una marcada vocación experimental.

1.6.1.2. FASES DE LA PRODUCCIÓN

La producción de un proyecto audiovisual requiere de 3 fases para su realización. Wikipedia.org (2013)

(A) PREPRODUCCIÓN

Es la fase más importante del proceso de producción. Comprende desde el momento en el que nace la idea hasta que empieza la grabación. El mayor esfuerzo productivo se realiza en esta fase.

El equipo de producción atenderá a la resolución de los problemas que planteen las personas y los medios precisos para la realización del programa. En primer lugar, se encargarán de la supervisión y corrección del guion técnico, del que se distribuirán copias a los miembros del equipo técnico y artístico, así como al resto de personas que precisen de información sobre el mismo.

Según las indicaciones del guion, el equipo de producción seleccionará los lugares donde se llevará a cabo la grabación e iniciará los trámites necesarios para evitar posibles problemas durante el rodaje en los escenarios y localizaciones. Del mismo modo, debe conseguir los permisos pertinentes para poder hacer uso de determinadas piezas musicales que poseen copyright). En esta fase de "preproducción" se contratan ya los equipos técnicos, artísticos, de edición, de vestuario, de maquillaje, etc. con los que se contará durante la realización del programa.

Por otra parte, los equipos de producción y realización deberán elaborar una serie de listas en las que se detalle con la mayor exactitud posible las necesidades de atrezzo y mobiliario. En definitiva, en esas listas se precisará qué personas, materiales y medios serán necesarios en cada momento de la grabación.

Todo el material previamente citado, será de vital ayuda para que el equipo de producción pueda visualizar el volumen de trabajo a desarrollar. El final de la fase de preproducción se resume en la confección de un plan de trabajo en el que quedará programado las actividades que día a día se deberán efectuar para ajustarse a las previsiones del equipo de producción. Normalmente, el plan de trabajo incluye una serie de formularios que recogen toda la estructura administrativa del producto audiovisual.

(B) PRODUCCIÓN Y RODAJE

Es la puesta en práctica de todas las ideas pensadas en la fase de reproducción. Una mala planificación supondría un gasto importante de tiempo y capital. En esta etapa de la producción se incorporan el equipo de cámaras, los técnicos de sonido, el equipo de dirección artística, la decoración, los iluminadores, y otros.

El trabajo que se efectúa en esta fase queda recogido en la orden de trabajo diaria, que se materializa en datos reales en el parte de producción. La jornada de trabajo finaliza con el visionado del material grabado y la preparación del día siguiente.

(C) POSTPRODUCCIÓN

Consiste en la selección del material grabado. De esta forma se eligen las tomas, que servirán para la edición y montaje de la obra. La producción se encarga en esta última fase de la obtención del producto final, es decir, el máster de grabación a partir del que se procederá al proceso de copia. Para ello debe asegurarse de que se respeten los plazos de postproducción de la imagen, así como controlar el alquiler de las salas de edición y sonorización, supervisar el trabajo de doblaje y el grafismo electrónico.

1.6.1.3. GUIÓN

Viene a ser la base a partir de la cual se organiza el trabajo de los diferentes equipos que trabajarán en la película. En sus contenidos se detallan los elementos técnicos, materiales y humanos necesarios para lograr el objetivo. KAMÍN (1999).

Existen varios formatos que normalizan la escritura de guiones y facilitan la tarea de los distintos responsables. En este Trabajo Especial de Grado se utiliza:

(A) Guion técnico

Contrariamente a lo que su nombre implica, un guion técnico no es una versión técnica del guion literario; se trata de un documento de producción que contiene la información necesaria para ejecutar cada uno de los planos que la obra audiovisual requiere. Wikipedia.org

El guion técnico debe contener el troceo por secuencias y planos. En él se ajusta la puesta en escena, incorporando la planificación e indicaciones técnicas precisas: encuadre, posición de cámara, decoración, sonido, play-back, efectos especiales, iluminación, etcétera.

En resumen, el guion técnico ofrece todas las indicaciones necesarias para poder realizar el proyecto. Al guion técnico le sigue un bloque que

contiene la descripción de la acción, de los actores, sus diálogos, efectos, músicas, ambiente y las características para la toma de sonido: sincrónico, referencia, muda o play-back.

1.7. ANIMACIÓN

La animación es un proceso utilizado por uno o más animadores para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos o a otro tipo de objetos inanimados (figuras de plastilina, por ejemplo). Se considera normalmente una ilusión óptica. Existen numerosas técnicas para realizar animación que van más allá de los familiares dibujos animados. Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual; también es posible animar objetos de la realidad y actores. Wikipedia.org (2013)

1.8. ESCENOGRAFÍA

La escenografía es un elemento cinematográfico que precede al rodaje. Las localizaciones, los decorados y escenarios, así como el vestuario, el maquillaje, la peluquería son de hecho la manera de representar la

realidad interna del guión, " el espacio donde transcurre el tiempo del film " .

El profesional encargado de la escenografía es el director artístico (o escenógrafo). Este, partiendo del guión técnico, tras conversaciones con el director tendrá que documentarse para ser capaz de reproducir los escenarios y el ambiente. Más tarde, trabajará con el iluminador y el resto de los componentes del departamento de arte. wordpress.com (2013)

En la actualidad la escenografía con la formación de nuevas tendencias tecnológicas no para de evolucionar, ya nada parece imposible de realizar, siempre y cuando se tenga un concepto escenográfico sólido y dispuesto a generar.

1.8.1 MATERIALES

La utilización de materiales nuevos que facilitan la construcción de grandes decorados con un peso mínimo, los colorantes, la iluminación, los efectos especiales, y tantas y tantas innovaciones, han hecho del teatro un arte vivo, dinámico y renovado. cured.cu (2013)

1.8.1.1. POLIESTIRENO

El poliestireno es el material fundamental por excelencia para construir escenografía debido a la gran cantidad de cosas que se pueden hacer con

él. Básicamente hay dos tipos de poliestireno: poliestireno extruido o de alta densidad y poliestireno expandido.

El poliestireno extruido o de alta densidad es el tipo de poliestireno más indicado para construir escenografía por su composición y su fácil manejo. Este material se suministra en forma de planchas de 150 cm. X 60 cm. El poliestireno extruido se puede encontrar en planchas de diferentes colores.

El poliestireno expandido de color blanco resulta menos apropiado para construir escenografía precisamente por lo engorroso que resulta trabajar con las bolitas que desprende cuando se corta. La ventaja es que se puede encontrar en casi cualquier lugar.

Ambos tipos de poliestireno se pueden cortar y tallar fácilmente con una cuchilla de modelismo nueva o que este bien afilada. También sirve una sierra de poliestireno o de alambre caliente para cortarlo.

1.8.1.2. CARTÓN

(A) CARTÓN DE EMBALAR

El cartón grueso o cartón de embalar tiene una o dos capas de cartón rugoso en su interior lo que lo hace especialmente recomendable para la

construcción de elementos de escenografía resistentes. Tiene muchos usos como bases para elementos de escenografía, edificios, murallas y colinas.

(B) CARTÓN FINO

El cartón fino es muy fácil de cortar y pegar, la utilidad fundamental de este material es la construcción de detalles para edificios como pueden ser puertas, tabloneros, tejas o escotillas. También puede usarse para construir edificios aunque no serán tan resistentes como los construidos con otros materiales.

(C) CARTÓN PLUMA

El cartón pluma es un tipo de cartón concentrado extremadamente útil para construir maquetas, especialmente edificios, ruinas y fortificaciones. Es un combinado de espuma de poliuretano entre dos hojas de cartulina blanca; ligera y resistente al mismo tiempo. Se puede cortar con facilidad con la cuchilla de modelismo.

1.8.1.3. YESO PREPARADO

También se le conoce como plasto en pasta, es más adecuado que mezclar uno mismo el polvo de yeso y además es menos sucio de utilizar. Se aplica bien con una espátula o un trozo de cartón/madera y sirve principalmente para crear laderas de colinas, riberas de ríos, cráteres y

también para dar una textura específica a una zona determinada. Seca en pocas horas a temperatura ambiente y una vez seco se puede tallar utilizando un punzón metálico.

1.8.1.4. ALAMBRE

Es muy útil un paquete de alambres eléctricos, ya que así se dispondrá de cables de diferentes grosores. El hilo de alambre debe cortarse siempre con alicates o tenazas que puedan cortar alambre, nunca tijeras ya que se estropean. Sirven para crear las estructuras de árboles que posteriormente cubriremos con gasas, vallas de mimbre, entre otros.

1.8.2. TIPOS DE ESCENOGRAFÍAS

Las escenografías se pueden clasificar generalmente en: realista, abstracta, sugerente y funcional. Xavier (2011)

1.8.2.1. REALISTA

Este tipo de recreación trata de conseguir el mayor grado de verosimilitud a la obra acorde al lugar en donde suceden los acontecimientos. Se utilizan paneles ligeros, aptos para moverlos fácilmente, almacenarlos y re-usarlos. La decoración de estos paneles son casi siempre pintados.

Un efecto especial utilizado en este tipo de montaje es una pequeña inclinación ascendente desde el borde delantero hasta la parte de atrás del escenario para que el espectador tenga una mejor vista de la escena. Algunos mobiliarios o accesorios decorativos están presentes en las escenas, pero generalmente no están muy amobladas con el fin de dejar el espacio vacío para que los actores tengan lugar para su expresión.

También existe el esquema de caja, en el cual tres paneles encierran la escena y hacen al público sentirse intrusos. El diseñador, en todas las obras, controla los efectos a partir de colores y la disposición de todas las cosas colocadas en el escenario.

El naturalismo, se relaciona mucho con el realismo, ya que la expresión es el tope máximo de éste. En el naturalismo, aparecen los problemas de la sociedad y la actualidad, y a veces el mensaje pueda ser agresivo y por otra parte reflexivo. El realismo trata de ser verosímil manteniendo una escenografía bien decorada.

1.8.2.2. ABSTRACTA

Es un montaje que no se centra en ningún lugar ni tiempo específico. Frecuentemente, tiene: escaleras, cortinas, paneles, rampas, plataformas u otros elementos sin determinar. Tiene gran influencia en el teatro contemporáneo, más que nada en los inicios del siglo XX. Es utilizada por

aquellas obras que no se basan en ningún espacio determinado, o aquellas que quieren dar una sensación de atemporalidad o universalidad. Es la indicada para obras de Shakespeare, por ejemplo, ya que se necesita un cambio de escenografía rápido y no está bien descrito en los guiones el marco narrativo.

Se ponen unos pocos objetos significativos y queda un espacio realmente grande para que los actores se expresen libremente, como es requerido. La danza también usa este tipo de montaje, ya que nuevamente no se necesita nada en claro, solo algunas cosas decorativas para el ambiente.

El espectador desarrolla su imaginación, ya que no es una escenografía cargada, ni descriptiva, ni objetiva. Se resaltan más el texto, el vestuario y la iluminación, que son todo en el escenario. El público disfruta más la actuación que la vista del montaje, el sentido teatral y el despliegue artístico.

1.8.2.3. SUGERENTE

Otro nombre para este tipo de escenografía es teatro no japonés. La representación se ejecuta en un escenario donde se distribuye el público. Los actores entran en escena a través de un pasillo, llamado el puente, señalado por tres pinos.

Este tipo de montaje, sugiere un lugar creado por un objeto general como un auto, un barco, un edificio, etc. Su efecto escénico se logra eliminando las cosas no tan prescindibles o al combinar pedazos de un decorado realista y objetos abstractos. A diferencia de la escenografía abstracta, la sugerente alcanza una cierta situación en un tiempo y lugar concretos. A estos escenarios se los puede confundir con oníricos, fragmentarios, desnudos o surrealistas.

1.8.2.4. FUNCIONAL

Esta responde directamente a las necesidades de los intérpretes. Es la menos usada en funciones dramáticas, es la que se utiliza en los circos. Los elementos escénicos básicos, son los fijados por los artistas.

1.9. EL LENGUAJE BIMEDIA

Este término, nacido de las artes gráficas, se ha extendido más allá de la página del libro, la revista o el periódico, a la página electrónica, los cuales se rigen por los mismos principios gráficos de la página impresa. (Costa, 2003, pág. 37).

Este lenguaje, mantiene la relación con la diagramación de los elementos que componen un espacio bidimensional, así como de la imagen y el texto primordialmente, por ende, al momento de constituir la ubicación de

cada elemento compositivo, estos estarán dispuestos en un espacio constituido por un eje x, y un eje Y, dispuestos en el infinito.

1.10. COMUNICACIÓN. SIGNIFICACIÓN. INFORMACIÓN.

Existen, todavía, algunas confusiones acerca de la idea de *Comunicación*, una palabra que ha sido víctima de su propio éxito y que ha desbordado su campo semántico propio para convertirse en un término todoterreno. Y también para confundirse con otras ideas próximas –pero diferentes-, como *Significación o Información*, que en la práctica, a menudo se contiene unas de las otras, (Costa, 2003, pág. 51).

Sobre estos términos el autor afirma que no todo comunica, todo lo gráfico que rodea a la persona común pareciera que enviara mensaje, esto es equívoco ya que, si todo comunica no tiene ningún sentido, el ser humano solo llega a ser receptor de significados a través de signos y símbolos.

Esto constituye una comunicación gráfica con sentido funcional, no poético o artístico. Lo cierto y comprobable es que, fuera de lo que es comunicado, se encuentra también significados. Así que no todo comunica, pero si todo significa.

1.11. SEMIÓTICA DEL COLOR

“La semiótica del color, es decir, la parte de sentido que éste aporta a una imagen o un diseño”, (Costa, 2003, pág. 57); es función de dos componentes: el grado de iconicidad cromática (correspondencia relativa

entre el color y la forma y con la realidad representada) y la psicología de los colores.

Lo que la imagen en su conjunto evoca además de los que presenta: la intimidad de un interior, (Costa, 2003, pág. 59), la luminosidad dorada de un atardecer, entre otros, donde cada elemento representado tiene su propio color que lo identifica: el cielo, las hojas, entre otros elementos, pero el conjunto posee una atmósfera, una tonalidad o una expresividad que está por encima de los colores particulares de las cosas y vincula la imagen a sentimientos y emociones.

Puede pensarse, al hilo de esta idea, en una semántica y en una estética de color, (Costa, 2003, pág. 59) donde cada elemento de la imagen es fiel a su modelo real, pero el conjunto adquiere valores estéticos, poéticos, expresivos. También podemos derivar esta idea hacia una analogía entre esos términos y los de la semiología que designan la denotación y la connotación: lo explícito y lo sugerido.

De todos modos, estas analogías siempre resultan un poco artificiales, pues semántica y estética (Costa, 2003, pág. 59) son las dos caras de un mismo mensaje, al igual que la denotación y connotación, pero sirven para acentuar lo que se quiere decir.

Por otra parte, las denominaciones que se han dado a éstos subgrupos (naturalista..., imaginario..., esquemático), (Costa, 2003, pág. 59), son un tanto imprecisas, si bien son útiles para caracterizar variables y

matizaciones expresivas que conviene identificar para el manejo más eficaz de los recursos del color.

Por ende la utilización de los matices en la realización del concepto gráfico, consolida la importancia y las variables que se ejercen sobre las personas. Lo determinado del caso es puntualizar esas variables correlativamente del público meta.

Aunado a esto, los estudios en la psicología del color por Goethe (1810), hace referencia al efecto íntimo del color sobre los individuos. Las connotaciones psicológicas del color no son, en general, familiares aunque, incluso en el caso de Goethe no hayan sido científicamente admitidas totalmente por tratarse de un terreno impreciso.

Sus teorías sobre el color son ciertas solo teóricamente ya que todo lo que ha expresado siempre está sujeto a un contexto dominado por la psicología de los individuos que poseen una simbología de las cosas con respecto a los códigos culturales que manejan.

1.12. PÚBLICO META

Los niños y niñas entre 4 y 8 años están entre la etapa preescolar y escolar. A los 4 años ya pueden asistir a prekínder (nivel transición menor de una escuela o jardín infantil) y cerca de los 10 años se espera que ya estén cursando cuarto básico. Edwards (2010)

Durante este período seguirán creciendo y desarrollándose. Se entonces lo que presentan la mayoría de las niñas y niños saben y pueden

hacer desde los 4 años hasta finales de los 8 años. Conocer lo que pueden lograr los niños o niñas a determinada edad, le servirá de guía para fomentar en ellos esos aprendizajes, dándoles las oportunidades que necesitan para crecer y desarrollarse de manera sana y feliz.

1.12.1. HITOS DEL DESARROLLO

Un hito es un hecho fundamental que ocurre dentro de un cierto contexto. En este caso, se habla de hitos del desarrollo para referirse a ciertas conductas o características que un niño o niña ya debiera poder realizar a determinada edad. Los hitos del desarrollo se han dividido en distintas áreas y por grupos de edad.

1.12.1.1. ÁREAS

(A) DESARROLLO FÍSICO

Crecimiento en estatura y peso.

(B) DESARROLLO MOTOR Y AUTONOMÍA

Capacidad de realizar movimientos manteniendo el equilibrio y coordinación.

(C) DESARROLLO DEL PENSAMIENTO

Capacidad de organizar información y resolver problemas.

(D) DESARROLLO DEL LENGUAJE Y DE LA LECTO-ESCRITURA

Capacidad de comunicarse a través del lenguaje, lectura y escritura.

(E) DESARROLLO SOCIO-EMOCIONAL

Es el proceso a través del cual niños y niñas aprenden a conocer y distinguir sus emociones, como también a manejarlas para expresarlas adecuadamente. Este aprendizaje lo hacen al relacionarse con otras personas, adultas o de su misma edad, lo que les va a permitir construir su identidad, autoestima, y la confianza en sí mismos y en el mundo que los rodea.

(F) DESARROLLO PSICOSEXUAL

Proceso de maduración de la sexualidad, entendida como un concepto amplio que incluye, en esta etapa, conocer el propio cuerpo, reconocerse como hombre o mujer y conocer lo que ello implica en cuanto a roles sociales.

1.12.1.2. GRUPOS

(A) 4 A 5 AÑOS 11 MESES

Donde la mayoría de los niños y niñas está en pre-kínder y kínder (1° y 2° de transición).

(B) 6 A 7 AÑOS 11 MESES

Donde la mayoría de los niños y niñas está en 1° y 2° básico.

(C) 8 A 10 AÑOS 11 MESES

Donde la mayoría de los niños y niñas está en 3° y 4° básico.

Con la realización de este Trabajo especial de Grado, de manera positiva se fomenta el respeto, la solidaridad y la generosidad en los niños y niñas de manera donde el video-danza (al narrar un cuento) sirve de ejemplo al manifestar metáforas de respeto, generosidad y solidaridad con quienes se rodean al transpolar el cuento, donde se ve a los personajes compartiendo, colaborando en diversas situaciones. Ej.: ‘Cuando El hermano mayor de los cerditos les brinda (en su casa hecha de ladillos) refugio a sus dos hermanos’.

También compartiendo momentos familiares. Cuando los niños y niñas aprecian el video-arte con sus padres, amigos o compañeros cercanos; enseñando a escuchar a quien habla respetando su opinión, haciendo silencio al momento de observar el video arte, claro sin molestarse por alguna risa que se logra escapar por la misma inocencia que posee este target.

Las personas adultas cercanas e importantes son esenciales en la vida de los niños y niñas. Ellos pueden ayudar a que estos se desarrollen, preparándolos de mejor manera para desenvolverse en el mundo de hoy, con mayor optimismo y seguridad. Edwards (2010)

1.13. ANEXO

Se toma en cuenta lo siguiente como parte de las bases teóricas de la investigación.

1.13.1 CUENTO

Un cuento es una narración breve creada por uno o varios autores, basada en hechos reales o ficticios, inspirada o no en anteriores escritos o leyendas, cuya trama es protagonizada por un grupo reducido de personajes y con un argumento relativamente sencillo y, por tanto, fácil de entender. Wikipedia.org (2013)

En este Trabajo especial de Grado el cuento está dirigido a niños y niñas de 4 a 8 años de edad, siendo transmitido en origen tanto por vía oral y visual. Además, puede dar cuenta de hechos reales o fantásticos pero siempre partiendo de la base de ser un acto de ficción, o mezcla de ficción con hechos reales y personajes reales. Este cuento contiene a cuatro (4) personajes; un (1) lobo y tres (3) cochinitos que participan en una sola acción central (construcción y defensa de sus casas), con el objetivo de despertar una reacción emocional impactante en el espectador.

1.13.1.1. ESTRUCTURA

El cuento se compone de tres partes. Wikipedia.org

(A)INTRODUCCIÓN, INICIO O PLANTEAMIENTO

Es la parte inicial de la historia, donde se presentan todos los personajes y sus propósitos, pero fundamentalmente, donde se presenta la normalidad de la historia. Lo que se presenta en la introducción es lo que

se quiebra o altera en el nudo. La introducción sienta las bases para que el nudo tenga sentido.

(B) DESARROLLO, NUDO O MEDIO

Es la parte donde se presenta el conflicto o el problema de la historia; allí toman forma y se suceden los hechos más importantes. El nudo surge a partir de un quiebre o alteración de lo planteado en la introducción.

(C) DESENLACE, FINAL O FIN

Es la parte donde se suele dar el clímax y la solución al problema, y donde finaliza la narración. Incluso en los textos con final abierto, hay un desenlace.

1.11.2. CUENTOS INFANTILES

El cuento infantil es el que se refiere o que va dirigido para los niños. Siempre ha sido importante bien establecer los conceptos vinculados con los términos que corrientemente son de aplicación. Wikipedia.org (2013)

Los cuentos han sido parte del crecimiento de muchos, si no es que de todos los seres humanos desde tiempos muy antiguos, permiten jugar con la imaginación, fantasear y crear nuevos mundos, personajes, paisajes, seres irreales. Estos les ayudan también en el habla y en el desarrollo de cómo expresarse y tener interacción con otros tipos de comunicación.

Esta es una forma clara de abrir nuestra mente a cosas nuevas, la creatividad y la enseñanza son parte fundamental de estos ya que el leerlos

no solo te divierte o entretiene, si no te aporta conocimiento o aprendizaje para la vida diaria.

2. BASES LEGALES

En lo referente al marco legal del Trabajo Especial de Grado titulado: **‘DISEÑO AUDIOVISUAL DE UN VIDEO DE GÉNERO DANCÍSTICO SOBRE EL CUENTO “LOS TRES COCHINITOS” USANDO LA TÉCNICA DE CUTOUT ANIMATION Y LA CREACIÓN DE ESCENOGRAFÍA DIRIGIDO A NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 8 AÑOS DE EDAD.’**, se tiene lo siguiente:

2.1. LEY DE PROTECCIÓN AL DERECHO DE AUTOR

En la gaceta oficial de la República de Venezuela, Caracas, 1° de octubre de 1993 Numero 4.638 Extraordinario, El congreso de la República de Venezuela Decreta la siguiente Ley sobre el derecho de autor:

Se considera Autor a la persona natural (persona física) que crea alguna obra literaria, artística o científica, pues es quien tiene la facultad de crear, sin embargo, puede ocurrir en determinados casos que esos derechos correspondan a una persona jurídica, y serán considerados como los titulares de los mismos pero sólo en el aspecto patrimonial.

Es importante señalar, que el derecho de autor protege exclusivamente la forma mediante la cual las ideas del autor son descritas,

explicadas, ilustradas o incorporadas a las obras. No son objeto de protección las ideas por sí mismas o el contenido ideológico o técnico.

De acuerdo a lo establecido en el artículo 25 de la Ley sobre Derecho de Autor, dura toda la vida de éste y se extingue a los sesenta (60) años contados a partir del primero de enero del año siguiente a su muerte, incluso respecto a las obras no divulgadas durante su vida.

La extinción de los derechos de explotación de las obras determina su paso al dominio público, es decir que las obras podrán ser utilizadas por cualquier persona, siempre que se respete los derechos morales del autor.

2.1.1. CONTENIDO DEL DERECHO DE AUTOR

2.1.1.1. DERECHOS MORALES

Son los derechos inherentes al ser humano del autor de naturaleza inalienable, inembargable, imprescriptible e irrenunciable. Dichos derechos se encuentran enmarcados de la siguiente forma:

2.1.1.2. DERECHO DE DIVULGACIÓN

Facultad del autor de decidir si publica su obra o no, y en qué forma lo hará.

2.1.1.3. DERECHO DE PATERNIDAD

Derecho de exigir el reconocimiento como autor de la obra.

2.1.1.4. DERECHO DE REVELACIÓN O INTIMIDAD

El autor puede decidir divulgar una obra con su nombre, bajo un seudónimo, o de forma anónima. Esto no quiere decir que renuncie a la autoría de la obra.

2.1.1.5. DERECHO DE INTEGRIDAD

Facultad de impedir cualquier deformación de la obra que pueda perjudicar el honor y reputación del autor.

2.1.1.6. DERECHO DE ARREPENTIMIENTO Y MODIFICACIÓN

Derecho del autor de retirar la obra del medio, o modificarla.

2.1.1.7. DERECHOS PATRIMONIALES

Son los derechos que posee el autor o el titular del derecho el cual se caracteriza por ser transferible, temporal y renunciable.

2.1.1.8. DERECHO DE REPRODUCCIÓN

El autor puede obtener beneficio económico de las reproducciones o copias que se realicen de su obra.

2.1.1.9. DERECHO DE DISTRIBUCIÓN

Puesta a disposición del público del original o copias de la obra mediante su venta, alquiler, préstamo, o de cualquier otra forma.

2.1.1.10. DERECHO DE COMUNICACIÓN PÚBLICA

La comunicación pública es todo un acto por el que una pluralidad de personas puede tener acceso a la obra sin previa distribución de ejemplares a cada una de ellas.

2.1.1.11. DERECHO DE TRANSFORMACIÓN

Derecho del autor para autorizar y obtener una remuneración por las transformaciones que se hagan sobre la obra, como por ejemplo las traducciones.

Este artículo de ley protege los derechos de los autores sobre todas las obras del ingenio de carácter creador. Las obras en colaboración cuya creación han contribuido varias personas; obra compuesta: obra nueva en la cual está incorporada una obra preexistente sin la colaboración del autor de esta última. Se concibe que el derecho de autor sobre las obras hechas en colaboración, pertenecen en común a los coautores los cuales ejercen su derecho en común acuerdo. Se presume que cada uno de ellos es mandatario de los otros en relación con terceros.

Así como lo refiere el: **Art. 19.** El autor de una obra tiene el derecho a ser reconocido como tal cuando su obra sea publicada o divulgada por terceras personas.

En el caso de que las fotografías e impresiones obtenidas por un procedimiento análogo están protegidas en igual forma a las obras del

ingenio. La reproducción de una obra por cualquier forma o procedimiento que permita hacerla conocer al público u obtener copias de todas o parte de ella queda protegida como derecho de reproducción comprendiendo también su distribución.

En defensa de los derechos relativos a la integridad de la obra no se decretara la remoción o destrucción del ejemplar deformado, mutilado o modificado de cualquier manera sino cuando sea imposible restaurarlo a la forma primitiva. Será penado con prisión de 1 a 4 años todo aquel que con intención y sin derecho reproduzca, con infracción del encabezamiento esta ley en forma original o elaborada, integra o parcialmente, obras del ingenio, ediciones de obras ajenas o de textos, fotografías o productores obtenidos por un procedimiento similar a la fotografía. En los casos de arbitraje sometidos a la dirección nacional del derecho de autor, se aplica el procedimiento breve contemplado en el código de procedimiento civil.

Este trabajo especial de grado sostiene la valencia de estas normativas, que impugnan cualquier razón malintencionada por parte de ajenos hacia la solidaridad que aquí se propone, con el esmero de consolidar y desarrollar una labor investigativa digna de un nivel académico superior.

2.1.2. OBRAS OBJETO DE REGISTRO DE DERECHO DE AUTOR

2.1.2.1. OBRAS LITERARIAS

Son las que se expresan por escrito u oralmente.

2.1.2.2. OBRAS AUDIOVISUALES

Toda creación expresada mediante una serie de imágenes asociadas, con o sin sonorización, incorporada, destinada esencialmente a ser mostrada a través de aparatos de proyección; o cualquier otro medio de comunicación pública de la imagen y de sonido, con la independencia de la naturaleza de los soportes materiales de dichas obras. Eje. Cortometrajes, películas, documentales, y otros

2.1.2.3. OBRAS RADIOFÓNICAS

Es la producida específicamente para su transmisión por radio o televisión.

2.1.2.4. OBRAS DE ARTE VISUAL

Bellas arte es toda virtud o habilidad para realizar una obra relacionada con la belleza, entre ellas la pintura, escultura, fotografía, y otras.

2.1.2.5. OBRAS ESCÉNICAS O DRAMÁTICAS

Son obras dramático-musicales, tales como coreografías, pantomimas, obras teatrales. Las cuales pueden ser representadas, por lo general, en forma gráfica.

2.1.2.6. OBRAS MUSICALES

Composiciones musicales con o sin partitura.

2.1.2.7. PROGRAMA DE COMPUTACIÓN Y BASE DE DATOS

Se entiende por programa de ordenador toda secuencia de instrucciones destinadas a ser utilizadas directa o indirectamente, en un sistema informático para realizar una función o una tarea o para obtener un resultado determinado, cualquiera que fuere su forma de expresión y fijación. La protección se extiende también a la documentación técnica y a los manuales de uso de un programa.

2.1.2.8. PRODUCCIONES FONOGRAFICAS

Consisten en la fijación de las producciones musicales y artísticas por cualquier medio existente para su reproducción y comunicación al público.

2.1.2.9. ACTOS Y CONTRATOS

Pueden ser registrados también, los reglamentos, contratos de cesión y licencias sobre los derechos de autor, que cumplan con los requisitos establecidos en la Ley, que no atenten contra el carácter irrenunciable del derecho del autor y que no constituyan un obstáculo a los usuarios al acervo cultural de la sociedad.

2.1.3. CARÁCTER DECLARATIVO DEL DERECHO DE AUTOR

El derecho de autor nace con la creación de la obra, en virtud de lo cual la existencia del registro tiene un valor meramente declarativo y no constitutivo, por lo que no es obligatorio sino opcional.

Sin embargo, la inscripción en el Registro presume ciertos los hechos y actos que en él consten, los cuales podrán ser oponibles a terceros, salvo prueba en contrario.

2.1.4. DERECHOS CONEXOS

Son aquellos que brindan protección a quienes entran en la categoría de intermediarios en la producción, grabación o difusión de las obras. Si bien no intervienen en el proceso de creación de las obras, juegan un importante papel en su divulgación o comunicación pública.

Los derechos conexos reconocen a tres categorías de beneficiarios los cuales son:

Los artistas intérpretes o ejecutantes (tales como los actores y los músicos) respecto de sus interpretaciones o ejecuciones.

Los organismos de radiodifusión respecto de sus programas de radio y de televisión.

Los productores de fonogramas (por ejemplo, las grabaciones en cassettes y discos compactos) respecto de sus grabaciones.

2.2. DOMINIO PÚBLICO

El dominio público lo constituyen todas las obras que no están protegidas por el derecho de autor y que por lo tanto pueden ser utilizadas sin permiso o sin tener que pagar al autor original. Eso significa que las obras de dominio público pueden ser copiadas, distribuidas, adaptadas, interpretadas y exhibidas en público gratuitamente, como si perteneciesen a todos. mcu.es (2013)

Las leyes de derecho de autor intentan buscar un equilibrio entre los derechos que otorgan a los autores y el derecho del público a acceder y utilizar estas obras. Incluso los autores tienen la posibilidad de acceder y utilizar las obras de autores anteriores a ellos, que les inspiran y les ayudan a aprender técnicas que ellos pueden a su vez utilizar para desarrollar nuevas obras. Los límites del dominio público y del derecho de autor proporcionan este equilibrio entre los derechos de los autores y los derechos del público.

Las obras entran en el dominio público cuando:

(A) TERMINA EL PERÍODO DE VIGENCIA DE SU PROTECCIÓN POR EL DERECHO DE AUTOR.

Como se ha dicho antes, el período de vigencia de protección por derecho de autor varía de país a país, pero normalmente finaliza entre los 50 y los 70 años posteriores a la muerte del autor.

(B) NO CUMPLEN LAS CONDICIONES DE PROTECCIÓN DEL DERECHO DE AUTOR

Los datos y las listas no cumplen las condiciones de protección, por lo tanto la lista de ingredientes de una receta y las fechas de un calendario son de dominio público. Sin embargo, la descripción de cómo utilizar los ingredientes de la receta y el material gráfico que se incluye en un calendario pueden ser considerados expresiones originales y por lo tanto están protegidos por el derecho de autor.

Además, en algunos países, los documentos oficiales tampoco cumplen las condiciones para la protección por el derecho de autor. Por ejemplo, la NASA es una agencia del gobierno de EEUU que produce muchas imágenes y vídeos que no cumplen las condiciones para la protección por el derecho de autor y están, por lo tanto, en el dominio público.

2.2.1. USO DEL DOMINIO PÚBLICO

Las obras de dominio público pueden ser utilizadas de cualquier manera por cualquier persona. Eje. Las obras en el dominio público, como El Grito, de Munch, pueden ser copiadas, adaptadas y distribuidas gratuitamente por cualquier persona. Las obras que están en el dominio

público son a menudo utilizadas por distintos autores para crear nuevas obras. Cuando una obra original es traducida, adaptada o alterada de cualquier manera, la nueva obra se denomina obra derivada.

Las obras derivadas también están protegidas por el derecho de autor, incluso si las obras originales de las cuales se derivan están en el dominio público. La persona que creó la obra derivada es el autor de esa obra y es dueño de los derechos de autor.

Cualquiera que desee utilizar (reproducir, traducir, adaptar, etc.) una obra derivada que esté protegida por derecho de autor tiene que obtener el permiso del autor de la obra derivada.

Por regla general, muchas de las obras consideradas clásicas o tradicionales son lo suficientemente antiguas como para estar en el dominio público.

2.2.2. LÍMITES DEL DERECHO DE AUTOR

Las leyes nacionales permiten que las obras protegidas por el derecho de autor y los derechos conexos puedan ser utilizadas en situaciones especiales.

En otros casos, las leyes nacionales permiten que las obras puedan ser utilizadas sin pedir permiso al titular de los derechos siempre que se le compense por ese uso.

Gracias a estos límites al derecho de autor, incluso las obras que no están en el dominio público pueden ser utilizadas a veces sin pedir permiso o sin pagar derechos al autor o a otros titulares de los derechos. Sin embargo, todavía hay que hacer constar el nombre del autor, del intérprete, del productor de fonogramas y del radiodifusor, mencionando sus nombres y la fuente de la obra. Por ejemplo, el uso es libre si las obras se utilizan en: citas, en la docencia, y en las noticias de actualidad.

Además, algunas leyes nacionales también permiten copiar una obra exclusivamente para uso personal, privado y no comercial.

3. ESTUDIO DE CASOS

Se presentan los casos seleccionados, teniendo en cuenta las principales características de los “video-danza”, su multifuncionalidad y la mezcla de técnicas, para conseguir un resultado innovador.

ESTUDIO DE CASO #1

Los cuentos de Beatrix Potter (*ballet*)

SINOPSIS:

Es una película de 1971 de ballet basado en historias de Inglés autor e ilustrador de los niños Beatrix Potter. La película fue dirigida por Reginald Mills, coreografiado por Sir Frederick Ashton (que bailó el papel de Mrs. Tiggy-Winkle), y contó con bailarines del Royal Ballet .

DISEÑO

Audiovisual, Dancístico - Coreográfico

USO DE LA CÁMARA

Narrativo

TÉCNICA DANCÍSTICA

Ballet Clásico

MÚSICA

John Lanchbery

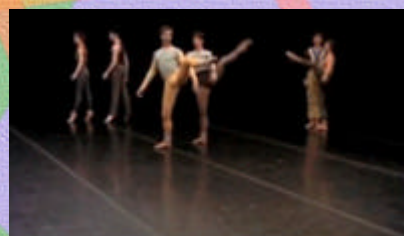
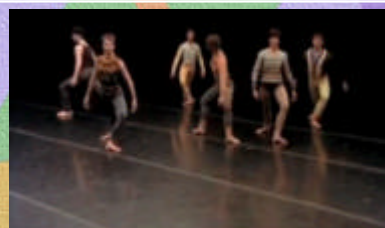
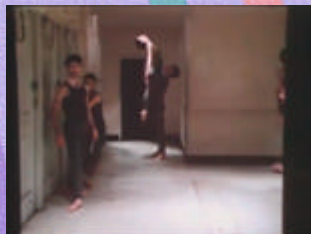
ESCENOGRAFÍA

Realista

Cuadro 1. (Redondo, 2014) Leyenda: Estudio de caso #1 Fuente: Los cuentos de Beatrix Potter (*ballet*).

ESTUDIO DE CASO #2*Channels / Inserts***SINOPSIS:**

Es una pieza de danza post-moderna realizada en 1982 por el coreógrafo y bailarín: Merce Cunningham, bajo la dirección de Charles Atlas 32' (excerpt 2'48''), con bailarines de la compañía de Danza del mismo Merce Cunningham.

**DISEÑO**

Audiovisual, Dancístico - Coreográfico

USO DE LA CÁMARA

Aleatorio

TÉCNICA DANCÍSTICA

Cunningham

MÚSICA

John Cage

ESCENOGRAFÍA

Abstracta

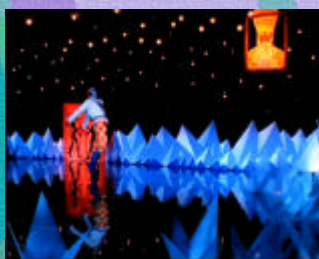


ESTUDIO DE CASO #3

Petrushka - Versión audiovisual

SINOPSIS:

Petrushka, ballet en un acto y cuatro escenas. Con coreografía de Michel Fokine, libreto de Stravinski y Alexandre Benois, y decorados y vestuario también de Alexandre Benois. Fue compuesto durante el invierno de 1910-11 y estrenado en París, Francia, en el Teatro del Châtelet por los Ballets Rusos de Serguéi Diáguilev, el 13 de junio de 1911 y bajo la dirección musical del Pierre Monteux.



DISEÑO

Audiovisual, Dancístico - Coreográfico

USO DE LA CÁMARA

Narrativo

TÉCNICA DANCÍSTICA

Ballet Ruso

MÚSICA

Ígor Stravinski

ESCENOGRAFÍA

Realista

Cuadro 3. (Redondo, 2014) Leyenda: Estudio de caso #3 Fuente: Ballets Rusos de Serguéi Diáguilev



ESTUDIO DE CASO #4

Opening del Club de los Tigritos

SINOPSIS :

El Club de los Tigritos. Fue un programa de televisión de corte infantil-juvenil que empezó a transmitir Venevisión en el horario de las tardes a mediados de los años 90. El contenido del programa era muy variado e incluía series juveniles, musicales (con coreografías de Marjorie Flores) y chistes. Se transmitía de lunes a viernes a las 4 de la tarde, con una duración de 2 horas.



DISEÑO

Audiovisual, Dancístico - Coreográfico

USO DE LA CÁMARA

Narrati vo

TÉCNICA DANCÍSTICA

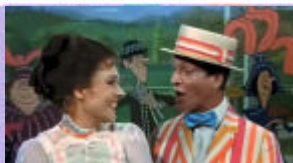
Jazz-Ballet

MÚSICA

Electro-Pop

ESCENOGRAFÍA

Sugerente



ESTUDIO DE CASO #5

Escena de Película Mary Poppins
“Supercalifragilisticoespialidoso”

SINOPSIS:

Es una película musical de Walt Disney estrenada en 1964 dirigida por Robert Stevenson, basada en la serie de libros del mismo nombre y que firmaba P. L. Travers. La película es un musical que mezcla actores reales con secuencias animadas

DISEÑO

Audiovisual, Dancístico– Teatral-
Coreográfico

USO DE LA CÁMARA

Narrativo

TÉCNICA DANCÍSTICA

Jazz

MÚSICA

Richard M. Sherman, Robert B. Sherman

ESCENOGRAFÍA

Realista



3.1. CUADRO COMPARATIVO

Cuadro Comparativo de Estudio de Casos						
CASO	DISEÑO	USO DE LA CÁMARA	TÉCNICA DANCÍSTICA	MÚSICA	ESCENOGRAFÍA	
 Fuente: Los cuentos de Beatrix Potter (ballet)	Audiovisual, Dancístico - Coreográfico	Narrativo	Ballet Clásico	John Lanchbery	Realista	
 Fuente: Meroe Cunningham Dance Company	Audiovisual, Dancístico - Coreográfico	Aleatorio	Cunningham	John Cage	Abstracta	
 Fuente: Ballets Rusos de Serguéi Diáguilev	Audiovisual, Dancístico - Coreográfico	Narrativo	Ballet Ruso	Igor Stravinski	Realista	
 Fuente: Programa de televisión El Club de los Tigritos	Audiovisual, Dancístico - Coreográfico	Narrativo	Jazz-Ballet	Electro-Pop	Realista	
 Fuente: Película Mary Poppins	Audiovisual, Dancístico - Teatral - Coreográfico.	Narrativo	Jazz	Richard M. Sherman, Robert B. Sherman	Realista	
Conclusión comparativa	Temas que en conjunto son para cualquier edad, por el sentido artístico-gráfico que poseen	Uso de recursos corporales para su realización	En su mayoría la cámara narra una historia, o una canción	Al tener un mismo fin, el video-danza el uso de cualquier técnica dancística es posible	La música varía según el contexto que da pauta al movimiento	En su mayoría hay concepciones realistas

Elaborado por: Redondo (2013).

Cuadro 6. (Redondo, 2014) Leyenda: resumen de todos los casos Fuente: Múltiple.

Por lo tanto, las variadas funciones, que poseen las distintas técnicas, audiovisuales, artísticas, musicales, teatrales y otras enriquecen mucho más un producto, con la constitución de varias ideas en una sola, se consigue un híbrido de múltiples acciones, efectos y reacciones, esto es lo que se busca con la necesidad de invención de este Trabajo Especial de Grado, ofreciéndole al mercado una propuesta de un video-danza sobre el cuento “Los tres cochinitos”, para satisfacer las necesidades Culturales, artísticas del público meta.

Utilizando la responsabilidad innovadora de crear algo que propone ser único en su clase al producir múltiples ideas con un solo video, lo cual permite al consumidor una experiencia nueva de vida ya que el video-arte obtenido servirá no solo para contener una idea, sino también un ideal, al servir de ejemplo para generaciones futuras de que SÍ es posible la mezcla de distintas técnicas para conseguir un producto de excelente calidad, audiovisual, artístico, dancístico, coreográfico y cultural.

4. MÉTODOS DE DISEÑO

Se presentan los métodos de estudios seleccionados, los cuales hacen certificado a la teorización sobre la producción que requiere un diseño.

4.1. MÉTODO DE DISEÑO EN 3 ETAPAS POR JONES (1992)

Para Jones (1992) el diseño es el inicio del cambio en las cosas hechas por el hombre. Esta definición puede ser aplicada a distintas actividades humanas. Supone que existen metas que se deben cumplir antes de empezar. Los diseñadores deben tener la capacidad para predecir los efectos fundamentales de sus propuestas, cómo las acciones a seguir para conseguir dichos efectos. Diseñar es difícil.

El diseñador está obligado a utilizar una información actual para poder predecir una situación futura que no se posibilitará a menos que sus predicciones sean correctas.

El diseño es una actividad híbrida que depende para su ejecución de una correcta combinación de arte, de ciencia, y algún tipo de matemática; y es más improbable su éxito si lo asociamos exclusivamente a una de las tres especialidades.

El diseñador necesita la duda científica para establecer y observar los resultados de un experimento controlado, pero es de poca utilidad cuando el diseñador está tratando con el futuro de una posible solución. Jones (1992) plantea que la resolución de cualquier problema de diseño implica de una cierta combinación de intuición y racionalidad.

La manera como pueda obtenerse esta mezcla de juicios y cálculos no está establecida y dependerá del problema particular y del diseñador en cuestión. Este proceso de diseño es confuso y desintegrado producto de una exagerada división de estas etapas. Es necesario un proceso coherente e integrador que opere eficazmente a nivel de sistemas.

Este nuevo proceso tendría 3 etapas o categorías elementales: divergencia, transformación y convergencia.

4.1.1. DIVERGENCIA

Esta etapa conjuga todos los requerimientos necesarios que permiten dar inicio a la creación del producto en bruto, reconociendo todas las múltiples características que podría llegar a tener el desarrollo de dicho diseño.

4.1.1.1. ETAPA DE PREDISEÑO

Su fin sería ampliar los límites de la situación de diseño (descubrir los parámetros estable e inestable: lo fijo y cambiante) para la búsqueda de una solución.

El diseñador incrementa deliberadamente su incertidumbre; eliminando las soluciones preconcebidas y reprogramando su pensamiento con información adecuada.

4.1.2. TRANSFORMACIÓN

Cuando se plasma una idea no concreta se tiende a divagar en medios de posibilidades sobre su futuro, cuando se consigue ser crítico y la separación de características innecesarias, se vuelven obligatorias.

4.1.3. ETAPA DE JUICIOS DE VALOR Y JUICIOS TÉCNICOS DE ALTO NIVEL CREATIVO

Fijación de objetivos; definición del problema; identificación de variables críticas; división del problema en subproblemas de manera de juzgar su capacidad de solución, etc.

4.1.4 CONVERGENCIA

Es la reducción de una gama de opciones a un único diseño de la manera más sencilla y barata. Viene a ser la única etapa que tendría explicación totalmente racional.

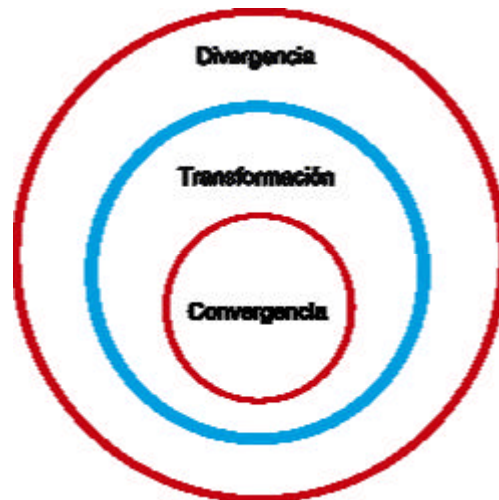


Gráfico 2. (Redondo, 2013)

Legenda: de la divergencia como punto inicial donde se recalca las características fundamentales del diseño, luego la transformación que permitirá la emisión de segundas críticas dándole pasó a la convergencia que resume en gran medida las características.

4.2. METODOLOGÍA DE DISEÑO PROPUESTA POR ASIMOW (1962)

Asimow (1962), en su obra más difundida describe la totalidad del proceso de diseño y es claro ejemplo de cómo los diseñadores industriales hemos vuelto los ojos hacia los métodos de la ingeniería.

Este autor concibe el proceso de diseño de manera muy similar al de la información. Así la actividad proyectual, básicamente consiste en la recolección manejo y organización creativa de información relevante de la situación del problema: prescribe la derivación de decisiones que son

optimizadas comunicadas y probadas o evaluadas de esta manera: tiene carácter iterativo, debido a que a menudo, al realizarse, se dispone de nueva información o se gana una nueva comprensión que requiere se repitan operaciones previas.

En su método, Asimow (1962) considera que existen dos grandes fases que se interrelacionan entre sí.

4.2.1. FASE DE PLANEACIÓN Y MORFOLOGÍA

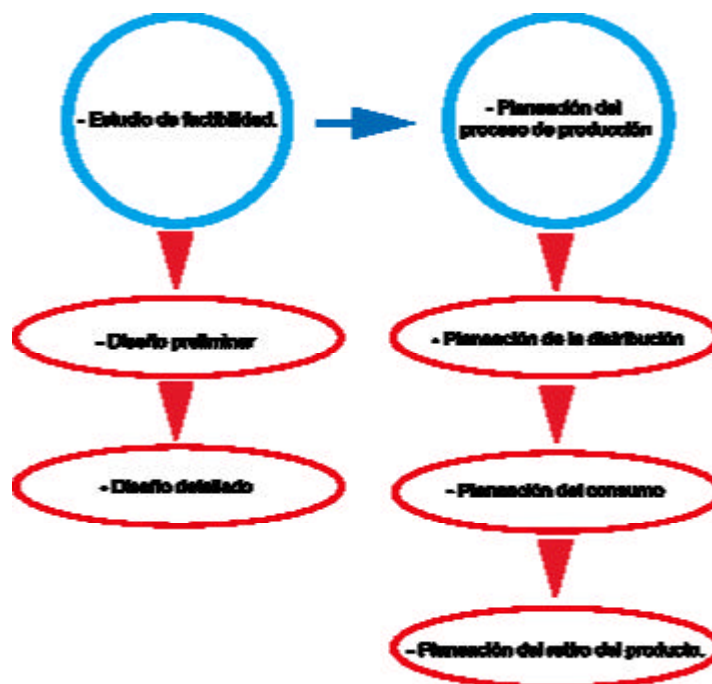


Gráfico 3. (Redondo, 2013)

Leyenda: Fase de planeación y morfología según Asimow (1962).

4.2.2. FASE DE DISEÑO DETALLADO

Como resumen Asimow (1962) en su propuesta sobre la metodología de diseño deja muy claro que el proceso del diseño es parecido al proceso de la información estableciendo importantes aportes para la rama del diseño. También es muy importante saber que en su método considera dos grandes fases que se interrelacionan entre si la fase de plantación y la fase de diseño detallado.

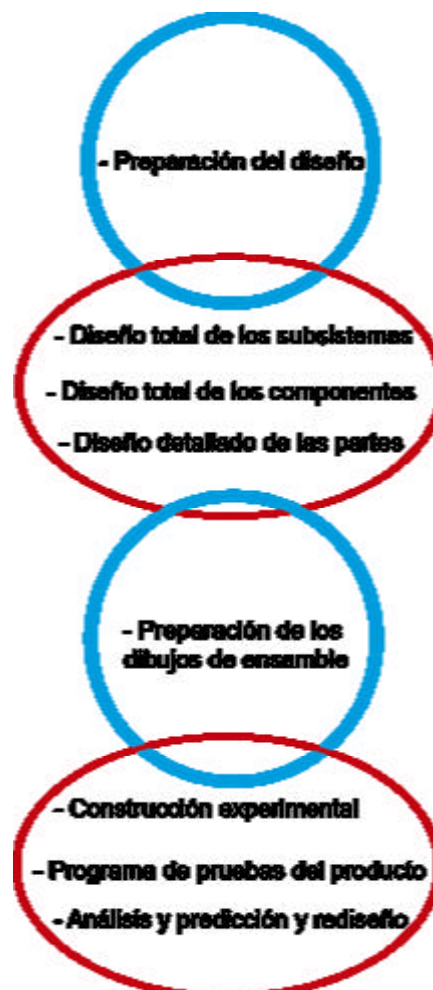


Gráfico 4. (Redondo, 2013)

Leyenda: Fases de interrelación entre la plantación y el diseño detallado según Asimow (1962).

Asimismo como síntesis del proceso de diseño de Asimow (1962) plantea las siguientes fases: análisis, síntesis, evaluación y decisión, optimización, revisión e implementación. Gracias a su método los diseñadores tenemos una guía de cómo mejorar al momento de enfrentarnos al proceso del diseño.

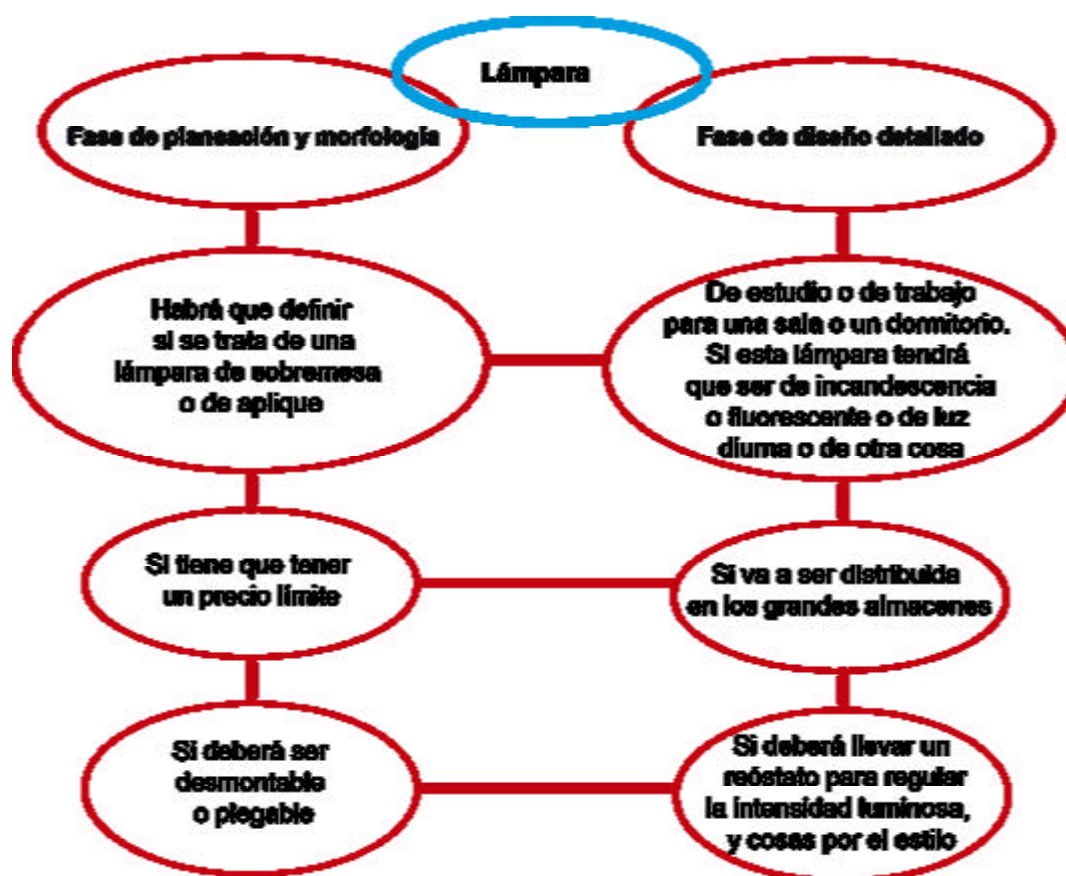


Gráfico 5. (Redondo, 2013)

Leyenda: Utilización de lámpara como ejemplo del método de planeación según Asimow (1962).

4.3. METODOLOGÍA DEL DISEÑO BRUNO MUNARI (1983)

Este diseñador plantea un método proyectual basado en la resolución de problemas. Esta metodología evita el inventar la rueda con cada proyecto y plantea sistematizar la resolución de problemas.

4.3.1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Esta primera fase se refiere a que el diseñador debe explorar todas las condiciones y limitantes que el proyecto para satisfacer las necesidades del cliente.

4.3.2. ELEMENTOS DEL PROBLEMA

La solución del problema general consiste en la coordinación creativa de las soluciones de los subproblemas.

4.3.2.1. LOS SUBPROBLEMAS SERÍAN

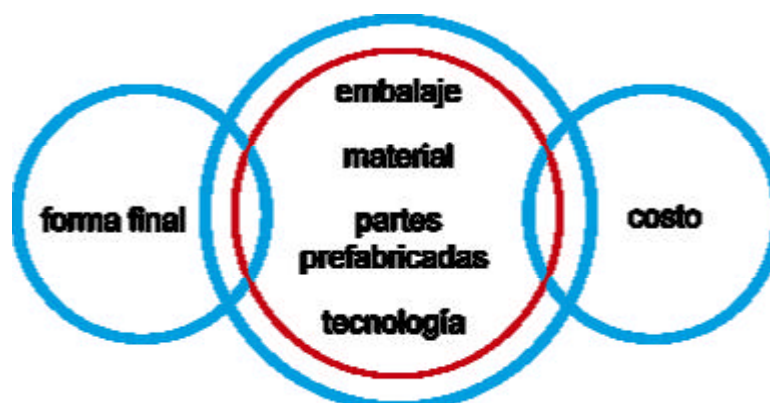


Gráfico 6. (Redondo, 2013)

Leyenda:
Ejemplificación de
posibles
subproblemas según
Munari (1983).

4.3.3. RECOPIACIÓN DE DATOS

Una vez consideradas las características necesarias para el diseño y elaboración de un producto se procede a la justificación de su necesaria existencia.

4.3.3.1. ANÁLISIS DE DATOS

El análisis de todos los datos recogidos puede proporcionar sugerencias sobre qué es lo que no hay que hacer para proyectar bien un producto, y puede orientar la proyección hacia otros materiales, otras tecnologías, otros costes.

4.3.3.2. CREATIVIDAD

La creatividad ocupa el lugar de la idea y procede según su método. Mientras la idea, vinculada a la fantasía, puede proponer soluciones irrealizables por razones técnicas, materiales o económicas, la creatividad se mantiene en los límites del problema, límites derivados del análisis de los datos y de los subproblemas.

4.3.3.3. MATERIALES Y TECNOLOGÍAS.

La sucesiva operación consiste en otra pequeña recogida de datos relativos a los materiales y a las tecnologías que el diseñador tiene a su disposición en aquel momento para realizar su proyecto.

4.3.3.4. EXPERIMENTACIÓN (AMPLIAR)

La experimentación permite descubrir nuevos usos de un material o de un instrumento, enriqueciendo características que forman parte de la funcionalidad en general.

4.3.3.5. MODELOS

Estas experimentaciones permiten extraer muestras, pruebas, informaciones, que pueden llevar a la construcción de modelos demostrativos de nuevos usos para determinados objetivos. Estos nuevos usos pueden ayudar a resolver subproblemas parciales que a su vez, junto con los demás, contribuirán a la solución global.

4.3.3.6. VERIFICACIÓN

Se presenta el modelo a un determinado número de probables usuarios y se les pide que emitan un juicio sincero sobre el objeto en cuestión. Sobre la base de estos juicios se realiza un control del modelo para ver si es posible modificarlo, siempre que las observaciones posean un valor objetivo.

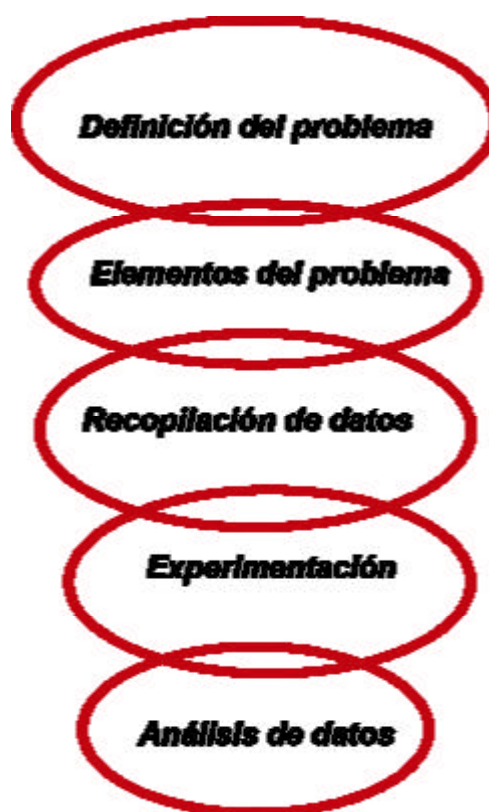


Gráfico 7. (Redondo, 2013)

Leyenda: Representación del escalafón necesario para conseguir satisfactoriamente la obtención de un producto con una base estable para desarrollar.