



# Libro de Tesis

Proyecto de Identidad y Sistema Audiovisual de Cuerda Viva



**INSTITUTO SUPERIOR DE DISEÑO**  
**Curso**  
2016 - 2017



**Diplomante**

Marcos Javier Nicanor Hernández



**Tutor**

MSc. Fernando Arias Alomá



**Asesor**

MSc. Richard Velázquez Camilo

# AGRADECIMIENTOS

---

A mis padres por siempre estar conmigo en todos los momentos con su apoyo dedicación. A mis tíos: Mirian, Elena, Lídice, Tita, Miguelito, Chini, Coco, Baby, Ileana, Michael, Violeta, Toto, Jesús, Gilberto, Guillermo, Aimé y Tomás; a mis primos: Tata, Raudy, Pito, Joseitio, Renán, Nancy, Maritza y family del Eléctrico, Mercedes hija y madre; a mis padrinos Fernando y María; a mi madrina Isabel y María.

A mis primas Jessica, Érica y Lismay, Ismery. A mis hermanos Orbe, Elizabeth, Alejandro, Dianita, Jose e Ípzia y a mis ahijados Enrique, Alain y Marquitos; a Thalia y Dayami, Laura y Daniela por estar a mi lado siempre.

A mis tutores Richard y Yeyo, y a Ana y al colectivo de Cuerda Viva.

A mis padrinos Dereck, Priscilla e hija. Con mucho cariño y mucho amor les dedico esta tesis a mis abuelos fallecidos Juan, Hilda, Anita y Rafael, Clementina y Dalia.

A todos los que me han apoyado con un granito de arena en todos estos cinco años de carrera.

---

---

# ÍNDICE

## #1\_Necesidad

1.1 Solicitud del cliente .....	11
1.2 Planteamiento de la necesidad .....	12
1.3 Características generales del programa ....	13
1.4 Validación de la necesidad .....	14
1.5 Condicionantes de diseño .....	16
1.6 Estrategia de gestión .....	20

## #2\_Problema

2.1 Definición de problema .....	23
2.2 Ojetivos .....	24
2.3 Factores .....	25
2.4 Requisitos de diseño .....	48

## #3\_Concepto

3.1 Discurso de identidad .....	51
3.2 Rasgos de estilo .....	54
3.3 Premisas conceptuales .....	59
3.4 Alternativas conceptuales .....	61
3.5 Alternativas y variantes .....	62
3.6 Concepto óptimo .....	67

## #4\_Desarrollo

4.1 Identificador .....	71
4.1 Variantes compositivas de color .....	72
4.1 Código Tipográfico .....	74
4.1 Código de color .....	75
4.2 Estrategia audiovisual .....	76
4.3 Presentación .....	77
4.4 Marca de animación .....	78
4.5 Identificador en pantalla .....	79
4.6 Tizer .....	80
4.7 Cortinilla .....	81
4.8 Tizer y mosca .....	82
4.9 Crédito .....	83
4.10 Secciones .....	84

## #5 \_ Conclusiones

5.1 Conclusiones .....	87
5.2 Recomendaciones .....	88
5.3 Bibliografía .....	89

## #6\_Anexos

6.1 Cronograma de trabajo .....	91
6.2 Tabla de análisis sincrónico .....	92
6.3 Encuestas .....	93
6.4 Tabla de procedimientos de investigativo .	95
6.5 Textos de referencias .....	96

A group of young people are performing on a stage. In the foreground, a woman with long blonde hair is smiling and holding a microphone. To her right, a man in a black t-shirt with 'PUBLIC' on it is also holding a microphone. Other people are visible in the background, some wearing hats and sunglasses. The stage is lit with warm, orange and yellow lights. There is a drum set on the right side of the frame.

# NECESIDAD

## # 1.0

### INTRODUCCIÓN

---

En este capítulo se realiza una evaluación de la solicitud del cliente para formular la necesidad de este, en términos de problema de diseño. Se realiza una investigación generalizada sobre el cliente, su encargo, así como una fundamentación social, económica y de sustentabilidad sobre el impacto que puede generar la solución de diseño. Es importante jerarquizar las condicionantes del proyecto para no cometer errores en el camino a la solución final, para lo que se traza una estrategia de gestión que permite controlar metodológicamente los recursos que se emplearán en las siguientes etapas.

---

---



# NECESIDAD

## # 1.1

### SOLICITUD DEL CLIENTE

---

La dirección del programa de televisión Cuerda Viva, solicita a dirección de la carrera de Diseño de Comunicación Visual del Instituto Superior de Diseño, modernizar la imagen del programa mediante una nueva identidad visual y aplicaciones audiovisuales, a propósito de la celebración del XV Aniversario de su primera emisión en el año 2002.

---

---

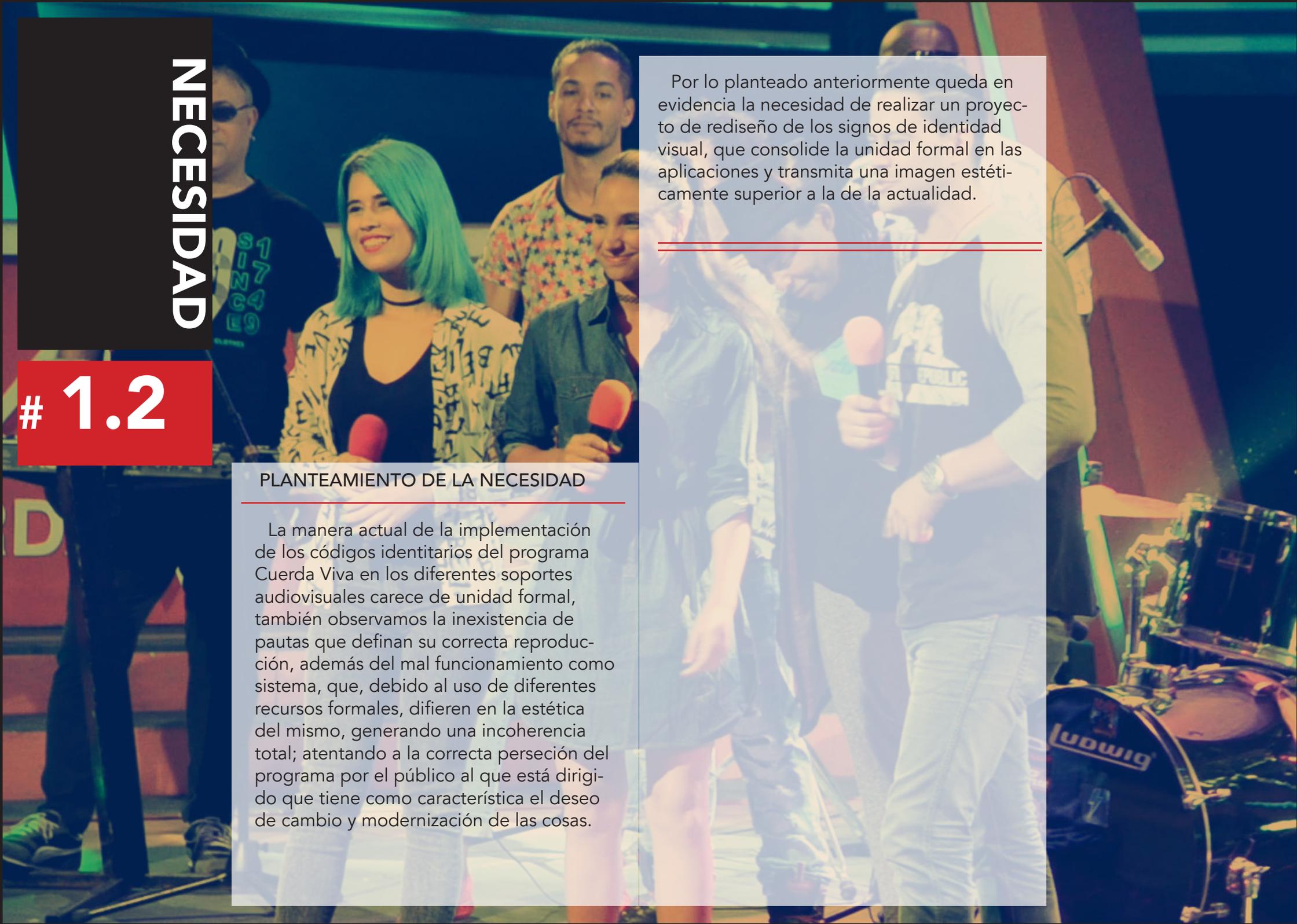
# NECESIDAD

# 1.2

## PLANTEAMIENTO DE LA NECESIDAD

La manera actual de la implementación de los códigos identitarios del programa Cuerda Viva en los diferentes soportes audiovisuales carece de unidad formal, también observamos la inexistencia de pautas que definan su correcta reproducción, además del mal funcionamiento como sistema, que, debido al uso de diferentes recursos formales, difieren en la estética del mismo, generando una incoherencia total; atendando a la correcta persecución del programa por el público al que está dirigido que tiene como característica el deseo de cambio y modernización de las cosas.

Por lo planteado anteriormente queda en evidencia la necesidad de realizar un proyecto de rediseño de los signos de identidad visual, que consolide la unidad formal en las aplicaciones y transmita una imagen estéticamente superior a la de la actualidad.



### Características Generales del programa

---

Cuerda Viva salió al aire el 6 de abril del 2002, como homenaje al Aniversario 40 de la Unión de Jóvenes Comunistas. Dentro del espectro de la programación televisiva, Cuerda Viva se ha propuesto: "ser un programa televisivo para los jóvenes músicos cubanos, sobre todo para las zonas de menos promoción o menos conocidas, un espacio abierto a lo más joven y lo más valioso de la música nacional". Tiene su sede en el Departamento División de Programas Musicales, calle 23, M entre L y M; dentro del edificio del ICRT (TVC).

Desde su primera emisión hasta hoy ha logrado proporcionar principalmente un espacio a los músicos del patio que poseen menor divulgación en el medio (o no la tienen), ya sea esto por cuestiones de género, estilo, formato, corta trayectoria u otros motivos, particularmente los que se dedican al rock, el hip hop, el jazz, la trova, la música electrónica, entre otros géneros y estilos. Y, aunque únicamente no ha abordado tales zonas, sí se ha centrado en ellas.

De manera sistemática en su programación se ha promovido la cartelera de conciertos y presentaciones en el país, así como giras o actuaciones de los músicos cubanos y en especial, los jóvenes y zonas menos favorecidas por la promoción, convirtiéndose así en un verdadero promotor cultural de las actividades juveniles y en especial de la Asociación Hermanos Saiz.

---

---

### Características generales del programa

---

#### Tipologías de música divulgados por el programa

1. Música hecha por jóvenes cubanos.
2. Música (que, aunque no esté hecha por jóvenes) forme parte del gusto de la juventud cubana.
3. Música internacional que no posee la mayor promoción.
4. Música humorística o humor cantado, sobre todo, hecho por jóvenes cubanos.
5. Informaciones, entrevistas, testimonios y polémicas en torno al acontecer juvenil artístico.

### Principales cápsulas del programa.

El Programa cuenta con varios segmentos que por su naturaleza, serán grabados fuera del estudio habitual para su realización se emplearán los recursos propios del reportaje. Rasgo que identificará también el programa.

1. DARTE CUERDA: Es la sección de la cartelera de conciertos y presentaciones en el país, así como giras o actuaciones internacionales de los músicos cubanos
  2. EN OTRA CUERDA: Un reportaje dedicado a la producción de disco de un joven músico o a proyectos de carácter musical. (2 minutos)
  3. CLIPCUERDAVIVA.COM: Presentación de un clip cubano y extranjero. (3 a 5 minutos)
  4. ENTREVISTA: Al invitado principal, según los intereses de información. (3 minutos)
  5. CUERDOLOGÍA: se habla de las bandas. (3 minutos)
  6. TODO CONCUERDA: Dedicado a un tema polémico de la creación juvenil. Se conforma de la siguiente manera:
    - Presentación por el conductor (hasta 1 minuto)
    - Collage de opiniones distintas en torno al tema (Pueden presentarse de dos a tres bloques de 1 a 3 minutos)
    - Entrevista a especialista en las locaciones según tema, que esclarecerá la polémica o el asunto tratado y sus perspectivas de trabajo. (de 6 a 7 minutos)
- 
-

### Características Generales del programa

---

El programa tiene una frecuencia semanal con una duración de 57 minutos. En los horarios del Domingo a las 6pm en el Canal Educativo. Los contactos del mismo se medían a partir del correo electrónico [cuerdaviva@tvc.icrt.cu](mailto:cuerdaviva@tvc.icrt.cu); ya que los teléfonos del programa no se dan salvo en algunas emisiones que se hacen concursos.

Cuenta con un equipo de trabajo formado por productor, directores (Ana Rabasa), directora asistente (María de los Ángeles), asistente de director (Gabriela Otaño), guionista (Caridad Rojas Sayas), asesor, conductores (Alex, Annie, Margarita, Geovani), equipo técnico (compuesto por

cámaras, editores, especialistas en sonido e iluminación, diseñador escenográfico).

En un estudio con un diseño general que responda evidentemente a esta intención, se alternan las actuaciones de los invitados y los segmentos de cada emisión, todos bien relacionados. Se corresponderá con cuatro presentadores habituales encargados de conducir todo lo que ocurra en el estudio. También para la sección de Cartelera, que se realiza en postproducción. Para la sección Todo Concuerta y En Otra Cuerda, que alternarán según los temas de cada programa, habrá un presentador, que por línea general deberá ser Especialista de los temas en cuestión. Así mismo la sección cuerdaviva.com llevará las listas de éxitos de música alternativa, que estará conducida por un presentador especializado. En cada emisión aparecerán varios invitados (tres o cuatro) según la duración de sus temas, el tiempo y las necesidades e intenciones del programa, pero en todos siempre deberá existir un invitado principal, aunque no se presente así al receptor. Al final de cada programa, todos los músicos invitados se unirán para interpretar el tema que despida la emisión. Generalmente deberá girar esta idea alrededor del invitado principal.

---

---

### Humanismo

Este proyecto cobra sentido ya que desde el punto de vista socio-cultural será provechoso pues Cuerda Viva es un programa promotor e impulsor de nuevos valores, de agrupaciones poco conocidas y de nuevo surgimiento. Es un espacio abierto a lo más joven y lo más valioso de la música nacional, además de promover sistemáticamente la cartelera de los conciertos y presentaciones a lo largo del país, así como las giras y actuaciones de los músicos cubanos,

principalmente los jóvenes de zonas menos favorecidas por la promoción; convirtiéndose así en un verdadero promotor cultural de las actividades juveniles además que responde a las políticas culturales del ICRT y la AHS.

Cuerda Viva ha logrado confluir en una misma cuerda los jóvenes talentos y los músicos no tan jóvenes o consagrados de la nación con un balance adecuado a juicio de los televidentes, además de acercar al joven televidente mediante la polémica o la reflexión, a los problemas de la creación artística juvenil y de interés general de este destinatario, al ofrecer de manera dinámica y en síntesis disímiles asuntos de la actualidad nacional; y en consecuencia el diseño propuesto en este proyecto contribuirá a que cumpla mejor su cometido en la sociedad cubana.

### Sustentabilidad

El diseño, como profesión de avanzada, concentra sus acciones para lograr un desarrollo sostenible. El programa Cuerda Viva además de ser un impulsor cultural de la TVC; también se ha dedicado mediante sus emisiones de a ofrecer de manera dinámica y en síntesis disímiles asuntos de la actualidad nacional donde en varias ocasiones les ha hecho una atención a los problemas medioambientales; entonces un proyecto para este programa contribuiría para que una



mayor parte del público se informe y concientice los problemas actuales y contribuya a la solución.

Es necesario aclarar que entre las políticas del ICRT se encuentra respetar las normas y principios medioambientales dictadas por el gobierno cubano, y ser uno de los medios de difusión masiva de mensajes de bien público que ayuden a fomentar hábitos de cuidado y protección de la naturaleza. Entonces al tener unos estándares de diseño superiores a los actuales presumiblemente se reforzaría todo lo que promueve y contribuye el programa a la sociedad y medioambiente.

#### Economía

---

Cuerda Viva es un programa televisivo sin fines de lucro, no obtiene ganancias económicas por la transmisión del mismo debido que la televisión cubana es gratuita; la ejecución de este proyecto presume un ahorro del recurso tiempo por la existencia de un documento rector o manual que pauté la comunicación y facilite el trabajo interno del programa.

Aunque Cuerda Viva es un programa sin fines de lucro, realiza espectáculos fuera de pantalla, como son sus festivales anuales en teatros y otros centros. Por lo que al tener una mayor cantidad de seguidores la nueva imagen ayudaría desde el punto de vista económico a que aumente las ganancias. Este dinero recaudado es utilizado para los fondos de producción del programa y para la AHS.

---

---



### Consumo

El identificador visual de Cuerda Viva tiene posicionamiento en el público cubano actual, por lo que los directivos del programa condicionaron que no desean un cambio radical del mismo sino una actualización y mayor acercamiento del mismo a las tendencias que hoy se visualizan en el campo nacional e internacional del mundo de los shows y programas musicales.

El programa cuenta con varios segmentos a los cuales se les debe respetar su nomenclatura, además de la estructura de los soportes audiovi-

suales de los mismos, pero esto no impide que puedan funcionar como un sistema.

Además de la transmisión del programa en la Televisión Cubana, se encuentran los Festivales anuales como un espacio importante para el reconocimiento al joven talento musical que se desarrolla en nuestro país en los géneros menos favorecidos por la promoción. En los mismos existe un gran consumo de la música alternativa y sus derivantes, donde se pueden elegir por encuestas o votaciones a las agrupaciones más populares por categoría, además de la participación de bandas extranjeras del género alternativo que permiten un gran intercambio cultural.

En estos momentos el público que mayormente está consumiendo el programa son el sector adolescente de 12 a 15 años que le gusta la música alternativa; la gran mayoría de los jóvenes de 15 años en adelante a perdido su interés por el programa, una de las causas, el canal y horario en que se transmite, aunque si son bien atraídos por las agrupaciones musicales que se están lanzando en el programa (esto se puede evidenciar en el consumo de festivales y eventos que están vinculados al mismo, como son los festivales de trova, festival Cuerda Viva, y la interacción diaria en las redes sociales, los conciertos de artistas electrónicos, etc.; y en estos momentos, por los acontecimientos sucedidos, la dirección de Cuerda Viva se ha planteado hacer varios cambios en su manera de funcionar, además de insertar al programa el uso de las plataformas digitales con lo que pretende interactuar a tiempo real con el



usuario, haciendo esto más gratificante la visualización del programa por su público.

### Circulación

El ICRT es el encargado de la circulación a nivel nacional del programa, que sale semanalmente en el canal Educativo los domingos a las 6:00pm; utilizándose de 4 a 5 días de grabación en el estudio al mes, más un día para la postproducción, mini técnica, turno de doble edición por cada

programa semanal; sumado al colectivo semanal, ensayo por día de grabación, prueba de vestuario, maquillaje; teniendo un esquema de producción similares a otros programas que salen en los canales como Cubavisión, pero organizativamente perteneciente al Canal Educativo. Este programa nos permite conocer tanto a nosotros como al público extranjero un sector de la buena música cubana, incluso hay pocos artistas que han comparecido en la televisión a lo largo de los años, sin haberle hecho en Cuerda Viva; eso lo convierte en el programa portavoz de la buena música cubana; debe manejar códigos visuales a la misma altura de las tendencias gráficas y dinámicas que existen en el mundo televisivo.

El programa se transmite actualmente en el Canal Educativo, los Domingos a las 6:00 pm. Este canal está orientado a la educación, cuyo principal objetivo consiste en ayudar a instruir a la población de la isla. La creación de un canal educativo en la televisión cubana surge por la necesidad de transmitir programas educativos sin afectar el horario de otros espacios televisivos. El Canal Educativo ha posibilitado que se haga un mejor aprovechamiento del horario escolar para transmitir los programas educativos.

La programación de este canal incluye Cursos de Universidad para todos, la Universidad de la noche (espacio que hace un elevado uso de materiales audiovisuales de diversas materias dedicadas a la historia, las artes, la ciencia y la salud), El Espectador crítico, (donde se exhiben largometrajes de gran interés argumentados previamente), Grandes Series (programa que presenta series televisivas de corte histórico), así



como otros programas donde se ofrecen conciertos de música, óperas, zarzuelas, ballet y danza.

Por esa razón en la política de cambios del ICRT está como plan el de retransmitir el programa nuevamente a Cubavisión y Cubavisión Internacional, ya que con su XV Aniversario y su exitoso festival pudo adquirir mayor fuerza y se logró gestionar entre la directiva del programa y el ICRT el cambio de canal para el mismo.

### Producción

Hasta estos momentos la salida al aire del programa Cuerda Viva el ICRT cuenta con el sistema convencional o broadcasting. La televisión analógica llega a los hogares mediante la emisión por aire de ondas de radio en las bandas de VHF y UHF. Este tipo de televisión es unidireccional, por lo que se denomina televisión pasiva, ya que no posee ningún nivel de interactividad. El diseño debe regirse por las pautas del ICRT, las normas de codificación NTSC (*Nacional Television System Committee*), sistema basado en la transmisión de 29,97 fotogramas por segundo, a una resolución de 720 por 480 pixel; normalmente en formato de video Betacam y Betacam SP.(Anexos)

En estos momentos se han empezado a colocar monitores de alta resolución dentro del set televisivo, y con la aparición de la Televisión digital en el país, el desarrollo de programa también se está haciendo de forma digital; por lo que se establece la necesidad de producir las aplicaciones audiovisuales también con resoluciones en Full HD (High Definition Resolution) para que mantengan la máxima calidad visual, aunque se reduzcan en producción su formato.

Con la implementación de las tecnologías en el ICRT en el presente año el programa se está grabando en formato FHD o HD, permitiendo una mayor calidad de la imagen del mismo, además de los soportes pertinentes que se desarrollen durante este proyecto.



El presupuesto para producir es variable, y ni el mismo programa tiene un dato exacto, todo depende del momento, contexto y lugares de filmación.

La duración del programa es de 57 minutos, con una frecuencia semanal, lo que conlleva que los trabajadores del mismo mantienen un ritmo dinámico provocado por el gran número de filmaciones en lugares fuera del estudio 5 del ICRT, como pueden ser el hotel Douville, La Rampa, El Pabellón Cuba, y los estudios ENE y próximamente en los nuevos estudios virtuales que se abrirán a finales del presente año para la

producción de los programas cubanos, además se le puede agregar el trabajo intenso en la búsqueda de invitados y el desarrollo de entrevistas a personalidades de la cultura cubana e incluso extranjera.

Las aplicaciones audiovisuales necesarias para el desarrollo de este trabajo diploma son:

- Presentación del programa
- Cortinillas
- Secciones: todo concuerda, darte cuerda, en otra cuerda, entrevista, cuerdogía, cuerda viva.com
- Créditos y cierre del programa
- Identidad en pantalla (Mosca)
- Tyzer Informativo
- Animación de Marca
- Nueva versión de la música del programa



### Alcance del proyecto

---

Teniendo en cuenta el encargo, el tiempo disponible, la complejidad del trabajo el proyecto abarcará:

- Diseño del Identificador Visual del programa televisivo Cuerda Viva.
  - Diseño de los soportes audiovisuales de Cuerda Viva.
- 

### Tiempo

---

Este proyecto posee un tiempo estimado para su culminación enmarcados en la duración de un trabajo diploma en 5 meses; comprendidos entre el 9 de enero del 2017 hasta el 2 de junio del 2017 para la entrega del mismo. Culminará el proyecto con su defensa en la semana del 3 al 7 de Julio.

---

### Participantes

---

A cargo de este proyecto se encuentra el diplomante Marcos Javier Nicanor Hernández de 5to año de la carrera de Comunicación Visual, con la tutoría de MSc.Fernando Arias Alomá y el asesoramiento de MSc.Richard Velázquez Camilo.

---

### Complejidad

---

El trabajo de diploma por la complejidad proyectual que conlleva se inserta dentro de las características de proyecto medio o equilibrado; donde se vencerían las etapas: Necesidad, Problema, Conceptualización, Desarrollo. La etapa de implementación no está comprendida en el trabajo ya que los soportes diseñados se lanzarán para septiembre del año 2017 (fecha posterior a la entrega de este proyecto), con motivo



de la celebración del 15 Aniversario del programa, cuya campaña culminará para esta fecha.

La entrega estará conformada por:

- Libro de tesis
- Sistema de Identidad Visual del programa
- Aplicaciones Audiovisuales
- Plantillas Audiovisuales

## ESTRATEGIA DE GESTIÓN



### INTRODUCCIÓN

---

En este capítulo se define el problema de diseño, basado en el encargo solicitado por nuestro cliente. Aquí se plantean los objetivos del proyecto, se especifica el alcance de diseño de acuerdo a las condicionantes reales de trabajo y se estructura los procedimientos investigativos para la recopilación de los datos necesarios para el desarrollo del proyecto. También se analizan los factores de diseño para lograr conformar los requisitos de diseño que van a permitir evaluar las soluciones de diseño en las posteriores etapas a problema; los requisitos son el punto de partida para ideas o caminos conceptuales en el desarrollo del proyecto, cumpliendo los mismos podremos garantizar la eficiencia de los resultados óptimos.

---

---



# PROBLEMA

# 2.1

## DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

---

Diseño del identificador visual y aplicaciones audiovisuales para el programa televisivo Cuerda Viva, con el objetivo de proyectar una imagen coherente con las tendencias visuales y simbólicas de la música alternativa.

---

---



#### General

---

Diseñar el identificador visual y las aplicaciones audiovisuales para el programa televisivo de música alternativa Cuerda Viva con el objetivo de crear una imagen pertinente a las tendencias actuales de los programas de música alternativa o de sus géneros o subgéneros independientes (rock, el hip hop, el jazz, la trova, la música electrónica, entre otros géneros y estilos).

---

#### Específico

---

Diseñar el identificador visual del programa televisivo Cuerda Viva.

Diseñar el sistema de aplicaciones audiovisuales que forman parte de la producción de Cuerda Viva.

---

---



### Contextual

Desde el triunfo de la Revolución en 1959 el país siempre ha querido desarrollar el nivel cultural y musical propio, de ahí la aparición de las escuelas nacionales de Arte (1960-1963), las escuelas de Ballet, música, de arte y dramáticas, que tuvieron desde su construcción la capacidad de acoger a 1500 estudiantes. También se creó el Instituto Superior de Arte (ISA) donde los jóvenes artistas se podían ir perfeccionando en su rama.

La televisión después del triunfo de la Revolución fue concebida para prioridades sociales, teniendo sus bases en la cultura nacional con una imagen de pluralismo social, ideológico y político atendiendo las diferencias, permitiendo la participación social. Con este último concepto de espacios de participación social para los '70 se fueron introduciendo programas artísticos como "Para bailar", "Todo el mundo canta", para '80.

En la actualidad se cuenta con 5 canales de cobertura nacional, cuya producción es baja y posee altos costos, provocando que no tienen la capacidad de competir con las alternativas que los espectadores encuentran fuera de ella, es decir la gran nutrición de espacios extranjeros (mayormente norteamericanos) han superado a la producción nacional en la expectación de la programación televisiva. Junto a esto el proceso de digitalización de la televisión que consume muchos más recursos; creando así, para estos momentos, un gran reto para la producción cubana de sus contenidos, creatividad y visualidad.

#### *Contexto de los programas musicales en la actualidad cubana.*

Cuerda Viva se inserta en la parrilla de programas musicales de la Televisión Cubana (TVC). Entre ellos se encuentran Lucas, Fuera de Rosca, Clip.cu, Piso 6, 23 y M, y otros más.

La nueva identidad visual y aplicaciones del programa deberán encontrarse al mismo nivel visual o superior por ser el único programa que complementa a casi todos los géneros y



subgéneros deberá destacarse por encima de sus similares en cuanto a funcionamiento e imagen.

---

#### Uso

---

El programa Cuerda Viva cuenta con los servicios de correo electrónico, su página en Facebook y twitter, para atender las opiniones y votaciones de sus televidentes.

En las encuestas aplicadas se pudo definir que el 32% de las personas encuestas están

satisfechos con el programa mientras que el 68% no lo está. Además de esto, se pudo determinar que un 52% del público escogido lo visualiza algunas veces y un 48% nunca lo ha hecho.

#### *Usuarios del programa*

Los usuarios característicos y mayoritarios del programa son los adolescentes y adultos jóvenes que se encuentran entre las edades de 12 a 30 años. Según algunos escritos de Calviño se evidencian en dos grupos los cuales tienen características que los diferencian, además de algunas revistas y artículos digitales poseen ciertas características que los diferencian. A partir de esto se resumieron algunos elementos que pudieran ser tangibles para lograr un equilibrio entre los gustos de un grupo con el otro.

#### 1. Adolescentes (12 a 20 años)

La adolescencia es principalmente una época de cambios. Es la etapa que marca el proceso de transformación del niño en adulto, es un período de transición que tiene características peculiares.

Los protagonistas de esta etapa son jóvenes que aún no son adultos pero que ya no son niños. Es una etapa de descubrimiento de la propia identidad (identidad psicológica, identidad sexual..) así como la de autonomía individual.

En el aspecto emocional, la llegada a la adolescencia significa la eclosión de la capacidad afectiva para sentir y desarrollar emociones que se identifican o tiene relación con el amor. El adolescente puede hacer uso de su autonomía y comenzar a elegir a sus amigos y a las personas



que va a querer. Hasta entonces no ha escogido a sus seres queridos. Al nacer conoció a sus padres y tal vez a algunos hermanos y el resto de sus familiares. Después, de alguna manera, sus padres fueron eligiendo sus compañeros de clase y amigos. Pero al llegar a la adolescencia, puede hacer uso de cierta capacidad de elección para poner en marcha uno de los mecanismos más significativos de esta etapa. Llevando implícita la capacidad para discriminar sus afectos: querer de diferente manera a cada persona que le rodea y personalizar sus afectos. Esto debido a la llegada del pensamiento abstracto que le permite desa-

rollar su capacidad para relativizar. La discriminación de afectos, a través del establecimiento de diferencias en el tipo y la profundidad de sentimientos, le permite la personalización de sus afectos. El adolescente está en un camino medio entre la edad adulta y la infancia, en lo que hace referencia a la vivencia de sus emociones, estando presente una mezcla singular de sus comportamientos. Todavía tiene una forma de manifestar sus deseos mediante una emotividad exacerbada o con la espontaneidad propia de la infancia, pero ya empieza a actuar de una manera sutil en las interacciones, o con una cierta represión relativa de sus emociones.

#### 1.1 Medios de Comunicación y sus consecuencias en esta etapa.

Los adolescentes son los más vulnerables debido a que ellos han nacido en una sociedad tecnológica y por lo tanto son los que han acogido de manera más personal dichos dispositivos. Estudios han demostrado que el teléfono móvil es el dispositivo tecnológico más popular entre los adolescentes y su disponibilidad casi llega al 100%.(Anexos)

En el siglo XXI se ha vuelto importante la fuerza que han adquirido los medios de comunicación y en consecuencia las innovaciones de los dispositivos tecnológicos desde la radio, hasta los *smartphones* pasando por la televisión y el internet. Las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) (Anexos), han tomado un papel protagónico en nuestra sociedad y especialmente en la vida de los adolescentes y su proceso



social dando paso a la llamada “revolución digital”.

Las TIC forman una escolarización paralela a la educación formal ya que culturizan a los jóvenes con la diversa información a la que se tiene acceso. El consumo que los jóvenes hacen de las ellas, en especial del internet, está transformando el ocio y las formas de interacción de los adolescentes con su entorno y a la sociedad en su conjunto. Según Pindado (2009), los medios de comunicación funcionan como mediadores de la socialización justamente entre los adolescentes y su entorno.

#### 2. Adulto joven (21 a 30 años)

La juventud es un proceso que engloba aspectos como la madurez física, social y psicológica de la persona, la educación, la incorporación al trabajo, autonomía e independencia que pueden conllevar la formación de un nuevo núcleo familiar, así como la construcción de una identidad propia que son difícilmente encajonables en apartados cronológicos. Además el concepto juventud difiere de un país a otro y de un contexto socioeconómico a otro. No hay una única juventud y deben considerarse las diversidades étnicas, sociales, culturales, así como las diferencias económicas ya sean entre países o entre grupos o clases sociales.

En esta etapa se logra la comprensión de sí mismo. Explicar el desarrollo propio: ¿quién soy? ¿cómo soy? ¿por qué soy así? ¿a dónde voy? ¿con quienes voy? ¿qué espero?

Se logra desarrollar habilidades en instrumentaciones intelectuales que implican la creación de nuevos conocimientos: clasificación, valoración, comparación.

Un elemento muy importante en esta etapa es la creación de diferentes tipos de movimientos juveniles, autónomos o dependientes de movimientos más amplios, desempeñan para los jóvenes un espacio de encuentro e interacción directa o indirecta, donde se definen y construyen elementos de identificación y pertenencia que permiten la interacción e integración social.



Los movimientos juveniles pueden ser de carácter cultural-musical, estético, tecnológico, ideológico, moral, político, religioso, axiológico, emocional o de cualquier otra clase. Los grupos o movimientos juveniles crean vínculos de identificación hacia el interior y de diferenciación hacia el exterior.

En la actualidad, la connotación de los movimientos juveniles proviene de las tecnologías de información y comunicación (TIC's). Con la idea de Web 2.0 que es la nueva condición que califica la nueva generación de contenidos y plataformas de internet, los jóvenes se expresan

interactuando con otros usuarios que de acuerdo a un perfil congenian en intereses.

Los jóvenes que suelen incorporarse a las redes sociales que se caracterizan por ser plataformas de contenido e información, son universitarios.

El uso de las redes sociales como WordPress.com (red social de blogueros), YouTube, MySpace, Twitter, Tumblr y Facebook, tienen un papel importante como espacio de discusión, politización y sobre todo, de formación de una identidad y acervo compartido.

Estos movimientos generacionales han estado en muchos casos vinculados a transformaciones estéticas con eje en la música. Entre los más importantes movimientos juveniles musicales pueden citarse: rock & roll, punk, hip hop, emo, Metalero, floggers, grunge, hip hop, cartoon, otaku, tecktonik, jumpstyle.

Además de este primer público que se divide en dos subgrupos como antes se mencionó también se definió otro público que se le denominó los demás que está correspondido por los adultos mayores en adelante que están en convivencia con estos jóvenes y adolescentes y los mismos trabajadores internos del programa está conformado por un director general, directora asistente, asistente de director, guionista, asesor, conductores, equipo técnico (compuesto por cámaras, editores, especialistas en sonido e iluminación, diseñador escenográfico), además de otros trabajadores que hacen posible la salida



al aire del programa y trabajan semanalmente con la mayoría de las aplicaciones que se pretenden realizar en este trabajo diploma.

---

#### Función

---

##### *Función de los signos identitarios del programa*

La función principal de los signos de identidad visual, es representar al programa y proyectar gráficamente el concepto del mismo, que responda a sus atributos y se logre transmitir una identificación coherente, así como de dotar al programa de un alto atractivo visual que sea reconocible, recordado, atractivo y aceptado por los televidentes en determinado espacio de tiempo.

##### *Nombre o denominación*

Todos los procesos identitarios comienzan por un nombre que provoca la diferencia con otros. En Cuerda Viva hay que señalar que es un nombre propio que permitirá jugar, en lo que a lenguaje e imagen se refiere, con los conceptos "Cuerda": "estar en algo, en un lugar, o en un tiempo", "parte de un instrumento musical" y "Viva": "movimiento", "presencia", "despierto" y otras posibilidades según la ficha proyectual del programa y decisión por la dirección cuando se desarrollaba el mismo.

Conociendo anteriormente la historia de Cuerda Viva queremos señalar que haber logrado confluir en una misma "cuerda" los jóvenes talentos y los músicos no tan jóvenes o consagrados de la nación con un balance adecuado a juicio de los televidentes. Según el cuestionario hecho al público meta (jóvenes entre 15 a 30 años) y la sabida posición en nivel de teleaudiencia del programa durante 15 años ha permitido



un reposicionamiento del nombre del programa; además de ser reconocido y ser de agrado del público juvenil.

Por lo que es nuestro criterio, que el programa debe permanecer con esta denominación.

Cuerda Viva es un nombre de naturaleza simbólica, además de ser eufónico ya que está compuesto por dos palabras cortas que en conjunto resultan muy fácil de pronunciar y memorizar e identificar por el público televidente, en especial el meta del programa durante los 15 años de emisión del mismo.



#### *Pertinencia*

El diseño actual de Cuerda Viva se implementó hace 6 años en el 2011, por un grupo creativo del Instituto Superior de Diseño conformado por profesores y alumnos. Pero al no existir o poseer el programa un documento que pautara la trayectoria de los signos visuales, se han estado implementado aplicaciones discordantes con la identidad, por lo que es necesario un nuevo diseño que sea pertinente con las circunstancias y tendencias visuales actuales y nos denote más dinamismo, modernidad, frescura, e incluso diversión (según sugerencias del público tratado en las encuestas).

El identificador no cuenta con variantes que exploten al máximo sus ventajas para el medio digital por lo que pierde interés visual al verse muy estático. En el caso del logotipo la tipografía llega a molestar por verse tan seria, aunque hay que resaltar que el uso de las mayúsculas y su vinculación con el mismo identificador llega a ser muy factible en la comunicación en cuanto a denominación.

#### *Análisis semiótico*

Denotación: La identidad actual de Cuerda Viva está compuesta por un logotipo tipográfico iconizado según Norberto Chávez. Este último formado por una cuerda de guitarra que da la sensación de verse como una forma que simula los latidos del corazón, es decir, la vitalidad de la cuerda; que es de muy atractivo para el público según las entrevistas y encuestas hechas al mismo.

Connotación: La cuerda está representada como símbolo cinético, da la sensación de "estar en algo, en un lugar, o en un tiempo", por lo que es una manera de conectar de alguna forma al programa con el televidente, además de conge- niar muy bien con el nombre o denominación del programa (Viva), pero tiene como defecto que se pierde de lo que se desea comunicar ya que se ve más como un electrocardiograma que como una cuerda y trae esto connotaciones incorrectas.

#### *Análisis sintáctico*

El empleo de la forma que simula la vitalidad la cuerda de una guitarra vibrando favorece la pregnancia del identificador por ser una forma simple. Pero como se señaló anteriormente se pierde el concepto de la cuerda, al no poderse vincular en la realidad con el elemento que se utilizó, y para un gran número del público meta le sería difícil definir lo que se desea comunicar en realidad:" La cuerda viva como un corazón joven en perfectas condiciones" como indica la morfología del identificador.

#### *Análisis formal*

La solución tiene un buen equilibrio visual, añadiendo a esto la buena convivencia tipográfica. El identificador es simple por el uso mínimo de elementos, que además se vincula muy bien al nombre a que conforma una de las letras del mismo (la V de Viva). Pero al ser una composición integralmente bidimensional y se puede ver muy centrada y estable, se considera que debería aprovechar más en el medio en que se desarrolla, pudiéndose valorar el uso de la tridimensión, como elemento de impacto, modernidad y más interés visual, además de reflejarla más suelta y más "cuerda" en búsqueda de un mayor dinamismo para su uso en la misma animación que conlleva sus aplicaciones audiovisuales.

#### *Análisis funcional*

Actualmente el programa carece de un manual que pauté el modo de uso del identificador y las aplicaciones audiovisuales. En el caso de las



últimas, el identificador posee un buen rendimiento, exceptuando cuando se presenta como identidad en pantalla que, aunque posea una cierta animación de vibración y transformación, la transparencia que posee impide comunicar satisfactoriamente los rasgos del mismo, además de no poder resaltar, ni casi visualizarse; añadiéndole a esto; que pierde la unidad con el resto del sistema audiovisual.

#### *Código tipográfico*

La tipografía utilizada fue la Knockout HTF51 Middleweight que se clasifica como Sans Serif. El carácter V es sustituido por la morfología del imagotipo que lo conforma, sin perder el nivel de lectura.

#### *Código sonoro*

La música de la presentación fue desarrollada e interpretada por Ernesto Blanco, según las encuestas y entrevistas realizadas, la música es el principal signo del programa, pues está posicionada en la mente del público.

No obstante, según las encuestas y el intercambio con la directiva del programa se llegó a la conclusión de usar la misma canción, pero una versión más actual que se estrenó en el año 2016 u otra desarrollada en este año, que posea más ritmo, alegría, positivismo, y muy alternativa.

#### *Código de animación*

La animación del programa es basada en la tridimensión, ya el uso la línea como elemento conector conforman los instrumentos musicales que le da un realismo fotográfico a la imagen, llegándose a basar en la bidimensión, además que el fondo o escenario es de tonalidades oscuras, lo que llega a definir al programa con alguno de sus géneros musicales.

Mediante el movimiento dinámico de la línea (cuerda) de un escenario al otro formando los instrumentos musicales le da un cierto dinamismo a la animación haciéndola muy agradable a la vista del receptor. Apoyado esto con la animación con



**Knockout HTF51 Middleweight**

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z & Æ L Ø O E Þ Ð Å Ä Å Æ Ç È É  
È Ì Î Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 \$ % & ¥ f e #**

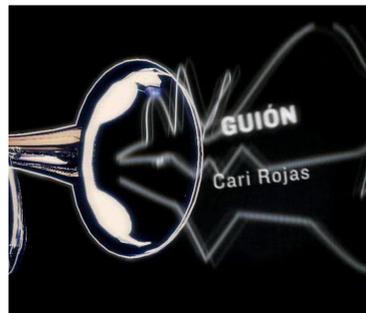
la que se presentan los créditos del programa, como si estuvieran vibrando y “flashando” los textos; reafirmando el concepto de la cuerda viva.

En el caso de la mosca, tiene un nivel muy sintetizado, reflejado por el identificador del programa que mediante una vibración se transforma, pero al poseer un tratamiento de color como gradiente no existe un fuerte contraste imagen-fondo.

Las secciones del programa son tratadas de manera similar, utilizando el mismo fondo del resto de las demás aplicaciones, y ponderando el nombre de cada sección junto a un elemento

visual con el tratamiento de la línea, el uso de colores y efectos distintos en cada una de ellas como apoyo visual y diferencial. Para cada sección se utiliza el mismo fragmento sonoro.

La despedida o crédito posee un fondo oscuro, con un plano hacia la izquierda en que van apareciendo los instrumentos musicales con el mismo tratamiento gráfico de las demás aplicaciones, desplazándose los créditos sobre el eje vertical en la zona derecha de la pantalla; cerrando la misma con el identificador con un tratamiento visual consecuente con el fondo que puede llegar a perderse o no destacarse en la emisión del programa.



#### Tecnológico

El programa Cuerda Viva se produce desde el estudio 5 del ICRT que cuenta con una tecnología relativamente avanzada. Desde allí se producen otros programas como Talla Joven.

En el estudio 5 del ICRT se dispone de un set de filmación o fotográfico desmontable, además de 4 cámaras, 2 en posiciones estáticas para coger diferentes planos, una en mano para seguir y hacer tomas de detalle del set y los artistas durante la filmación, y la otra en grúa que permi-

te captar tomas interesantes y dinámicas en plano general del programa.

El equipo técnico lo constituye un jefe de grupo, un asistente general y de producción, el coordinador, un especialista de sonido, el diseñador de luces, el operario del programa generador de caracteres, dos montadores de escenografía y tres maquillistas. A este se integran las editoras, el grupo de doblaje y subtítulo, la productora y el director de televisión, quienes son el enlace entre el grupo Cuerda Viva y el ICRT; estos participan en las reuniones de coordinación de cada programa y en función de las necesidades editoriales de la dirección, realizan la producción televisiva.

En el 2013 Cuba inició su entrada al mundo de la televisión digital. En mayo fueron instalados y se encuentran en operación un centro de procesamiento (cabeza de línea) y cinco transmisores de televisión digital (TVD), desde los cuales se transmiten 8 canales de televisión y 6 emisoras de radio. En estos momentos la televisión digital se encuentra en etapa de prueba. Debido a los venideros cambios que enfrentará el ICRT para dar paso a la televisión digital en Cuba es necesario analizar las particularidades tecnológicas que presenta la norma China para la televisión digital.

#### Video NTSC

El sistema de televisión NTSC (*National Television System Committee*) consiste en una ampliación del sistema monocromático (blanco y negro) estadounidense, su desarrollo lo inició la cadena



CBS a finales de la década del 30, pero fue en los años 50 cuando se aprobó por la FCC (Comisión Federal de Comunicaciones de los Estados Unidos de América). Consiste en la transmisión de 29,97 fotogramas por segundo a una resolución de 720x486 pixel, con una proporción de aspecto de 4:3. Para aprovechar mejor el ancho de banda se usa video en modo entrelazado dividido en 60 campos por segundo, que son 30 cuadros con un total de 525 líneas horizontales y una banda útil de 4.25 MHz que se traduce en una resolución de unas 270 líneas verticales.

Las tecnologías con las que se trabajan en el ICRT actualmente se encuentran obsoletas con la aparición de la televisión digital, con un uso de aproximadamente 15 años. Aquí se incluyen cámaras Sony 100 BW analógicas Betacam SP, video cassetes Betacam SP, máquinas de edición Sony Recorder BW 70 Betacam SP. Como formato de cassette se emplea el BETACAM SP, que tiene una resolución de 340 pixel verticales y añade dos pistas de audio. Betacam SP (SP significa "Superior performance", es decir, "rendimiento superior")

#### *Color*

El sistema de señal de video de la televisión utiliza el modelo de color RGB. La sigla RGB refiere al tratamiento de la señal de vídeo que trata por separado las señales de los tres colores rojo, verde y azul. Al usarlo independientemente proporciona mayor calidad y reproducción más fiel del color. Las diferentes intensidades de los tres colores en sus múltiples combinaciones van originando todos los colores, es decir el espectro de colores visibles.

#### *Tipografía*

Para el uso de tipografías para la televisión se tiene que tener en cuenta la legibilidad, ya que la proporción en pixeles es bien reducida en la norma NTSC, lo que limita la reducción del tamaño de la letra en pantalla. Las tipografías idóneas a emplear deberían ser sans serif, o de cuerpos variables, cuya altura en el eje "x" no presenta contraste con la altura de las mayúsculas,



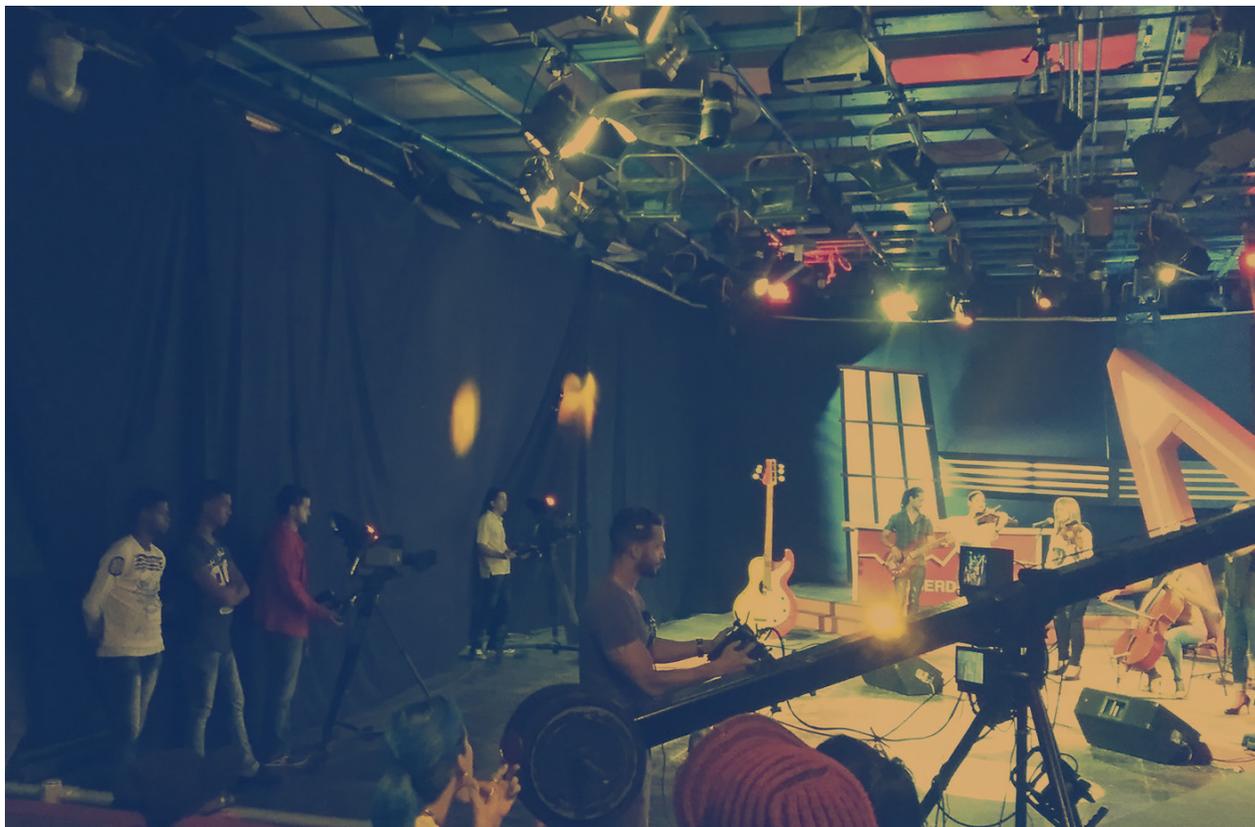
evitando las variantes condensadas o light que tienden a empastelarse los caracteres, acompañado de sombras o texturas de fondo para atenuar las diferencias tonales.

#### *Televisión digital (Anexos)*

La televisión digital, TV digital (o DTV, de sus siglas en inglés: digital television) se refiere al conjunto de tecnologías de transmisión y recepción de imagen y sonido, a través de señales digitales. Codifica sus señales de forma binaria, habilitando así la posibilidad de crear vías de retorno entre consumidor y productor de contenidos,

abriendo la oportunidad de crear aplicaciones interactivas, y la capacidad de transmitir varias señales en un mismo canal asignado. DTMB (anexo) permite tasas de transmisión de 4.813Mbps a 32.486Mbps dentro de un canal convencional de televisión UHF/VHF. Las normas de compresión utilizada en el estándar de televisión DTMB son MPEG-4 AVC y MPEG-2. MPEG-4 es una tecnología propietaria de los consorcios Moving Picture Experts Group (MPEG). Pero al ser costosa se busca un similar en calidad, desarrollada por China, la MPEG4 AVC. La resolución máxima que soporta es la alta definición (HD) a 1920x1080i, con proporción de aspecto de 16:9.

En estos momentos con la inepción de la Televisión Digital en Cuba están empezando a cambiar el método y concepciones de trabajo en el ICRT, ya se están desarrollando proyectos audiovisuales para iniciar la renovación de la imagen de los programas de televisión, además que los mismos ya se empezaron a grabar con cámaras Full HD, como es el caso de Cuerda Viva, lográndose así una imagen televisiva más al gusto del televidente e incluso del personal del programa, que después de sus 15 años desde su primera salida al aire y del éxito de su XV Festival están más motivados con los cambios visuales e incluso temáticos del programa, como se ha podido visualizar en mi experiencia propia dentro de estos meses trabajando en conjunto con su la directiva y trabajadores.



#### Mercadológico

La televisión cubana es el medio de comunicación que más se consume en los hogares de nuestro país, por lo que no se comporta como una actividad mercantil, sino como una herramienta para llevar a la teleaudiencia conocimiento, diversión, educación y cultura. Cuerda Viva como programa musical y cultural para los jóvenes es un exponente de lo mismo.

#### Análisis de homólogos nacionales

De los programas musicales emitidos en la televisión se escogieron los que se emiten por Cubavisión ya que también poseen emisión digital, y los que conviven con Cuerda Viva tanto en visualidad, como en contenido, para realizarle un breve análisis visual sobre los mismos.

A ellos se le aplicó un análisis sincrónico a sus identificadores en cuanto a tipologías de nombre, caminos gráficos, tipo de identificador, los códigos tipográficos, cromáticos, y la composición de los mismos. (Anexo)

Aquí se realizó una breve descripción de la historia de los programas escogidos:

##### 1. Sonando en Cuba

Sonando en Cuba es un concurso de talentos cubano concebido para buscar nuevos valores que defiendan la música popular cubana y que es producido por RTV Comercial. Cuenta hoy en día con 2 temporadas, la primera lanzada en Cubavisión Nacional e Internacional y la segunda en el 2016.

##### 2. Bailando en Cuba

Programa transmitido por Cubavisión a partir del 15 de enero del 2017, con la misma fórmula competitiva de Sonando en Cuba, trata del rescate de los bailes populares cubanos. En el mismo se seleccionan por todo el país a parejas que se desconocen mutuamente y están a la sombra nivel nacional, de mostrarle al país los nuevos talentos que van surgiendo y hacerlos triunfar y ganar cierta popularidad.



### 3. Lucas

LUCAS, un espacio protagonizados por músicos y realizadores. Creado por el director de televisión Orlando Cruzata el 4 de julio de 1997, el proyecto recrea el quehacer musical de la isla a través del audiovisual y premia las mejores obras cada año, a través de las diferentes categorías establecidas. Los premios son entregados en el mes de noviembre desde 1998, los cuales se transmiten por la televisión cubana también. Estos tienen como objetivo estimular la producción de videos clips cubanos, premiando la creatividad y originalidad en cada género en

competencia, además que promocionan y divulgan el video clip cubano tanto a nivel nacional como internacional. El proyecto mantiene una dinámica no solo por su estructura musical sino por el acertado guión, que al parecer improvisado aporta la frescura puesta en boca de sus conductores habituales. Lucas tiene un lenguaje y estética bastante diferenciados del resto de la programación de la televisión cubana. En conclusiones es uno de los pocos programas que junto a su contenido interno, en todos los aspectos se ha convertido en el ícono de programación musical en el país.

Del análisis sincrónico realizado se pudo llegar a la conclusión de que en el ámbito nacional la denominación es mayormente toponímica, ya que hace alusión al lugar de origen o área de influencia de los programas o institución; el uso de los códigos gráficos radica fundamentalmente en la tridimensión, los identificadores tienden a ser soluciones figurativas, utilizando elementos que definen el concepto o denominación del programa. Las composiciones son simétricas en su mayoría, con un bajo nivel de síntesis. Las tipografías normalmente utilizadas en todos tienden a ser Sans Serif y a ser singulares del programa definido, por ser las más factibles para medio televisivo. Normalmente poseen de 2 colores a 3 en sus identificadores, con un código cromático en su mayoría con gradientes.



## PROBLEMA

## # 2.3

## FACTORES

*Análisis de homólogos internacionales*

A los homólogos internacionales también se les realizó un análisis sincrónico del cual se pudo establecer que la denominación de los mismos es mayormente descriptiva ya que enuncian a los atributos del programa, lo que hace y su razón en la sociedad, las denominaciones simbólicas y patronímicas son las menos frecuentes; esta última solo se evidencian para separar los Show musicales por región; el uso de los códigos gráficos radica fundamentalmente en la bidimensión, los identificadores tienden a ser soluciones en su gran mayoría logotipadas donde prima la

exclusividad tipográfica en su logotipo mediante el uso de tipografías Sans Serif, por la limpieza y simplicidad de sus trazos y su gran rendimiento en la pantalla; también se encuentran soluciones que presentan imagotipos que tiene un camino gráfico abstracto. Las composiciones tienden a ser simétricas, con un alto nivel de síntesis ya que prima la tipografía. Normalmente poseen de 2 a 3 (no en su mayoría) colores, ya que están preparadas para poseer diferentes variantes de tonos que funcionen en diferentes momentos, llegando a existir un predominio de los colores planos sobre los degradados.

Se realizó el análisis más detallado de 2 de los escenarios musicales más populares en la televisión internacional actual; que funcionan como Cuerda Viva.

## 1. Billboard

Billboard es una revista semanal estadounidense y una lista especializada en información sobre la industria musical. además de ser una de las especializadas más antiguas del mundo. Mantiene varias listas musicales, reconocidas internacionalmente, en las que se encuentran las canciones y álbumes más populares, clasificados en varias categorías. La lista más famosa, «Billboard Hot 100», clasifica las 100 primeras canciones independientemente del género musical al que pertenezcan, basándose en las ventas físicas, digitales y emisiones de radio. El «Billboard 200» es un listado de los 200 álbumes musicales más vendidos de Estados Unidos.



PREMIOS  
billboard



iHeart  
RADIO



LATIN  
AMERICAN  
MUSIC  
AWARDS



KISS  
MUSSIX

# PROBLEMA

## # 2.3

Fundada en 1894, originalmente informaba sobre acontecimientos circenses, celebraciones de carnaval, ferias, festivales y parques de atracciones, pero la temática musical fue ampliándose hasta tal punto que, en los años cincuenta, los demás temas fueron separados y publicados en una revista independiente.

Los Billboard Music Awards son unos premios entregados anualmente por Billboard.

Desde que Rick Garson creó los premios en 1989, la ceremonia de entrega ha sido televisada a través del canal Fox, sin embargo, debido a conflictos contractuales y otras circunstancias, el

espectáculo fue cancelado en el 2007. Los planes para una nueva versión de los premios en el 2008 en asociación con la productora AEG Live no prosperaron y la ceremonia permaneció suspendida hasta el 2011. En febrero de ese año, Billboard anunció que su show de premios volvería a la televisión, pero esta vez en el mes de mayo y a través de la estación ABC.

**Denominación:** La denominación de Billboard es simbólico ya que alude al programa mediante una imagen literaria.

**Camino gráfico:** La marca Billboard es logotipada.

**Composición:** La composición es simétrica, con un equilibrio axial, con un gran balance de los blancos en el formato.

**Nivel de Representación:** El logotipo presenta un nivel de representación estándar, ya que está desarrollado con una tipografía preexistente, esto le permite acoplar elementos visuales que en algunos casos se le puede agregar un accesorio estable como los círculos de colores en el mismo y formar muchos caminos para las animaciones del programa.

**Código cromático:** Billboard como identidad es monocromática aunque en las animaciones de marca adquiere un cinetismo en el color.

**Código tipográfico:** Billboard al ser una marca tan antigua desde 1894, tiene su propia tipografía que tiene su propio nombre, cuya última versión es Sans Serif.

**Código de Animación:** la animación consiste en el uso de planos circulares y rectangulares

# FACTORES



PREMIOS  
billboard



iHeart  
RADIO



L A T I N  
A M E R I C A N  
M U S I C  
A W A R D S



KISS  
MUSSIX

## PROBLEMA

## # 2.3

## FACTORES

**Código de Animación:** la animación consiste en el uso de planos circulares y rectangulares muy básicos que van sincronizándose junto a las escenas que se visualizan en convivencia con los mismos, desarrollando imágenes con un alto impacto visual. Viéndose el audiovisual como un sistema 100% relacionado con la marca. Además de ser muy sintetizada al igual de la marca, con el uso de cortes rápidos de planos y secuencias.

**Código sonoro:** El sonido de Billboard está generalizado por los gritos del público, seguido por la voz de un locutor que vende lo que va a

sucedir en el programa seguido por una música normalmente de rock o electrónica.

## 2. MTV

Los premios *MTV Video Music Awards*, conocidos también como *MTV VMA*, son unos premios creados en 1984 por el canal de televisión MTV para destacar a los mejores videos musicales del año. Originalmente, surgieron como una alternativa a los premios Grammy, sin embargo con el paso de sus ediciones se han ganado el respeto de la industria musical estadounidense y dentro



PREMIOS  
billboard



iHeart  
RADIO



MUSIC TELEVISION®



LATIN  
AMERICAN  
MUSIC  
AWARDS



KISS  
MUSSIX



Los 40 MUSIC  
AWARDS 2016

# PROBLEMA

## # 2.3

### FACTORES

de la cultura popular. Son presentados y transmitidos en vivo anualmente por MTV y CTV en Canadá. Las ceremonias se han llevado a cabo en diferentes ciudades, como Nueva York, Los Ángeles, Las Vegas y Miami.

Entre las versiones extranjeras de estos premios se encuentran los Premios MTV Latinoamérica, los MTV Europe Music Awards, los MTV Asia Awards, los MTV Australia Video Music Awards, MTV Russia Music Awards y los MTV Video Music Awards Japan, entre otros.

Hasta el año 2001, los MTV Video Music Awards se realizaban el primer jueves de

septiembre, pero desde el 2002 se decidió transmitirlos el último jueves de agosto para evitar conflictos con el aniversario de los ataques terroristas del 11 de septiembre. Sin embargo, en el año 2007 la ceremonia fue transmitida nuevamente en septiembre y por primera vez desde el teatro Pearl del Palms Casino Resort de Las Vegas.<sup>2</sup> En el 2008, el espectáculo volvió a realizarse en Los Ángeles, California, tras diez años.

Denominación: MTV es una contracción a la palabra música y televisión, algo como lo que tenemos en Cuba con el ICRT (Instituto Cubano de Radio y Televisión)

Cámino Gráfico: MTV es un imagotipo alfabético, que a pesar de tener problemas graves de composición debido a que la tipografía que posee Tv no guarda ninguna relación o contraste con la M, además que la posición donde se encuentra llega a provocar una abigarración visual en la marca.

Composición: La composición de la marca es asimétrica, con un equilibrio axial.

Nivel de Representación: A pesar de no ser un logotipo supuestamente perfectamente terminado, podemos decir que es un logotipo cinético que se vincula como forma muy bien al tema musical ya que puede adquirir los estilos gráficos que desee, solo se limita por la creatividad de los que interactuen con él.

Código tipográfico: La tipografía como tal es una Sans Serif Display, hecha exclusivamente para el programa y canal; posee el mismo nombre.



# PROBLEMA

## # 2.3

### FACTORES

para el programa y canal; posee el mismo nombre.

Código de Animación: MTV como mencionamos anteriormente, al ser una marca muy básica se ha permitido desarrollar animaciones desde el uso de planos de colores que van a ir mostrando la información hasta la representación mediante la tridimensión de la animación. Es decir no tiene límite como marca, ya que sola no se visualiza tan bien, pero puede acoplarse a cualquier elemento gráfico que se desee que conviva con el mismo.

Código sonoro: Es basado en efectos sonoros de voces y *flashes*, con un estilo muy cercano al pop o electrónica, que se sincroniza muy bien con la animación existe. Siempre va a ser variable.

Tras este análisis mercadológico de los identificadores anteriores y los resultados del análisis sincrónico (Anexos) se pudo llegar a la conclusión de que la denominación de los programas tiene un carácter descriptivo, representando una función informativa-musical.

En su mayoría las soluciones logotipadas las más frecuentes, sobre todo en los programas de alto nivel de reconocimiento; y se basan entre lo plano y el gradiente.

En la búsqueda de brevedad y eufonía en la lectura de los nombres se prescinde de términos muy extensos y complejos. Los nombres son creados de forma tal que describan en pocas palabras su función principal.

En la gran mayoría se evidencia el predominio de la horizontalidad, ya que muchas de estas marcas conviven actualmente en el sistema de televisión de alta definición que presenta una relación de aspecto más ancha, son soluciones principalmente equilibradas y simétricas.

En las soluciones podemos visualizar el uso de tipografías Sans Serif, por la limpieza y simplicidad de los trazos, favoreciendo una mejor lectura en pantalla. En muchos casos también encontramos las diplay aprovechando el impacto y el atractivo de sus diseños.



# PROBLEMA

## # 2.3

### FACTORES

El uso de colores es variado, pero normalmente predomina el rojo, naranja, azul. El negro y el gris aparecen como colores de apoyo y el blanco generalmente es empleado en los logotipos.

La tendencia en el mundo audiovisual referida a la música se basa en el uso de elementos básicos que se interrelacionan entre sí, formando imágenes muy dinámicas y atractivas para el espectador, junto a la brevedad y simplicidad de los mismos.

En general podemos decir que nuestro país se está vinculando paso a paso a las tendencias gráficas actuales, ya que el proceso de

digitalización de la televisión cubana ha propiciado la búsqueda de soluciones visuales que están más en sintonía con el mundo.

#### *Estudio de tendencias artísticas*

Además del estudio de los identificadores se desarrolló un estudio previo de las tendencias artísticas que han estado vinculadas durante la historia hasta estos momentos con la música e y en especial con el género alternativo. (Anexos)

#### 1. Postmodernismo

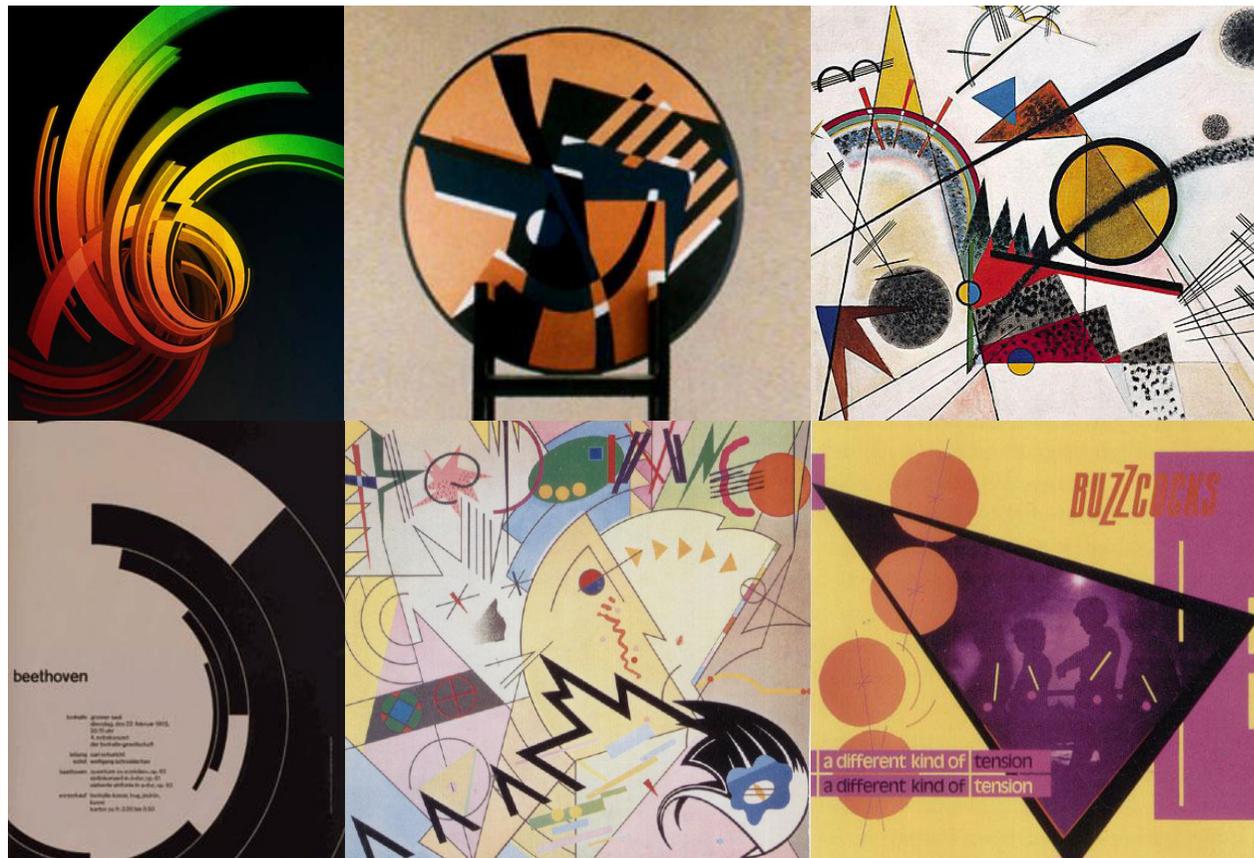
- La legibilidad no es tan importante, lo es más el dinamismo visual.
- Gran protagonismo de las imágenes que se superponen unas a otras.
- Se destacan obras como la mesa-silla sabro de Alexandro Mendini y los álbumes de música en 1977 de Barney Bubbles y Malcolm Garret.

#### 2. Estilo Tipográfico Internacional

- Busca unidad visual por medio de la organización asimétrica de los elementos del diseño, sobre una retícula matemática.
- Uso de tipografías de palo seco
- Mensajes objetivos que presentan información visual y verbal de manera clara e imparcial.
- Se destacan los carteles para conciertos de Josef Müller Brockmann.

#### 3. Abstracción lírica

Desarrollo de las Vanguardias artísticas con obras como las de Wassily Kandinsky.



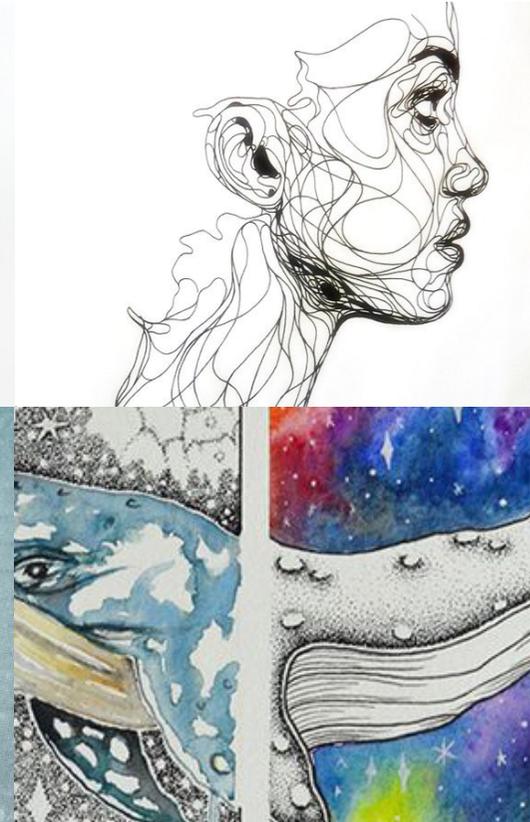
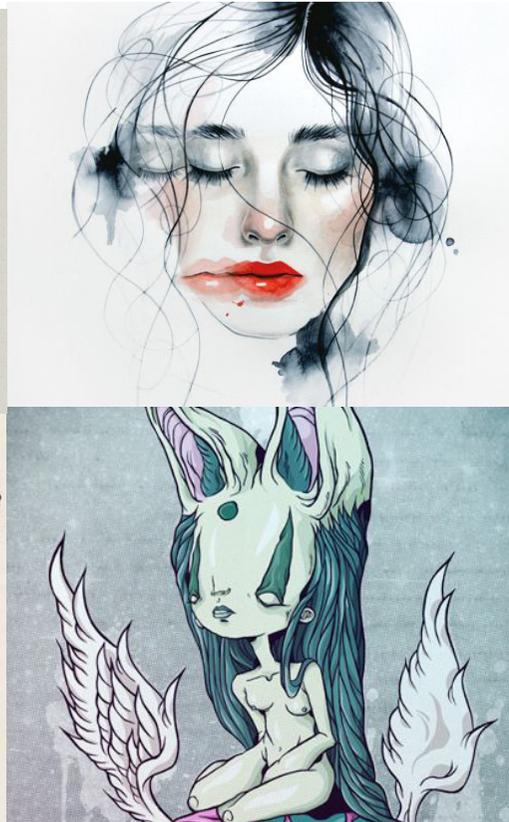
### FACTORES

#### 4. Estilo alternativo y pop/siglo XXI

- Hoy en día los artistas gráficos se inspiran en estilos anteriores, permitiendo una gran diversidad de soluciones gráficas.
- En los estudios pertinentes se ha podido demostrar que es muy evidente el uso de los pinceles, la línea, planos de colores, la fotografía y elementos geométricos.

#### 5. Análisis de audiovisuales

Se desarrollo un estudio de audiovisuales desarrollados en el mundo de la cultura alternativa desde hace 2 años atrás, para estudiar la actual visualización de estilo alternativo y sus derivantes. Para ello se desarrolló una selección de los más identificativos como son *Gauntlet WorkFlow Series*, *C2C / The Beat*, *BUCK / xGames*, *Atoms For Peace / Before Your Very Eyes*, *DEEZER / Music Unleashed on Vimeo*, donde se analizaron el estilo gráfico, códigos de animación, código de color, tipografía, sonido, etc;



para así lograr una definición conceptual que será utilizada en el posterior capítulo de Concepto.

Del análisis que se le hicieron a los audiovisuales se pudo determinar:

**Código de animación:** El tipo de animación utilizada muy dinámica y fluida, además de impactante, con el uso del 3D y en otros casos con la rotoscopia o la animación fullframe, todo con el uso de la geometría, la línea, los planos de forma y el color.

**Código sonoro:** El sonido o el background de fondo es muy dinámico en total sintonía con el

video que le corresponde; se ve mucho el uso de los efectos de sonido para recalcar el tema alternativo.

**Código cromático:** Los colores más visualizados están el azul, verde, naranja, amarillo, rojo, magenta, morado, y el blanco y negro que son tonalidades desaturadas; colores distintivos de la cultura pop y electrónica.

**Código gráfico y composición:** Se emplean formas geométricas bidimensionales y elementos en 3D, cuya animación está en total sintonía con el background o fondo musical.

# FACTORES



#### Uso

Disminuir los tiempos de las aplicaciones audiovisuales, en caso de ser requerido.

En la presentación y créditos aumentar el ritmo visual y el dinamismo musical.

#### Contexto

Las aplicaciones audiovisuales deben estar concebidas para el público joven de 15 a 30 años,

enmarcado en todas las regiones del país donde llega la transmisión del programa.

Las aplicaciones audiovisuales deben tener un nivel de impacto y pregnancia elevado, para que puedan ser recordados con facilidad por el televidente.

#### Función

Las aplicaciones audiovisuales tienen que ser muy dinámicas, acorde a la música, y entretenidas ajustándose a las expectativas del público.

Deberán concebirse un grupo de aplicaciones que contribuyan a mejorar la comunicación institucional y que garanticen el funcionamiento y organización del programa.

La música utilizada deberá ser la versión más moderna que comunique el género alternativo.

#### Tecnológico

Se empleará la norma de codificación de la Televisión digital.

Se producirán las aplicaciones audiovisuales a 1920x1080, con una relación de aspecto de 16:9 y una velocidad entre 15 a 29,97 F/s, para su posterior compresión para el futuro digital en la televisión del país.

Las aplicaciones audiovisuales correspondientes al programa serán entregadas en formato .mov y en plantilla After Effect (.ae), para ser modificables si es requerido.



Se empleará el modo de color RGB y en caso del uso de degradados se establecerá una profundidad de color de 16 a 32 bits para evitar el escalonado cromático no deseado.

Emplear tipografías Sans Serif, con un adecuado contraste entre las mismas y el fondo correspondiente.

.....

Mercadológicos

.....

El rediseño del identificador visual deberá ser capaz de diferenciar y posicionar al programa

respecto a los programas o festivales televisivos actuales de la música.

Debe ser capaz de identificar al género alternativo.

El diseño de las soluciones deberá ajustarse a las estéticas, formas y tendencias actuales de los programas musicales de televisión.

Las soluciones deberán ajustarse a las tendencias artísticas que tienen un estrecho vínculo con la música, y en específico al género alternativo.

---

---



CUERDA VIVA

# CONCEPTO

# 3.0

## INTRODUCCIÓN

---

En la definición del discurso de identidad para Cuerda Viva se tuvieron en cuenta los resultados de las encuestas realizadas al público meta del programa, además del análisis de homólogos de identificadores y aplicaciones audiovisuales similares a este tipo de programa, enfocado a la música alternativa y juvenil.

Se desarrolló un previo estudio de las diferentes tendencias artísticas para seleccionar los elementos visuales que nos conllevarán al desarrollo de esta etapa conceptual.

---

---



### Atributos Generales

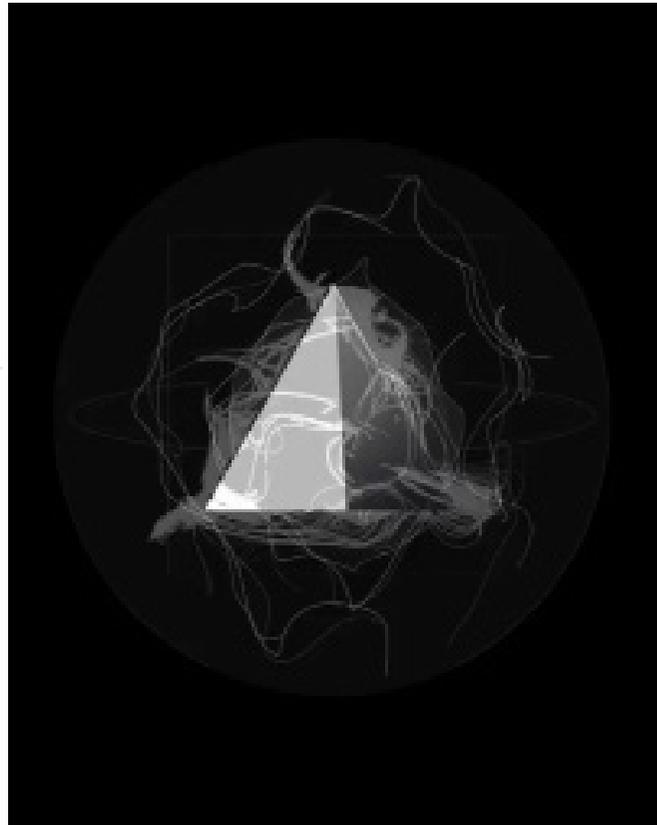
- **Juvenil:** los códigos que se manejen sea muy entendible para el público joven.
- **Impactante:** debe llamar la atención y motivar al usuario, además de identificar al mismo.
- **Dinámico:** debe verse rítmico y fluido, además de resaltar las características inherentes del mundo de la música para jóvenes, en específico la del género alternativo.
- **Actual:** va a seguir las tendencias visuales que se están destacando en el mundo cultural de la música y el arte alternativo.



### Atributos Específicos

- **Original:** Se diferenciará del resto de sus homólogos, e identificará y distinguirá a su público; mientras más original más novedoso será.
- **Alternativo:** engloba a todos los tipos de música que se contraponen a los modelos oficiales comúnmente aceptados, que poseen características propias.
- **Moderno:** Se debe garantizar la novedad del programa para que pueda competir con

la variedad de opciones audiovisuales que existen actualmente.

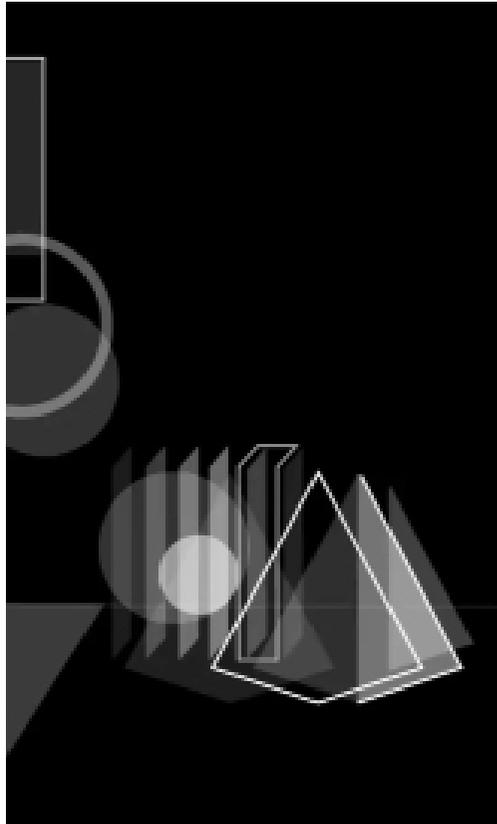


---

### Atributos a Comunicar

---

- **Dinámico:** Se evidenciará el dinamismo a partir del uso de las líneas que denoten movimiento.
  - **Original:** Se evidenciará con el tipo de graficación y el estilo de animación aplicado.
  - **Alternativo Actual:** Se evidenciará el estilo alternativo con el uso de la línea y la geometrización de la forma.
  - **Impactante:** Impactará con el uso de la animación y los efectos visuales que convivirán con la música de fondo.
- 
- 



---

#### Código formal

---

Se trabajará con elementos geométricos, que van a convivir con las ilustraciones a partir del recurso formal de la línea (concepto de la cuerda). Todos estos elementos pregnantes y apoyados en la síntesis formal, repetición o semejanza de recursos básicos o de formas de unión.

---

---



---

#### Código tipográfico

---

Se emplearán fuente con un buen funcionamiento en pantalla, preferiblemente Sans Serif con un alto impacto visual, rasgos gestuales y formales que me cognoten a la música alternativa y a estilos gráficos que tengan que ver con la misma.

---

---



---

### Código cromático

---

Se trabajará el alto contraste (blanco y negro), con el uso alterno de colores que hagan alusión a la música alternativa y al programa (amarillo, magenta, morado, rojo, verde).

---

---

### RASGOS DE ESTILO



---

#### Código sonoro

---

La música utilizada será la identitaria del programa, " Elévense ", pero con modificaciones que van a transformarla al tipo de sonido actual de los programas o festivales de la música alternativa, en específico con tendencias de la electrónica, el hip hop, o pop para que vaya consecuenta con el estilo de animación.

Se utilizarán efectos de sonido que van a apoyar al tema de fondo.

---

---



#### Código de animación

---

Será muy dinámica y fluida, con el uso de planos secuencia que van a interrelacionarse entre sí, permitiendo una unidad formal; convivirá coherentemente con la música de fondo, y van a funcionar como un todo.

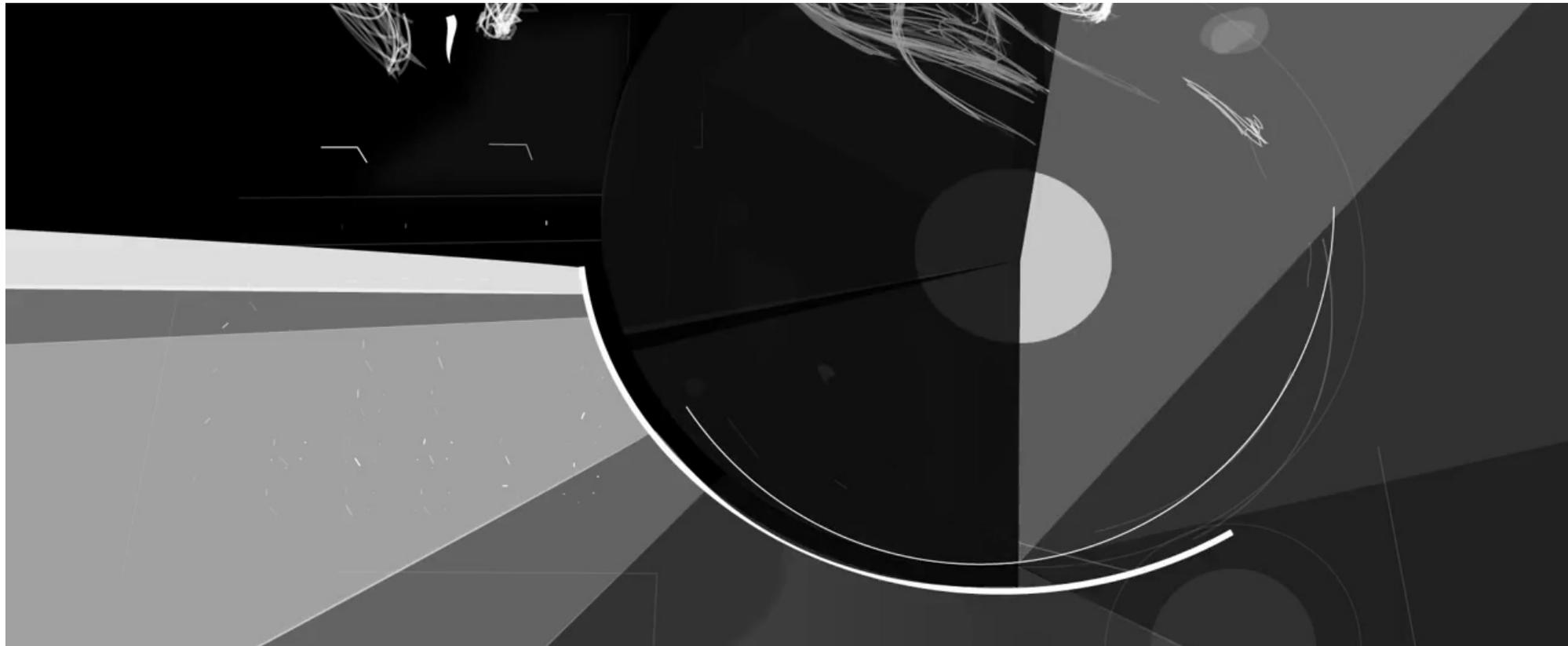
Se hará una combinación de la fotografía con las técnicas de animación mediante la rotoscopia (como tipo de animación utilizada para graficar la música o el arte pop, según los estudios de referentes visuales hechos), junto a ello se aplicarán conectores geométricos, basándose en el

recurso formal de la línea; y elementos tridimensionales.

A pesar de buscar la bidimensión en la animación se trabajará en un espacio tridimensional.

---

---



---

#### #1\_Diseño evolutivo

---

Mostrar a Cuerda Viva como el programa impulsor de todas las nuevas tendencias musicales representando los elementos identitarios del programa con el uso de rasgos más actuales de la cultura alternativa.

---

---



---

#### #2\_Diseño revolucionario / Premisa seleccionada

---

Mostrar a Cuerda Viva como el programa impulsor de todas las nuevas tendencias musicales, a partir de la aplicación de elementos identitarios de la cultura pop y electrónica, y del género alternativo que son las más seguidas por el público joven actual, destacándose el recurso línea (cuerda) como elemento base.

---

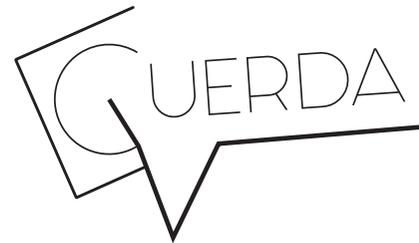
---



#### #1\_Alternativa

Uso de elementos de la cultura electrónica, reflejando la mesa dj y el disco de vinilo como icono base del género alternativo.

Se utilizó el recurso línea para dar una concordancia entre el símbolo de la cuerda con los anteriores.



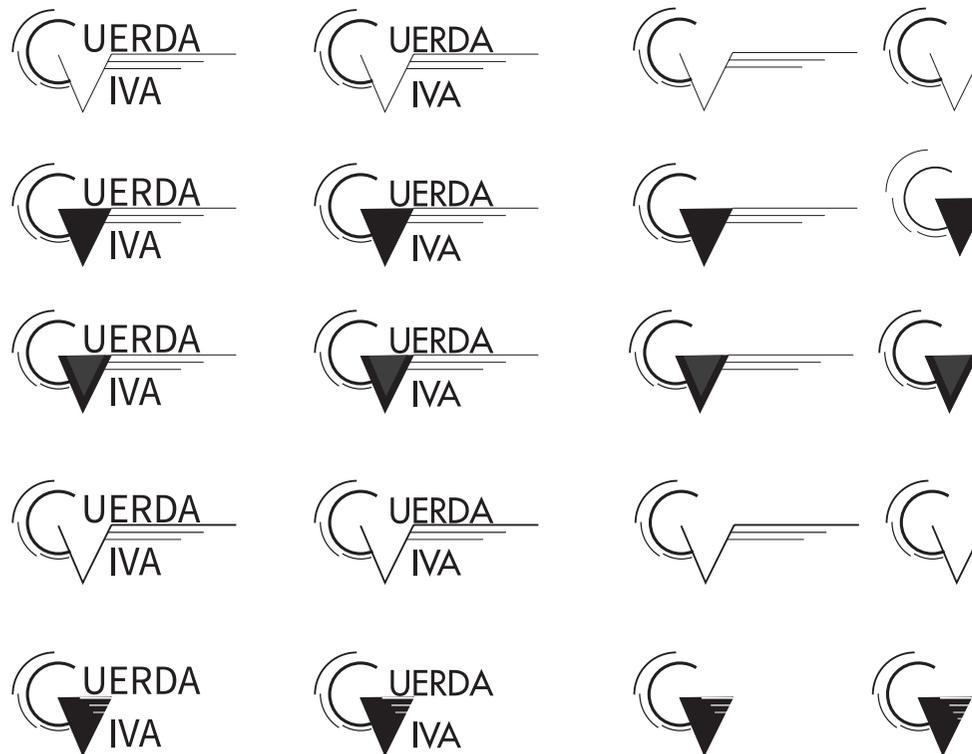
### #2\_Alternativa

Uso de elementos de la cultura electrónica, reflejando la mesa dj y el disco de vinilo como icono base del género alternativo. Se utilizó el recurso línea para dar una concordancia entre el símbolo de la cuerda con los anteriores.



### #3\_Alternativa / Seleccionada

Uso de elementos de la cultura electrónica, reflejando la mesa dj y el disco de vinilo como icono base del género alternativo. Se utilizó el recurso línea para dar una concordancia entre el símbolo de la cuerda con los anteriores.



# CONCEPTO

## # 3.4

### ALTERNATIVAS Y VARIANTES

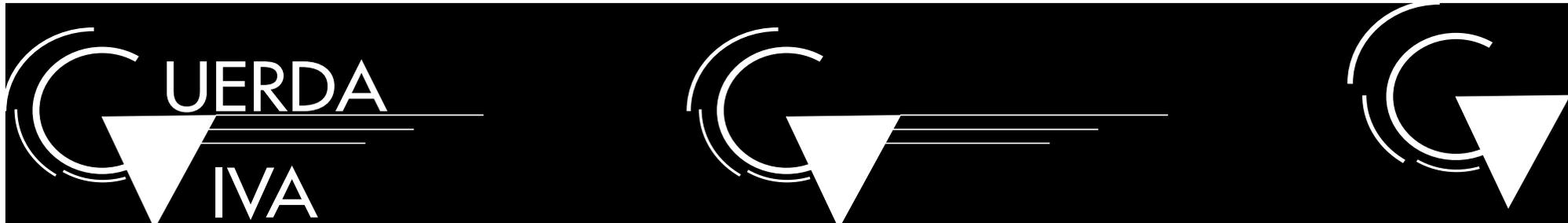
#### #3\_Alternativa

Uso de elementos de la cultura electrónica, reflejando la mesa dj y el disco de vinilo como icono base del género alternativo.

Se utilizó el recurso línea para dar una concordancia entre el símbolo de la cuerda con los anteriores.



#1 / Seleccionada



#2

## CONCEPTO

## # 3.4

ALTERNATIVAS Y  
VARIANTES

## #3\_Alternativa

Uso de elementos de la cultura electrónica, reflejando la mesa dj y el disco de vinilo como icono base del género alternativo.

Se utilizó el recurso línea para dar una concordancia entre el símbolo de la cuerda con los anteriores.



## CONCEPTO

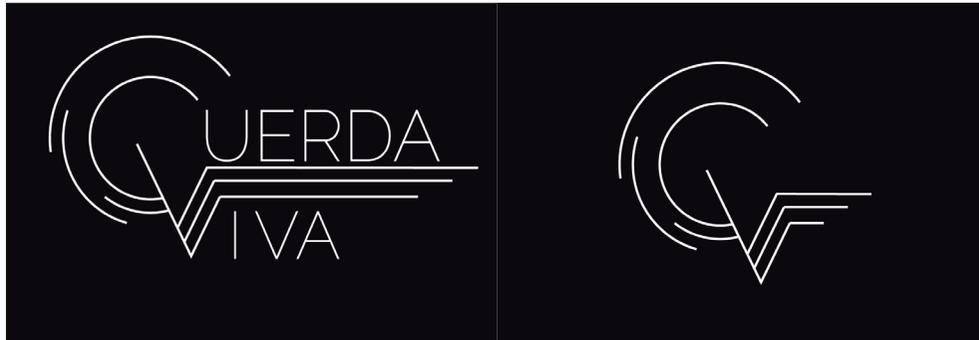
## # 3.4

ALTERNATIVAS Y  
VARIANTES

## #3\_Alternativa

Uso de elementos de la cultura electrónica, reflejando la mesa dj y el disco de vinilo como icono base del género alternativo.

Se utilizó el recurso línea para dar una concordancia entre el símbolo de la cuerda con los anteriores.



Subvariante optimizada #1 / Seleccionada



Subzvariante optimizada #2



#1 / Seleccionada

---

#### Concepto Óptimo

---

El concepto óptimo contiene una serie de connotaciones claves que caracterizan al estilo alternativo, además a "Cuerda Viva".

Es un logotipo iconizado conformado por la interrelación del recurso formal línea, desarrollando las iniciales del programa, y funcionando como un ícono del mismo.

Donde se evidencia la guitarra (instrumento e ícono principal del programa), además del famoso disco de vinilo y una sección de la mesa dj (iconos de la música alternativa).

---

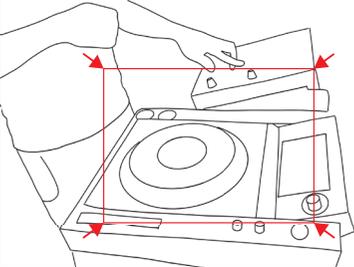
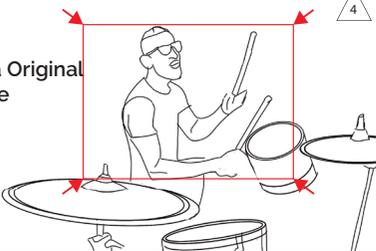
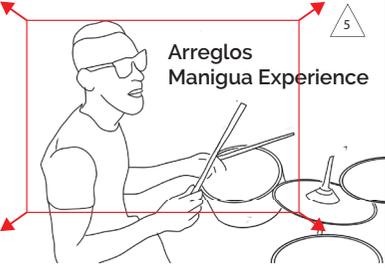
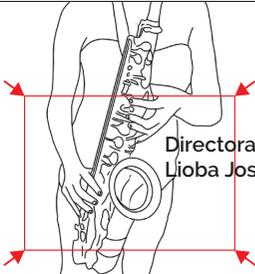
---



## Concepto Óptimo / Storyboard

Aquí se presenta una primera visualización de como funcionaría la gráfica y el estilo de animación de la presentación y otros soportes audiovisuales que serán desarrollados en la posterior etapa.

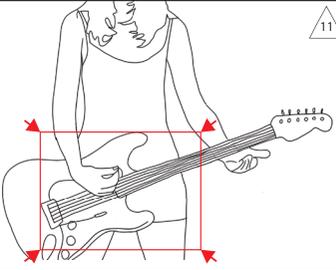
## CÓNCEPTO ÓPTIMO

<p>1</p> <p>Televisión Cubana Presenta</p>	<p>2</p> <p>Diseño de la Presentación Marcos Nicanor Hernández</p> 	<p>3</p> 	<p>4</p> <p>Música Original Elvense</p> 
	<p>Escala de Planos: Primer Plano Cámara: Fija</p>	<p>Escala de Planos: Plano de Detalle Movilidad: Mov. aparente de la cámara.Zoom in</p>	<p>Escala de Planos: Primer Plano Movilidad: Mov. aparente de la cámara.Zoom in</p>
<p>5</p> <p>Arreglos Manigua Experience</p> 	<p>6</p> <p>Guión Cari Rojas</p> 	<p>7</p> <p>Directora Asistente Lioba Josefa</p> 	<p>8</p> <p>Productor General Pedro Díaz</p> 
<p>Escala de Planos: Primer Plano Movilidad: Mov. aparente de la cámara. Zoom Back</p>	<p>Escala de Planos: Plano Americano Movilidad: Mov. Interno del cuadro o perfilmico</p>	<p>Escala de Planos: Plano Medio Movilidad: Mov. aparente de la cámara.Zoom in</p>	<p>Escala de Planos: Plano Americano Movilidad: Mov. Interno del cuadro o perfilmico</p>

## Concepto Óptimo / Storyboard

Aquí se presenta una primera visualización de como funcionaría la gráfica y el estilo de animación de la presentación y otros soportes audiovisuales que serán desarrollados en la posterior etapa.

## CÓNCEPTO ÓPTIMO

			
<p>Escala de Planos: Primer Plano Movilidad: Mov. Interno del cuadro o profilmico</p>	<p>Escala de Planos: Plano General Movilidad: Mov. Interno del cuadro o profilmico</p>	<p>Escala de Planos: Plano Medio Movilidad: Mov. aparente de la cámara.Zoom in</p>	

### INTRODUCCIÓN

---

En este capítulo se documentará el funcionamiento del identificador visual en pantalla y algunas reglas y prohibiciones base que se deberán respetar para su correcto funcionamiento.

Además del desarrollo de las aplicaciones audiovisuales que convivirán en pantalla con el identificador visual como un sistema, y una breve descripción y explicación del funcionamiento de las mismas.

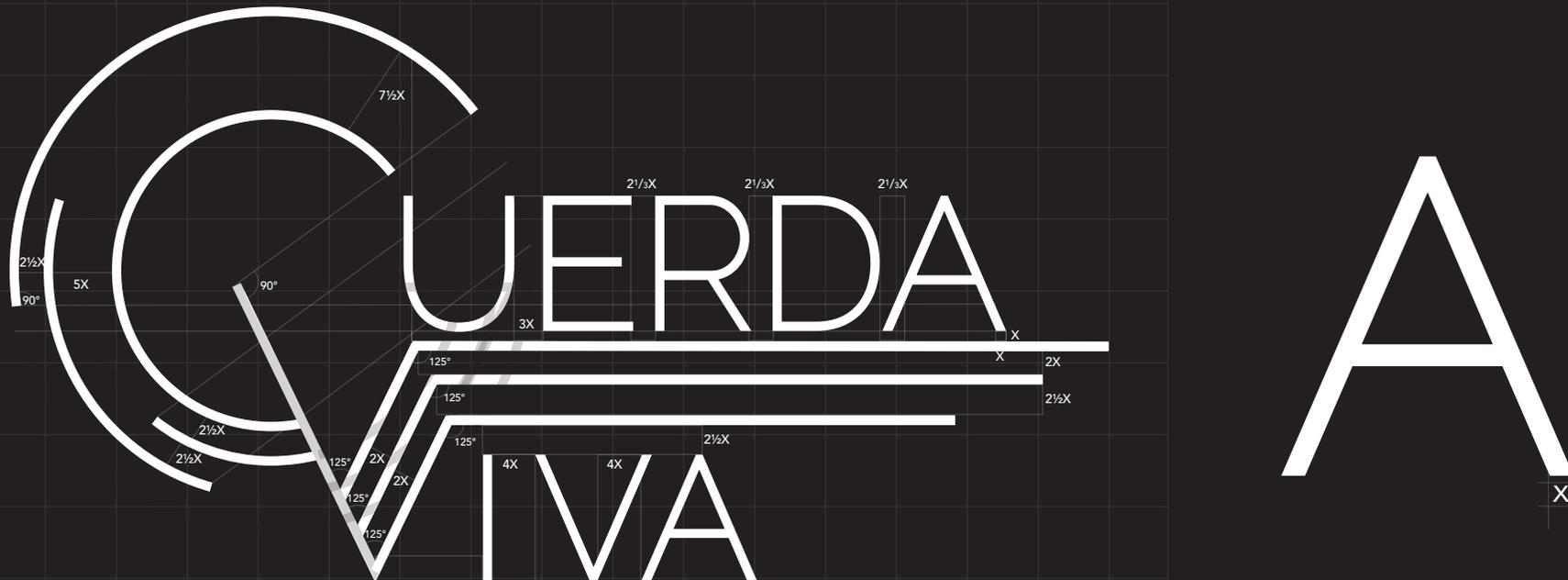
---

---

## Construcción

Para la construcción del identificador de Cuerda Viva se generó una retícula, se tomó como punto de partida para su construcción la proporción del grosor del pie del carácter "A" del logotipo.

## IDENTIFICADOR. CONSTRUCCIÓN



#### Composición

El identificador desde su desarrollo fue pensado para ser un logotipo iconizado que tuviera una variante compositiva que funcionará como icono de la cultura alternativa y en específico de Cuerda Viva, icono que va a funcionar para los festivales, e incluso está preparado para animarse junto al logo principal en las aplicaciones audiovisuales y funciona como identidad en pantalla (mosca).

#### Color

Las variantes de color fueron desarrolladas a partir del código cromatico. Según pruebas que se hicieron durante la etapa actual se definió que tanto para el sistema audiovisual y digital no eran óptimas, variantes de 2 o más colores, por lo que se decidió usar variantes monocromáticas.

Otro resultado fue que hay variantes que se ven mucho mejor en fondo blanco que en negro como son el color magenta, rojo, verde y negro



### VARIANTES COMPOSITIVAS Y DE COLOR

como se puede observar en la imágenes de apoyo; y el naranja, amarillo, rojo y blanco (la mayoría cálidos) funcionan muy bien en fondo negro. Por lo que según el concepto detrás de este proyecto y para mejor funcionamiento de la imagen se deberá usar las variantes cromáticas propuestas.

En caso de una imagen de fondo abigarrada de colores es óptima la variante principal (blanca) con una sombra paralela o un resplandor aplicado a ella, como se muestra a continuación.



---

### Tipografía institucional

---

Como tipografía institucional se escogió la familia Avenir LT Std, Avenir Next LT Pto y Raleway ya que poseen buena legibilidad y la comodidad propia de las tipografías Sans Serif humanistas y de los tipos de letra redonda clásicos, combinadas con sutiles formas geométricas y un color monótono. En el caso de la Raleway fue utilizada en la construcción del identificador y las secciones aprovechando la morfología de sus mayúsculas que es muy similar a las figuras geométricas básicas.

---

---

## Avenir LT Std

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz  
0123456789,."

## Avenir Next LT Pto

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz  
0123456789,."

## Raleway

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz  
0123456789,."

### Codigo cromatico

---



Negro  
000000

R: 0  
G: 0  
B: 0



Verde  
047E2A

R: 4  
G: 126  
B: 42



Naranja  
FF960

R: 255  
G: 150  
B: 0



Rojo  
FF0000

R: 255  
G: 0  
B: 0



Magenta  
FF009C

R: 255  
G: 0  
B: 156



Blanco  
FFFFFF

R: 255  
G: 255  
B: 255



Verde  
BiC09C

R: 177  
G: 192  
B: 156



Verde  
F6FF00

R: 246  
G: 255  
B: 0



Rojo  
FF8282

R: 255  
G: 130  
B: 130



Morado  
FF00f6

R: 255  
G: 0  
B: 246

---

Se creó una estrategia audiovisual coherente con la identidad del programa basada en un sistema de aplicaciones que responden al discurso de identidad planteado en el Capítulo 3 (Concepto).

### Color

---

Todas las aplicaciones se desarrollarán sobre fondo negro, haciendo énfasis en la línea y la geometrización de formas que van a adquirir diferentes tonalidades de color que me evidencien el pop y en general la música alternativa, como se planteo en el capítulo anterior.

### Tipografía

---

Para las aplicaciones audiovisuales se empleará la familia tipográfica Avenir y Raleway, sin modificaciones en sus características para garantizar un óptimo rendimiento en pantalla y una buena legibilidad.

### Animación de marca

---

La animación de marca está presente en las aplicaciones audiovisuales; la presentación, es basada en la rotoscopia que va a interrelacionarse con el elemento línea y en consecuencia con la misma marca; los elementos de la misma son utilizados en los créditos y en la cartelera. Las cortinillas, mosca, tyser fueron trabajados a partir de elementos de la misma animación de marca, destacándose el cambio rítmico del color en el identificador. Los inicios de sesión fueron trabajados jugando con la geometría de los caracteres que conformaban cada nombre de sesión, animándose y cambiando de forma en secuencia con el sonido de fondo.

### Recursos gráficos

---

Como recursos gráficos se emplea la línea, como forma geométrica, o ilustración adquiriendo generaciones y cambios de color según el ritmo del sonido; evidenciando el concepto de la cuerda viva y de lo alternativo.

---

---



## PRESENTACIÓN

La presentación del programa se desarrolló mediante la técnica de animación " rotoscopia ", apoyando del recurso formal de la línea (cuerda), y la geometrización de la misma para lograr un estilo visual semejante al desarrollado actualmente en las expresiones artísticas y audiovisuales de la cultura alternativa. La misma están en total sintonía con el background o sonido de fondo, logrando un dinamismo y un gran impacto durante toda su secuencia. Se utilizaron, según la investigación desarrollada, los colores que tuvieran que ver con esta cultura y principalmente con el programa. Al fusionar todos estos elementos visuales se logró una imagen alternativa muy

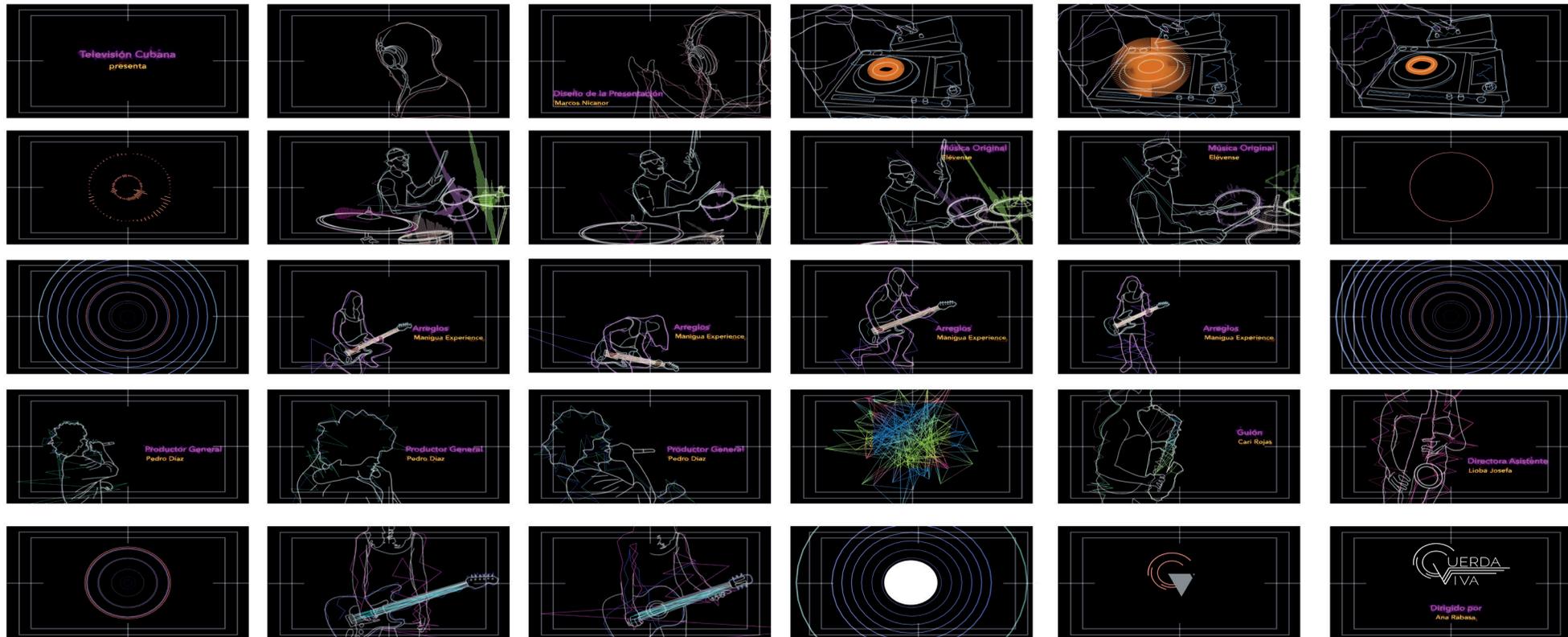
actual y sobre todo original, logrando una diferenciación visual y conceptual con los programas musicales que están aconteciendo en nuestra cartelera nacional.

Culmina con la animación de marca e identidad del programa.

Tipografía:

- Avenir Next LT Pro, Demi 62px para los titulares.
- Avenir LT Std, 85 Heavy 50px para los subtítulos.

Duración: 45 segundos.

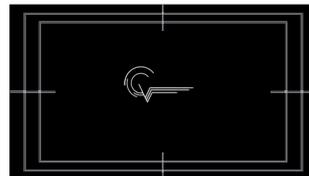
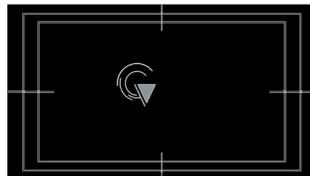
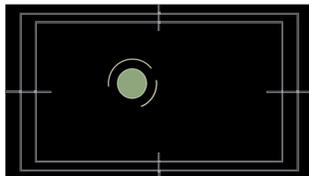
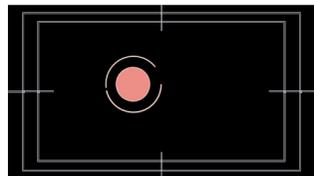


El identificador es cinético, lo que permite se le puedan aplicarle animaciones y generaciones jugando con su forma; esto permitió que se desarrollará una animación de marca del mismo que está aplicada en todos las demás aplicaciones del sistema y pueda trabajarse con formas geométricas y planos de color.

El color base del identificador es blanco para que pueda admitir todo tipo de cambios de tonalidades.

Tipografía: Raleway Medium

Duración: 11 segundos.



IDENTIFICADOR  
EN PANTALLA  
(MOSCA)

El identificador en pantalla o mosca es la aplicación audiovisual que más guarda relación con la identidad del programa, debido que se desarrolló a partir de la misma animación de marca.

Se encuentra ubicada en la esquina inferior derecha de la pantalla apareciendo con la animación de marca y adquiriendo transparencia en intervalos de tiempos.

La mosca se genera de la simplificación del identificador, donde solo nos quedamos con los caracteres iniciales "C" y "V". Cuando adquiere transparencia en este estado salen texto informativo desde la zona inferior del carácter "V".

Durante el movimiento cinético de la mosca va a realizar *flashes* con cambios de color, como mismo se desarrolla en el resto del sistema.

Duración: 40 segundos.



### TIZER (TAISER)

El Taiser surge a partir de la animación de marca, apoyado del recurso línea y planos de color que van a interactuar entre sí de manera muy dinámica, respetando la geometría de su forma.

Hay dos versiones de taiser, una con menos duración que es para presentar a los locutores, invitados del programa o entrevistados y el segundo que está acompañada con la animación del identificador "mosca". Es ubicado en la parte inferior izquierda de la pantalla para que en caso de ser requerido pueda interactuar con el identificador en pantalla.

Duración:

1. 10 segundos.
2. 25 segundos.

Tipografía

- Avenir LT Std 85 Heavy 42px para el nombre predeterminado, que va a estar siempre redactado en mayúscula
- Avenir LT Std 65 Medium 40px, para el resto de información.

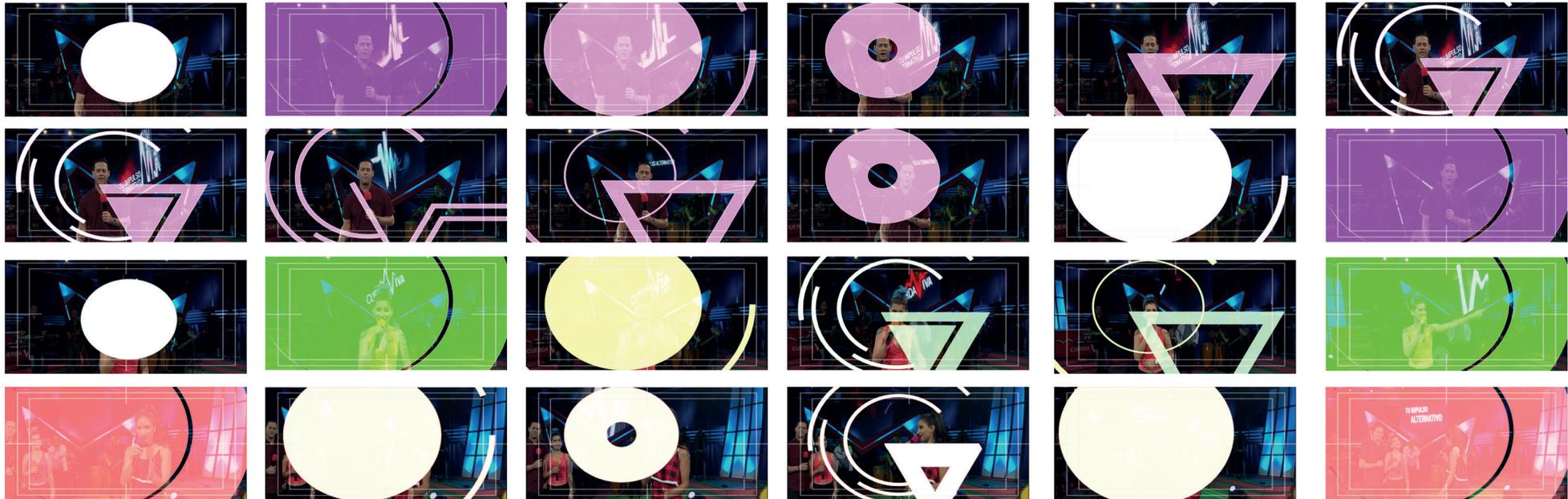
Los textos del taiser deber ser editables solo en la precomposición, dentro de la plantilla after effects otro cambio puede afectar la aplicación.



### CORTINILLA

Al igual que las aplicaciones anteriores la cortinilla se desarrolla a partir de la animación de marca, con el uso de varios tonos de color (Son los colores pautados en el documento presente); además del recurso línea (cuerda) y los planos de color. Destacándose la unidad del sistema por seguir el mismo tipo de animación, color y rasgos formales del identificador visual del programa.

Duración: 1 segundo.



TIZER (TAISER) Y  
MOSCA

Esta versión de taiser es utilizada para presentar a las agrupaciones invitadas y su animación se encuentra estrechamente relacionada con la de la mosca ya que cuando se está retirando hace una animación hacia el hemisferio inferior derecho de la pantalla, lugar donde está situado el identificador de pantalla, transformándose en el mismo.

## Tipografía

- Avenir LT Std 85 Heavy 42px para el nombre predeterminado, que va a estar siempre redactado en mayúscula

- Avenir LT Std 65 Medium 40px, para el resto de información.

Duración: la animación conjunta posee una duración de 1minuto y 5segundos.



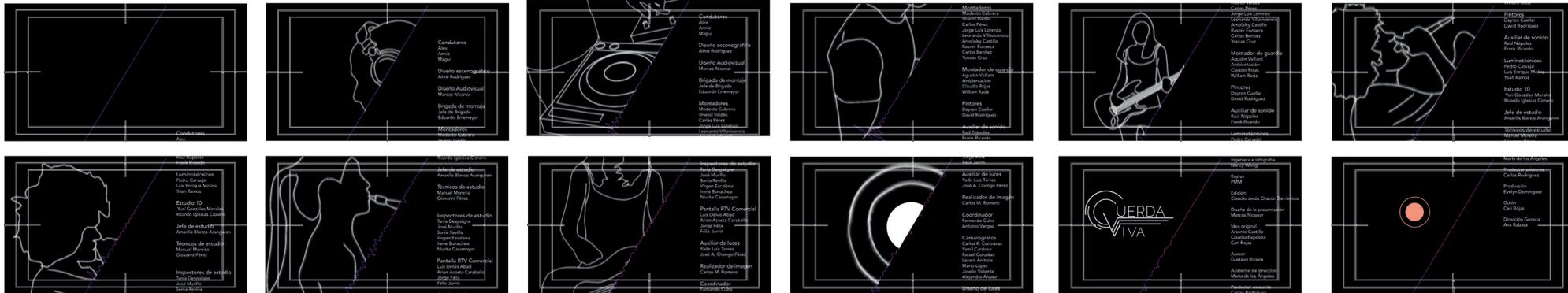
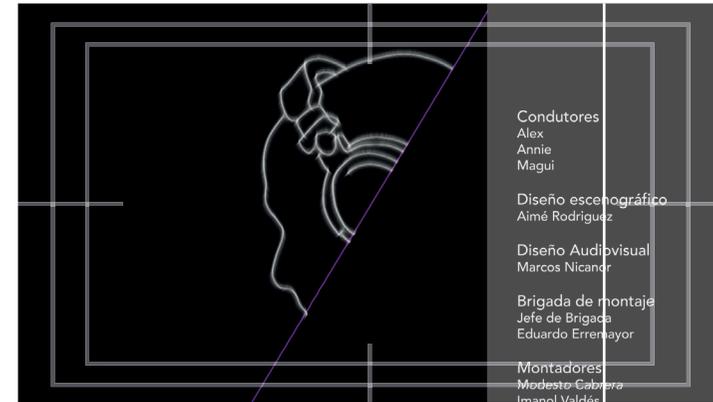
## CRÉDITOS

Los créditos de cierre se muestran planos de detalle de las animaciones (rotoscopia) desarrollada en la presentación; apoyado de las líneas animadas al compás de la música.

Los textos se montan hacia la zona derecha de la pantalla, en el centro de la 3ra parte de la de la misma; con formato de párrafo alineado a la izquierda. En caso de poseer la plantilla editable solo interactuar con la precomposición de texto, para evitar daños a la aplicación.

Duración: 45 segundos.

Tipografía: Avenir LT Std 65 Medium, 42px para los titulares, a 36px para los participantes.



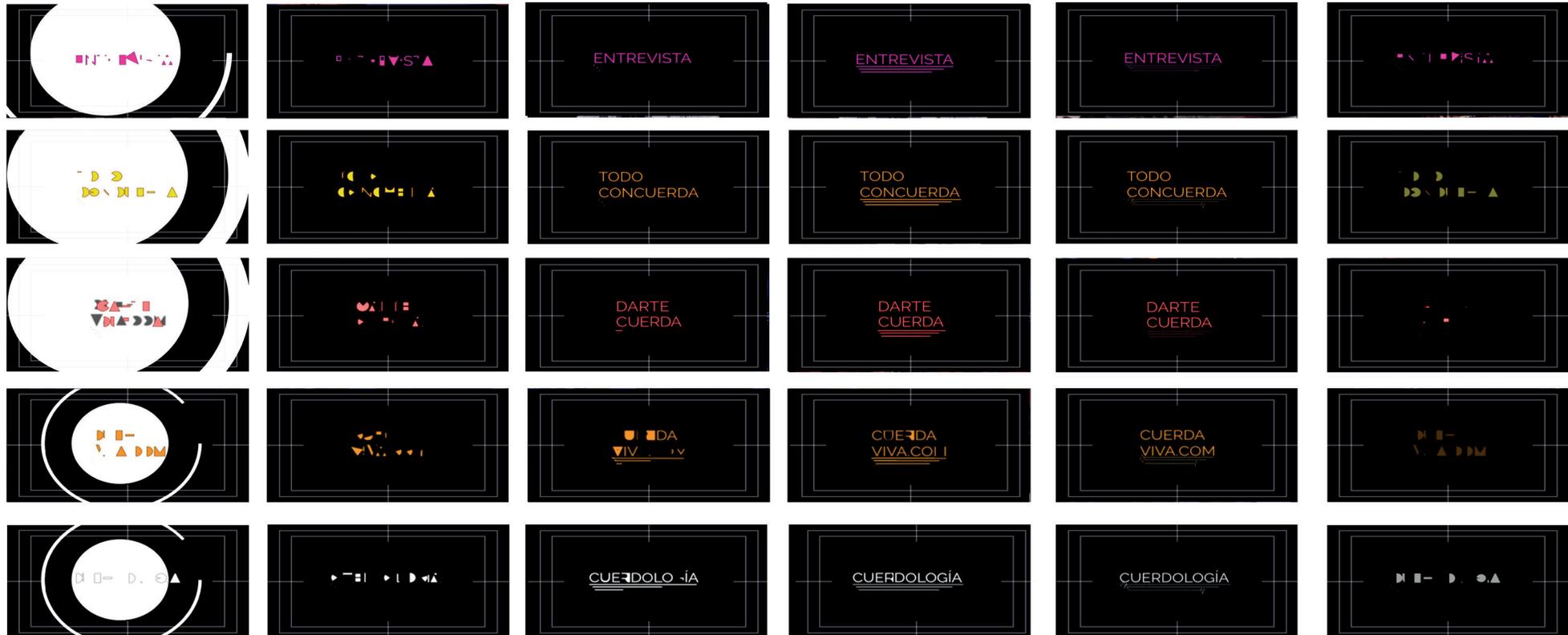
## SECCIONES

Las secciones fueron desarrolladas con estilo de animación de los caracteres tipográficos, jugando con la música mientras se van generando a partir del juego con la geometría que está vinculada a cada carácter.

El comienzo de ellas es a partir de la contraforma que realiza una sección de la cortinilla haciendo una especie de *flash* que va interlazado con las formas geométricas animadas, dejándolas conformando el nombre de sección. Junto al mismo van a generarse 3 líneas como las del identificador que se van a transformar en las líneas que aparecen en presentación del progra-

ma, las cuales en sintonía con la música van a animarse, simulando la vibración de una cuerda, volviendo a su estado inicial en conjunto con la nomenclatura generada.

Las secciones a parte de que están integradas por tipografía, forma, y estilo de animación se diferencian entre ellas por el color, y la manera diferenciada de la generación de cada uno de sus caracteres. Funcionando perfectamente como sistema ya que formalmente están estrechamente relacionadas con el sistema audiovisual.



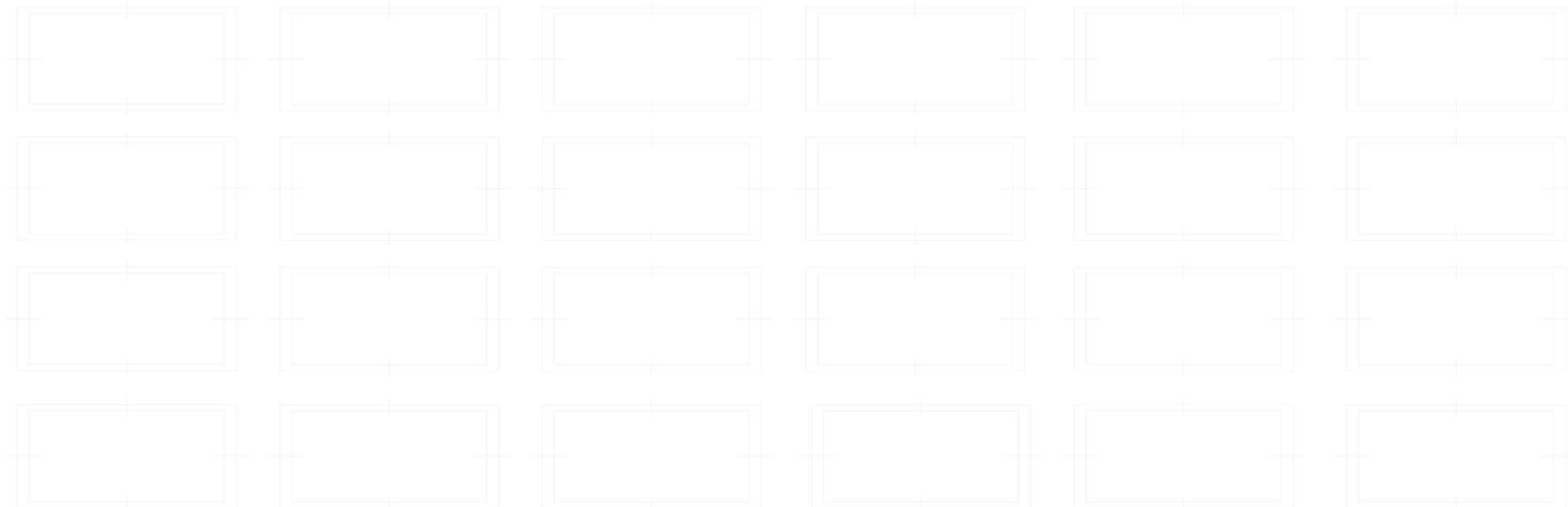
Tipografía

- Raleway Medium

Duración: 10 segundos.



### SECCIONES



CONCLUSIÓN

# 5.0



El presente proyecto da respuesta al encargo de diseño, que surge de la necesidad de renovar el sistema de identidad visual y las aplicaciones audiovisuales del programa televisivo Cuerda Viva hacia un diseño más novedoso e identificativo de la cultura alternativa actual, una actualización hacia estándares de estética y calidad novedosos a nivel internacional, con el fin de aumentar la teleaudiencia y la aceptación.

El resultado de este trabajo de diploma da respuesta al problema planteado; teniéndose en cuenta para su realización los factores de diseño, logrando un resultado que cumple con los requisitos determinados en la etapa problema.

El proyecto se convierte en un instrumento de gran valor e importancia, que facilitará el trabajo y economizará el tiempo para lograr comunicar con eficiencia y consolidar la imagen del programa que cumple 15 años desde su primera emisión.

# RECOMEN- DACIONES

1- Ser celosos cuidadores de la imagen y fieles cumplidores de las regulaciones para mantener la coherencia en la comunicación.

2 - No aplicar la nueva imagen y sistema audiovisual hasta que no este desarrollado el diseño escenográfico acorde a la misma.

3- Seguir el espíritu del proyecto para en el futuro generar nuevas aplicaciones audiovisuales y más proyectos.

4 - Actualizar en la dinámica en el programa para añadirle al mismo mayor teleaudiencia.

## Libros

Micheli, mario de. Las vanguardias artísticas del siglo xx. La habana: felix varela. 2004

Meggs, philip b. Historia del diseño gráfico. Cuarta edición, editorial rm verlag, méxico , 2009. Capítulo 19 y 21

Meggs, philip. Historia del diseño gráfico. Cuarta edición. Editorial rm verlag, méxico 2009. Cap 21 (cartelmania)

Wilson, simon. El arte pop. Barcelona, gustavo gili s.A. 1991.

Meggs, philip. Historia del diseño gráfico. Cuarta edición, editorial rm verlag, méxico, 2009. Capítulos: «el diseño posmoderno» pág. 466. «La revolución digital y más allá» pág. 488.

Pedro Hernández Herrera, Elina Hernández Galarraga, Alberto Padrón Sánchez, Iván Barreto, Ernesto Vazquez. Glosario de términos artísticos y técnicos audiovisuales, ediciones ICAIC, Cuba, 2012.

Chaves, Norberto y Espinosa, Arnulfo. "Logotipos y fondos gráficos". Ediciones Logos, 2012. - [s.p.].

Fauly, calviño. Análisis dinámico del comportamiento «Comportamiento del Consumidor» pág. 80 a «Tipos y sistemas de necesidades» pág 88 (en soporte digital)

Cue, M.: Hitos fundacionales televisivos. Aproximación histórica en Cuba, Ediciones en vivo, ICRT, La Habana, 2011.

La audiencia frente a la pantalla. En Revista Diálogos de la comunicación, No.30 junio 1991 p54.

Tabares, S.: La ilusión perpetua, Ediciones en vivo, ICRT, La Habana, 2011.

## Sitios Web

[www.Pinterest.com/art pop](http://www.Pinterest.com/artpop) - febrero 2107

[www.Wikipedia.org](http://www.Wikipedia.org) - febrero y marzo 2017

[www.efectohd.com](http://www.efectohd.com) - abril 2017

[www.1muti1.deviantart.com/art/Rotoscopia](http://www.1muti1.deviantart.com/art/Rotoscopia) - abril 2017

[www.archivosdetextosdenorbortochaves.com](http://www.archivosdetextosdenorbortochaves.com) - mayo 2017

[www.efectohd.com](http://www.efectohd.com) - mayo 2017

[www.youtube.com/animación fullframe](http://www.youtube.com/animaciónfullframe) - abril 2017

[www.foroalfa.net/con símbolo o sin símbolo](http://www.foroalfa.net/con-símbolo-o-sin-símbolo), Norberto Chaves

## Tesis

Fors, Janys y Collazo, Alexander, Diseño de exposición internacional de la Facultad de Comunicación Visual, La Habana: Trabajo de Diploma, Facultad de Diseño de Comunicación Visual. Instituto Superior de Diseño. 2013.

García, Emilio y Amigo, Luis, Diseño de los signos de identidad visual y las aplicaciones audiovisuales del programa televisivo mesa redonda: Trabajo de Diploma, Facultad de Diseño de Comunicación Visual. Instituto Superior de Diseño. 2014.

Contino, Inalvis y Quesada, Carlos, Sistema de identidad visual y aplicaciones audiovisuales para el Noticiero Nacional Deportivo, La Habana:

## Conferencias

"El Diseño de Signos Identificadores, Nombre de marca" Departamento de Diseño de Comunicación Visual, Instituto Superior de Diseño, 2009.

“Psicología del desarrollo Adolescencia y Adulto joven” Departamento de Psicología, Instituto Superior de Diseño, 2013.

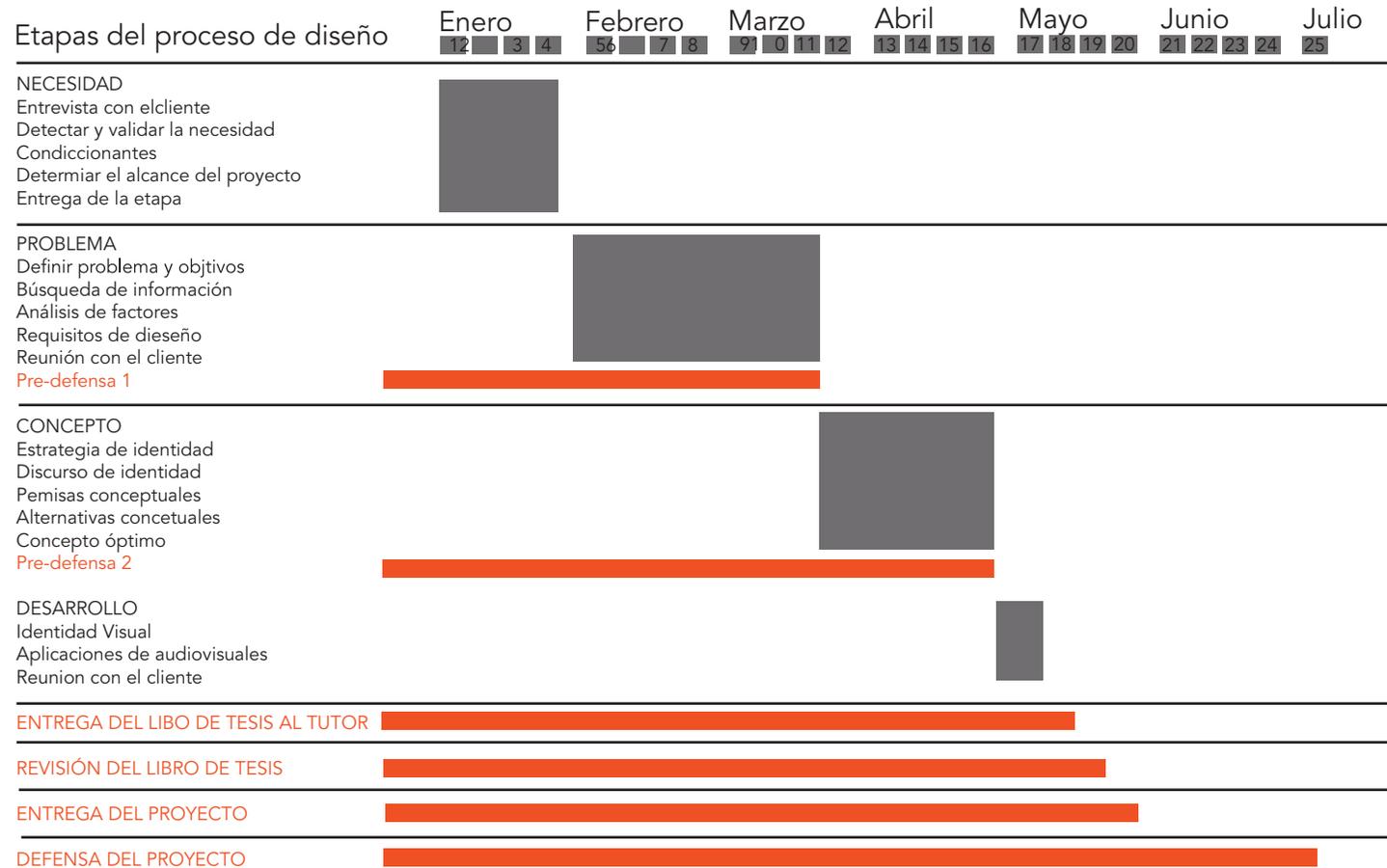
Conferencias de identidad corporativa (2015-2016).

**ANEXOS**

**# 6.0**



## CRONOGRAMA DE TRABAJO



## Análisis sincrónico

Programas	Tipologías de Nombre	Cámino Gráfico	Rep Imago / logo	Código tipográfico	Código cromático	Colores	Composición
	Descriptivos Toponímicos Patronímicos Contracciones Símbolicos	Símbolo Sin Símbolo	Abstracto Figurado Alfabetico Singular Estandar Retocado Exclusivo Iconizado	Serif Sans Serif	Plano Gradiente Blanco y Negro	1 Color 2 Color 3 Color + de 3 Colores	Simétrica Asimétrica
Billboard	■	■	■	■	■ ■	■	■
Galliner	■	■	■ ■	■	■	■	■
iHeartRadio	■	■	■ ■	■	■	■	■
KISSMUSSIK	■	■	■ ■	■	■	■	■
La Banda	■	■	■ ■	■	■	■	■
Latin American Music Awards	■	■	■ ■	■	■	■ ■	■
LOS40	■	■	■ ■	■	■	■	■
MTV	■	■	■ ■	■	■	■	■
Bailando en Cuba	■	■	■ ■	■	■	■	■
Lucas	■	■	■ ■	■	■	■	■
Sonando en Cuba	■	■	■ ■	■	■	■	■

## Tipologías de Nombre

Descriptivos	45,5%
Toponímicos	27,3%
Contracciones	9,1%
Símbolicos	18,2%

## Cámino Gráfico

Símbolo	54,5%
Sin Símbolo	45,5%

## Rep Imago / logo

Abstracto	27,3%	Singular	36,4%
Figurado	36,4%	Estandar	18,2%
		Retocado	18,2%
		Exclusivo	18,2%

## Código tipográfico

Sans Serif	100%
------------	------

## Código cromático

Plano	54,5%
Gradiente	45,5%
Blanco y Negro	9,1%

## Colores

2 Color	27,3%
3 Color	36,4%
+ de 3 Colores	45,5%

## Composición

Simétrica	90,9%
Asimétrica	9,1%

TABLA DE  
ANÁLISIS SIN-  
CRÓNICO

### Encuestas

Como procedimiento investigativo se aplicaron dos versiones de encuestas, una para los directivos y trabajadores del programa y la otra para el público meta de Cuerda Viva.

De está primera encuesta con los directivos se definieron los rasgos más importantes del programa que son la alegría, modernidad dinámico, entre otros que me pudieron favorecer en mi investigación, además del interés por el desarrollo de una nueva imagen del programa ya que el mismo posee la necesidad de tenerla, además

de estar algo satisfechos por el programa, existe un descontento con la incoherencia visual que posee el mismo, también se definieron los colores institucionales del programa: naranja, rojo, amarillo, blanco y negro.

Se definieron las exigencias de los trabajadores y la directiva, como que desean una nueva imagen que posea tanto atributos de la actual y de la primera y este consecuente con las tendencias visuales del momento.

ENCUESTA PARA LA IDENTIDAD VISUAL DEL PROGRAMA DE TELEVISION CUERDA VIVA en conjunto con el ISDi está realizando un análisis de la identidad y nombre del centro. Como Ud. Es parte fundamental de este, solicitamos su colaboración, para responder este cuestionario con el mayor grado de sinceridad posible. La información brindada no será divulgada. Muchas gracias.

I. Escriba a continuación los datos informativos generales del programa.

Dirección \_\_\_\_\_  
 Teléfonos \_\_\_\_\_  
 Correo electrónico \_\_\_\_\_  
 Página web \_\_\_\_\_

II. Pudiera intentar proponer algún slogan o lema que se corresponda con las características de Cuerda Viva

III. ¿Qué imagen o personalidad posee el programa?

IV. ¿Qué imagen deberá comunicar luego de implementado un nuevo diseño gráfico?

V. ¿Existen hoy programas similares en otros canales de Tv foráneos que considere sean referentes positivos a tener en cuenta para el rediseño de la imagen? Cítelos.

VI. ¿Qué diferencia al programa de otros similares nacionales o internacionales? ¿Mencione aspectos negativos y positivos?

VII. ¿Qué aspectos del programa no deben ser reflejados en la nueva identidad visual y sus aplicaciones?

VIII. ¿Cuáles son las fortalezas del programa?

IX. ¿Cuáles son las debilidades del programa?

X. Caracterice al programa según los siguientes pares semánticos

- \_\_\_ Moderno
- \_\_\_ Dinámico
- \_\_\_ Impactante
- \_\_\_ Ligero
- \_\_\_ Alegre
- \_\_\_ Sofisticado
- \_\_\_ Caro
- \_\_\_ Personal
- \_\_\_ Caliente
- \_\_\_ Masculino
- \_\_\_ Blanco
- \_\_\_ Específico
- \_\_\_ Virtual
- \_\_\_ Natural

XI. ¿A qué acontecimientos, eventos, sucesos históricos, personalidades, cree que puede estar asociada la imagen de la institución? Mencione solo los más importantes.

XII. ¿A qué tipo de símbolos (animal, vegetal, mineral, fantástico), colores, sonidos (onomatopéyicos o musicales), letras, palabras o frases puede estar asociada la imagen de Cuerda Viva?

- Símbolos \_\_\_\_\_
- Colores \_\_\_\_\_
- Sonidos \_\_\_\_\_
- Letras \_\_\_\_\_
- Palabras \_\_\_\_\_
- Frases \_\_\_\_\_
- Otros \_\_\_\_\_

XIII. Liste las aplicaciones donde deberá aparecer la identidad visual de Cuerda Viva. Adjunte de ser posible, ejemplos de las actuales aplicaciones, (papelería, impresos administrativos y comerciales, propaganda, etc.). No adjuntar aplicaciones audiovisuales.

XIV. ¿Qué espera del trabajo creativo?

## ENCUESTAS

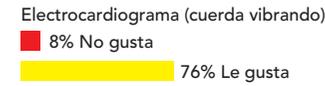
### Encuesta a público meta

Según la encuesta estadísticamente se obtuvo los resultados que se visualizan en la gráfica que se muestra a continuación.

#### Identificador



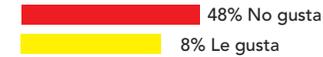
#### Elementos identitarios



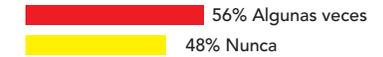
#### Colores



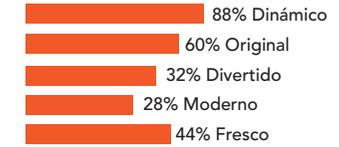
#### Tipografía



#### Frecuencia de visualización



#### Imagen deseada



#### ENCUESTA PARA LA IDENTIDAD VISUAL DEL PROGRAMA DE TELEVISION CUERDA VIVA

Cuestionario al público meta (televidente) El Instituto Superior de Diseño en conjunto con el programa de televisión Cuerda Viva desea conocer su opinión mediante este cuestionario acerca de sus signos de identidad y su programación. Gracias por su colaboración.

- 1 Edad: \_\_\_\_\_
- 2 MARQUE CON UNA (X) LA OPCIÓN ESCOGIDA.  
Diga su sexo F\_\_\_\_ M\_\_\_\_
- 3 Vínculo laboral Estudiante\_\_\_\_ Desvinculado\_\_\_\_ Trabajador\_\_\_\_ Jubilado\_\_\_\_
- 4 ¿Está satisfecho con el programa de televisión Cuerda Viva? Si\_\_\_\_ No\_\_\_\_
- 5 ¿Con que frecuencia observa las transmisiones del programa de televisión Cuerda Viva? \_\_\_\_Todos los días \_\_\_\_Algunas veces \_\_\_\_Nunca
- 6 ¿Que programas observa con más frecuencia?  
\_\_\_\_Deportivos \_\_\_\_Series \_\_\_\_Películas \_\_\_\_Musicales
- 7 ¿Le gusta la musica? Si\_\_\_\_ No\_\_\_\_
- 8 ¿Diga 3 palabras a su consideración que definan la musica? \_\_\_\_\_
- 9 Marque 3 géneros musicales de mayor preferencia para usted?  
\_\_\_\_Alternativa \_\_\_\_Reggaeton \_\_\_\_Rock \_\_\_\_Metal \_\_\_\_Electronica \_\_\_\_Jazz \_\_\_\_Pop \_\_\_\_Pop Rock \_\_\_\_Salsa \_\_\_\_Trova  
\_\_\_\_Instrumental \_\_\_\_Hip Hop \_\_\_\_Clásica
- 10 Defina con 3 palabras al pueblo de Cuba. \_\_\_\_\_
- 11 Marque no más de 3 adjetivos que describan como le gustaría la imagen del programa.  
\_\_\_\_Dinámico \_\_\_\_Original \_\_\_\_Actual \_\_\_\_Estable \_\_\_\_Tradicional \_\_\_\_Divertido \_\_\_\_Moderno \_\_\_\_Fresco \_\_\_\_Elegante \_\_\_\_Positivo \_\_\_\_Revolucionario
- Otros \_\_\_\_\_
- 12 ¿Conoce el identificador de Cuerda Viva? Si\_\_\_\_ No\_\_\_\_ Más o menos\_\_\_\_
- SI CONOCE EL IDENTIFICADOR RESPONDA LAS SIGUIENTES PREGUNTAS
- 13 ¿Le gusta el identificador de Cuerda Viva? Si\_\_\_\_ No\_\_\_\_
- 14 ¿Que elemento del identificador le gusta más? \_\_\_\_El electrocardiograma \_\_\_\_La bidimensión (2D) \_\_\_\_Los colores \_\_\_\_El tipo de letra  
¿Que elemento del identificador le desagrada? \_\_\_\_El electrocardiograma \_\_\_\_La bidimensión (2D) \_\_\_\_Los colores \_\_\_\_El tipo de letra
- 15 Marque no mas de 3 colores que le gustaría que tuviera el identificador de Cuerda Viva (programa impulsor de música alternativa y de lo mejor de la música popular en Cuba).  
\_\_\_\_Negro \_\_\_\_Amarillo \_\_\_\_Azul \_\_\_\_Gris \_\_\_\_Blanco \_\_\_\_Naranja \_\_\_\_Verde \_\_\_\_Rojo

En esta tabla se documentan los pasos a seguir durante el proceso de búsqueda de información para el desarrollo de mi trabajo diploma.

## TABLA DE PROCEDIMIENTO INVESTIGATIVO

Fuentes de Información	Métodos y técnicas	Decisiones muestrales	Variables	Dimensiones	Indicadores
Directivos y trabajadores	Entrevista Reunión grupal Observación estructurada	Muestreo intencional	Realidad Institucional  Identidad Visual Institucional	Características Funcionamiento interno Temática  Rasgos formales Aplicaciones Usabilidad	Tipo de Público/Audiencia/ Horarios/Estructura Interna/Usuarios Tipo de Temática/Objeto Social Proporciones/color/modulación/ inclinación/extensión/contraformas/ Percepción/Nivel de Representación/ Rendimiento
Identidad Visual existente Manual Identitario	Observación estructurada, Documentación.	Muestreo Intencional	Tipografías para logotipos Identificador Visual	Familias Notables  Rasgos formales	Proporciones/color/modulación/inclinación/extensión/formas/contraformas/ rendimiento
Identidades Visuales de programas homólogos	Observación estructurada	Muestreo Intencional	Denominación Camino gráfico Código tipográfico Isotipo Composición Código cromático Rendimiento	Familias Notables Rasgos formales Composiciones Rasgos de estilo Tendencias Factores	Rasgos tipográficos/color/textura/aplicación de los rasgos de estilo/Tecnología/ Mercado/Función/Modo de Uso/Dimensiones/ Convivencia
Revisión Bibliográfica Manual Identitario Consultas en Internet	Análisis de documentos Análisis de contenidos	Muestreo Intencional	Identificadores Visuales Referentes Funcionamiento de programas homólogos	Composiciones Rasgos de Estilo Tendencias Visualidad	Rasgos tipográficos/color/textura/aplicación de los rasgos de estilo/Tecnología/ Mercado/Función/Modo de Uso/Dimensiones/Productos/Aplicaciones/ Estilo Gráfico



### DIFERENCIA ENTRE NTSC Y PAL

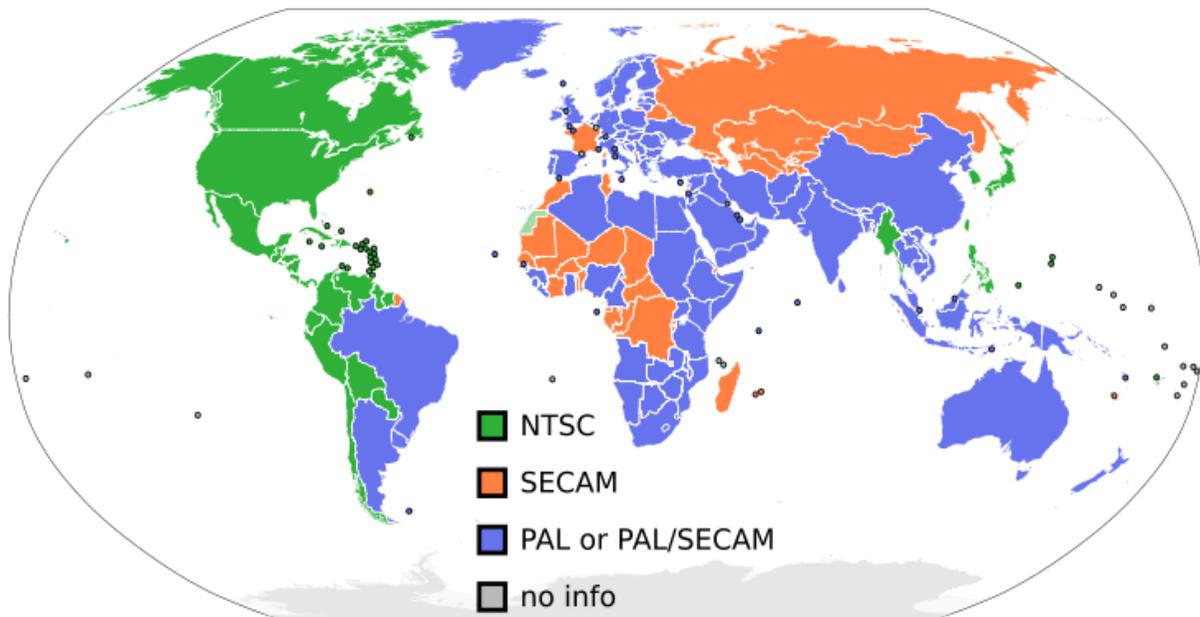
entre ambos después del número de imágenes por segundo. Las imágenes en formato PAL están formadas por 625 líneas (576 en el campo de visión) y el sistema NTSC utiliza 525 (486 en el campo de visión). Por esto, a pesar de ofrecer un menor número de imágenes por segundo, el sistema PAL ofrece una mayor resolución.

#### La transición del vídeo analógico al digital

La diferencia de resolución entre ambos formatos afecta también a la compresión en formato

digital. Los vídeos en NTSC digitales tienen una resolución de 720×480 píxeles y los vídeos PAL 720×576. El vídeo NTSC, al tener menor resolución, tendrá un menor tamaño de archivo y necesitará un menor ratio de compresión, lo que se traduce en una menor pérdida de calidad respecto al vídeo original que los vídeos en formato PAL.

Los vídeos digitales HD (High Definition) tienen una resolución de 1280×702 (720p HD) o 1920×1080 (1080i HD) y los televisores digitales HD ready son capaces de procesar y mostrar imágenes con esta resolución tanto a 50 como 60 Hz. Además, los televisores HD ready 1080p pueden mostrar estas resoluciones también a 24 Hz.



---

### Alessandro Mendini

---

Alessandro Mendini (1931 en Milán) es un diseñador industrial y arquitecto italiano. Jugó un papel importante en el desarrollo del estilo del diseño italiano. También trabajó por el lado de su carrera como arquitecto, para las revistas especializadas en diseño y arquitectura Casabella, Modo y Domus. En los 1970s fue una de las principales personalidades del movimiento italiano Radical design. En 1979 se unió al Estudio Alchimia como socio, donde trabajó con Ettore Sottsass y Michele De Lucchi.



Como arquitecto diseñó varios edificios, por ejemplo la residencia Alessi en Omegna Italia, el complejo de cines "Teatrino della Bicchieraia" en la ciudad de Tuscan en Arezzo, el museo del foro en Omegna Italia, la torre conmemorativa en Hiroshima en Japón, el Museo Groningen en Países Bajos y el Casino Arosa en Suiza.

Su diseño siempre estuvo caracterizado por un extraño interés en la mezcla de diferentes culturas y formas de expresión. Ha creado gráfica, mobiliario, interiores, pinturas, arquitectura y escribió varios artículos y libros. También es renombrado como un miembro entusiasta en el jurado de competencias de diseñadores jóvenes, como la competición DBEW en Corea del Sur o el Braun Prize. Además ha sido profesor de la Universidad de Milán.

Actualmente desarrolla su práctica en Milán, en el Atelier Mendini, junto con su hermano Francesco Mendini.

---

### Vasili Kandinski

---

Vasili Kandinski nació el 16 de diciembre (en el antiguo calendario ruso: 4 de diciembre) de 1866, proveniente de una familia de clase media alta. Su padre Vasili Silvéstrovich Kandinski era un comerciante de té procedente de Kiajta, una población siberiana cercana a la frontera con Mongolia.

En 1901 fundó el grupo Phalanx, cuyo propósito principal era introducir las vanguardias francesas en el provinciano ambiente muniqués, para lo que abrió una escuela en la que daba clases.



Sus pinturas de los primeros años del siglo eran paisajes ejecutados con espátula, en un principio sombríos, para luego adquirir una intensidad casi "fauve". También pintó temas fantásticos basados en tradiciones rusas o en la Edad Media alemana. Este período estuvo marcado por la experimentación técnica, en particular en el uso del temple sobre un papel oscuro, para dar una impresión de superficie transparente, iluminada desde atrás. La consistencia tonal del claroscuro enfatiza el esquema, borrando la distinción entre las figuras y el fondo, resultando una composición casi abstracta.

Kandinski fue influenciado de manera similar durante este período por Richard Wagner que, según él, empujó los límites de la música y la melodía más allá de lirismo estándar.<sup>2</sup> Fue también espiritualmente influenciado por Helena Blavatsky (1831-1891), la mejor exponente conocida de la teosofía. La Teoría teosófica postula que la creación es una progresión geométrica, a partir de un solo punto. El aspecto creativo de la forma que se expresa mediante una serie descendente de círculos, triángulos y cuadrados. Los libros de Kandinski *De lo espiritual en el arte* (1910) y *Punto y línea sobre el plano* (1926) se hicieron eco de esta doctrina teosófica.

La escuela de arte, por lo general se considera difícil, pero era fácil para Kandinski. Fue durante este tiempo que comenzó a surgir como un teórico del arte, y como un pintor. El número de sus pinturas existentes aumentó a principios del siglo xx. En su mayor parte, sin embargo, las pinturas de Kandinski no cuentan con ningun-

na figura humana, una excepción es Domingo. (Rusia antigua) (1904), en la que Kandinski recrea una vista muy colorida (y de fantasía) de los campesinos y los nobles frente a los muros de una ciudad. Pareja a caballo (1907) representa a un hombre a caballo con una mujer, con la ternura y el cuidado que cabalgan junto a un pueblo ruso con paredes luminosas a través de un río. El caballo está en silencio mientras las hojas de los árboles, la ciudad, y los reflejos en el río brillan con manchas de color. Este trabajo demuestra la influencia del puntillismo en la forma en que se pierde la profundidad de campo en una superfi-



cie plana y luminiscente. La influencia del fovismo es también evidente en estas primeras obras. Los colores se utilizan para expresar la experiencia de Kandinski con la materia, no para describir la naturaleza objetiva.

En sus escritos Kandinski analizó los elementos geométricos que componen cada pintura: el punto y la línea. Llamó al soporte físico y la superficie del material en el que el artista dibuja o pinta el plano básico, o PB. Él no los analiza objetivamente, sino desde el punto de vista de su efecto sobre el observador interior.

Un punto es un elemento pequeño de color formulado por el artista en el lienzo. No es ni un punto geométrico ni una abstracción matemática, sino que es la extensión, forma y color. Esta forma puede ser un cuadrado, un triángulo, un círculo, una estrella o algo más complejo. El punto es la forma más concisa, aunque de acuerdo con su ubicación en el plano básico tomará una tonalidad diferente. Puede ser aislado o resuenan con otros puntos o líneas.

Una línea es el producto de una fuerza que se ha aplicado en una dirección dada: la fuerza ejercida sobre el lápiz o pincel por el artista. Las formas producidas lineales pueden ser de varios tipos: una línea recta, que resulta de una fuerza única aplicado en una sola dirección; una línea angular, como resultado de la alternancia de dos fuerzas en diferentes direcciones, o una curva (o en forma de onda) línea, producido por el efecto de dos fuerzas que actúan simultáneamente.

Un avión se pueden obtener por condensación (desde unos girar alrededor de la línea de uno de sus extremos).

El efecto subjetivo producido por una línea depende de su orientación: una línea horizontal corresponde con el suelo en el que el hombre se apoya y se mueve, sino que posee una tonalidad afectiva oscura y fría similar a la de color negro o azul. Una línea vertical corresponde con la altura, y no ofrece ningún apoyo, sino que posee una tonalidad luminosa cálida próximo al blanco y amarillo. Una diagonal posee una más o menos

caliente o frío tonalidad, de acuerdo con su inclinación hacia la horizontal o la vertical.

Una fuerza que se despliega, sin obstáculos, como la que produce una línea recta se corresponde con lirismo, varias fuerzas que se enfrentan (o molestar) sí forman un drama. El ángulo formado por la línea angular también tiene una sonoridad interior que es cálido y cercano al amarillo para un ángulo agudo (un triángulo), el frío y similar a azul por un ángulo obtuso (un círculo), y similar al rojo por un ángulo recto (un cuadrado).

El plano de base es, en general, rectangular o cuadrada. por lo tanto, que se compone de líneas horizontales y verticales que delimitan y definen como una entidad autónoma que soporta la pintura, comunicando su tonalidad afectiva. Esta tonalidad se determina por la importancia relativa de las líneas horizontales y verticales: las horizontales que dan una tonalidad calma, frío al plano de base, mientras que las verticales impartir una tonalidad calma, cálido. El artista intuye el efecto interior del formato de lienzo y dimensiones, que él elige de acuerdo a la tonalidad que quiere dar a su obra. Kandinski considera el plano básico de un ser vivo, que el artista "fecunda" y se siente "respirar".

Cada parte del plano básico posee una coloración afectiva, lo que influye en la tonalidad de los elementos pictóricos que redactará en él, y contribuye a la riqueza de la composición resultante de la yuxtaposición en el lienzo. Lo anterior del plano básico se corresponde con soltura y ligereza que, mientras que la continuación evo-



ca la condensación y la pesadez. El trabajo del pintor es escuchar y conocer estos efectos para producir pinturas que no son sólo el resultado de un proceso al azar, sino el fruto del trabajo auténtico y el resultado de un esfuerzo hacia la belleza interior.

### Josef Müller-Brockmann

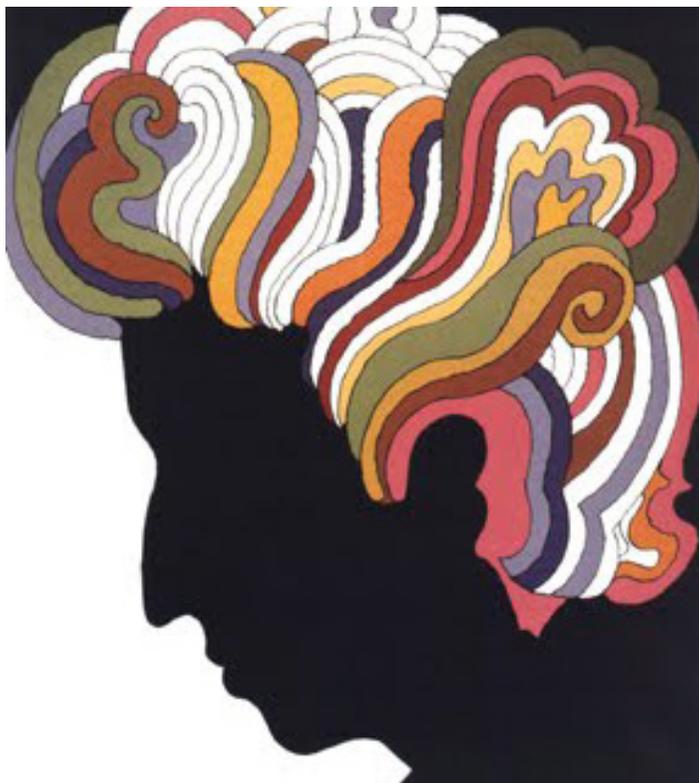
---

Josef Müller-Brockmann, Rapperswil 1914 – Unterengstringen 1996, Suiza.

El resurgimiento de la popularidad de los sistemas de retículas, en la web y el diseño de impresión, se remonta al diseño de publicidad de Josef Müller-Brockmann. Müller-Brockmann comenzó su carrera en la década de 1930, perfeccionando el Sistema de Retículas Suizo y definiendo claramente su trabajo como una forma de arte en sí mismo. Su propuesta es muy interesante debido al uso de espacio positivo y negativo, así como el uso de la teoría de la Gestalt, con fondos y primeros planos fusionados entre sí.

La gráfica suiza se hizo internacionalmente conocida en la década de 1950 por su enfoque neutral, objetivo y funcional. Josef Müller-Brockmann, una figura central en este movimiento, fue diseñador, profesor y autor de varios estudios importantes del diseño gráfico y la comunicación visual moderna.

Nacido en Rapperswil, Müller-Brockmann se convirtió en un aprendiz de diseñador gráfico inmediatamente después de salir de la escuela secundaria. Entre 1932 y 1934 estudió en las clases de Alfredo Keller y Willimann Ernst, dos diseñadores que fueron pioneros del diseño gráfico moderno en la Escuela de Zurich de Artes y Oficios. A principios de 1930 un grupo de arquitectos y diseñadores interesados en el constructivismo, el funcionalismo y la abstracción se había reunido en Suiza.



Entre los diseñadores gráficos fueron Max Bill, Anton Stankowski y Hans Erni, cuyos carteles y muestras de diseño resultaron muy influyentes en la definición del estilo de Müller-Brockmann.

Después de que Müller-Brockmann había trabajado durante varios años como ilustrador freelance y diseñador de escenarios, su estilo maduro surgió en una serie de carteles de conciertos de la Tonhalle de Zurich en 1952. En el primer grupo, una combinación de la tipografía asimétrica, las retículas y motivos abstractos evocan las obras que se interpretaban. Poco a poco los diseños se hicieron más abstractos y los espacios

de color fueron manejados de manera equivalente a la pintura abstracta contemporánea.

Una segunda serie de carteles muestran un profundo interés de Müller-Brockmann, en el fotomontaje. Preocupado por el aumento de vehículos de motor y otros temas de su uso en las carreteras de los años de la posguerra, el Automóvil Club de Suiza encargó un cartel para hacer frente a la seguridad de los niños en 1952. Aunque inicialmente criticada por el público, la fórmula fue seguida por una serie de carteles de seguridad vial con el uso de fotografía, un tipo de letra sans-serif - Akzidenz Grotesk - y un mínimo de color.

En 1960, Müller-Brockmann visitó Tokio para hablar en la Conferencia Mundial del Diseño. La visita tuvo una profunda influencia sobre él, y más tarde regresó a Japón para estudiar el Budismo Zen, inspirado en la reducción de los fundamentos que caracterizan a la religión y la filosofía.

Además de diseñar, Müller-Brockmann fue crítico del diseño y la historia del diseño. En la Conferencia Internacional de Diseño de Aspen en 1956, habló sobre el arte suizo, arquitectura y diseño. De 1956 a 1959 fue profesor de diseño gráfico en la Escuela de Zurich de Artes y Oficios, como sucesor de Ernst Keller, y más tarde en Japón y en la Hochschule für Gestaltung de Ulm en Alemania Occidental en 1963.

Escribió "El artista gráfico y sus problemas de diseño" en 1960 y otros tres libros sobre diseño gráfico entre esa fecha y 1981.



beethoven

Después de haber trabajado como diseñador y consultor para varias empresas en diseño de identidad corporativa, Müller-Brockmann fue co-fundador de la Müller-Brockmann & Co, su agencia de publicidad, en 1967. En el mismo año se convirtió en consultor de diseño para IBM Europa, una relación que confirmó su gran prestigio en el campo del diseño gráfico.

La experiencia de Müller-Brockmann durante los años de guerra afirmó su estilo objetivo de informar e ilustrar sin ser manipulador. Una revisión de su trabajo, que va desde la publicidad hasta el diseño de exposiciones, abarca estilos que van

desde lo dramático a la comedia. Y su dominio de la tipografía, particularmente su trabajo con la tipografía Helvetica, definió una generación de diseñadores y aún sigue inspirando hoy en día.

Escritos de Norberto Chavés

Durante la búsqueda de información se pudo documentar de una serie de ensayos desarrollados por Norberto Chavés:

1. Acerca de la calidad gráfica

El dilema de los criterios de evaluación de la calidad: ¿fórmulas o formación?

Algunos docentes de diseño gráfico me han confesado lo difícil que les resulta explicarles a sus alumnos qué es la calidad gráfica: cómo es la gráfica de calidad, en qué se distingue y cómo se la "mide".

La sola declaración de esta dificultad es motivo de preocupación; pues da prueba de que el docente titubea, trastabilla, o sea, falla en su función básica, que es la de transmitir ese conocimiento, esencial en un diseñador gráfico.

Intentando superar la borrasca en ese mar de dudas, la comunidad del diseño manotea varias tablas de salvación, alternativas o complementarias.

Unos abrazan el argumento del arte, como mera palabra mágica; pues si no logran acceder a un concepto objetivo del diseño, ante el enigma del arte están más que desarmados. Pero, precisamente, el sostener que el diseño es arte los exime de explicaciones; pues sus obras no requieren explicación dado que "el arte surge de



los abismos insondables de la imaginación"... y asunto terminado.

Otros escogen una vía opuesta pero igualmente inconducente: la ciencia – o lo que menos presuntuosamente denominan "teoría" – y en ella depositan todas sus esperanzas de salvación. Para esta gente, la ciencia no sólo da explicación del diseño sino además, brinda los instrumentos "objetivos" para garantizar la calidad del mismo. Un prejuicio que las propias ciencias rechazan de plano. Ningún mensaje es producto de la lingüística, ni de la semiótica, ni siquiera de la teoría

de la comunicación. Pero eso sólo lo saben las ciencias, no así los diseñadores que las mitifican.

Un tercer grupo deja de lado aquellos argumentos arcaicos y sale adelante apoyándose en la tecnología y, ni qué decir, en las tecnologías de la comunicación, la informática. Estos caen presos de lleno en el famoso anatema de Mc Luhan: el medio es el mensaje. Ponen la mula detrás del carro.

O sea, ninguno de los tres responde la pregunta de aquel profesor, ¿qué es la calidad gráfica? Cuando la respuesta debería ser sencillísima de encontrar: la calidad de la gráfica, de la comunicación gráfica, es producto de la cultura gráfica; pues la comunicación no es sino la cultura en circulación y la cultura es comunicación en estado latente. La pregunta, entonces, se desplaza: ¿qué es la cultura?

Con la esperanza de colaborar para que aquellos docentes salgan de la encerrona es que he escrito lo que sigue. Y, para ampliar el horizonte con una mirada más abierta y favorecer la comprensión de la calidad por simple comparación, he considerado oportuno hablar primero de la calidad cultural en general. Empecemos por la música.

Las personas que disfrutan de la música clásica constituyen una minoría, si se la compara con el enorme sector social que no tiene contacto con ella. Sin embargo, durante más de dos siglos a nadie en el mundo se le ha oído afirmar que Mozart sea un mal músico. Todo el mundo reconoce la existencia de una cultura musical inobjetable,



parte del patrimonio general, independientemente de que disfrute o no de ella.

Dicho de otro modo, para que reconozcas el descomunal valor cultural de Mozart no es obligatorio que te guste, sólo es obligatorio que te enteres de su jerarquía y la reconozcas. Así queda sentada la diferencia entre gusto cultural y valor cultural. Y lo mismo puede decirse de cualquier otro campo de la cultura.

Yo carezco de toda formación científica y no me interesa en absoluto adquirirla; pero no se me escapa que Albert Einstein ha sido un superdotado en física y nos ha legado conocimientos

insospechados y, aún hoy, revolucionarios. Del mismo modo, a mí no me interesa en absoluto ningún deporte; pero no soy tan necio como para ignorar la calidad deportiva – casi artística – de un Mohamed Ali: hay que ser ciego para no maravillarse al verlo flotar sobre la lona del ring. Da pena tener que recordarlo; pero la cultura existe, y con tanta realidad como los ríos o las montañas.

Si no te hace vibrar Bach, pero tampoco Freddy Mercury; si no te emociona Edith Piaff pero tampoco Compay Segundo; si Chabela Vargas o Celia Cruz te dejan tan indiferente como Monteverdi es sencillamente porque careces de cultura musical en todos los géneros.

Si no detectas la perfección de un Toulouse-Lautrec, un Disney, un Picasso o un buen grafitero es porque careces de cultura visual. Si no diferencias una buena paella de una precocida industrial o ignoras cuál es el punto exacto del asado argentino es que tus papilas son bárbaras. Si al vino y al champán les echas cubitos; al pesto, queso rallado; y al solomillo, ketchup... (¿qué adjetivo podría ponerte para no ofenderte?)

La calidad cultural no se explica: se percibe o no se percibe. Y para percibirla es necesario atravesar una experiencia intensa y larga de frecuentación de las obras maestras. Preferentemente a partir de iniciada la adolescencia; porque después suele ser tarde.

¿Y cómo se sabe cuáles son las obras maestras? Simplemente preguntando – como lo hace el niño – pues todo el mundo lo sabe. Lo saben los museos, las bibliotecas, los auditorios,



los teatros. Lo sabe el profesor de literatura, el profesor de dibujo, el profesor de fotografía, la maestra de piano y el cheff... y, supuestamente, los profesores de diseño.

Quien sostenga que la calidad cultural es subjetiva y, por lo tanto, relativa, lo dice simplemente porque carece de ella. Y un inculto carece de lugar legítimo en la comunidad. Para formar parte de ella hay que saber algo.

Un albañil de calidad detecta a simple vista si los azulejos fueron colocados correctamente: allí donde nosotros vemos algo normal, él ve algo imperfecto. Con solo ver la veta de la madera,

un luthier sabe si esa guitarra suena bien o no. Un diseñador gráfico no puede dudar del grado de calidad gráfica de una pieza: ante la marca de Pepsi debe sentir asco y, ante la de Coca Cola, caer de rodillas.

Un diseñador que no detecta los excepcionales valores de una Garamond, tampoco detectará las miserias de las tipografías inventadas por diseñadores analfabetos (nunca mejor dicho). La detección de la calidad cultural en todos los planos sólo es difícil para la persona inculto; pues la cultura es su propio patrón de calidad.

Y la gráfica no es un invento del diseño sino un campo de la cultura, milenario, previo incluso a la arquitectura. En el cronograma de la historia de la gráfica, el diseño ocupa un segmento imperceptible. El diseño gráfico hereda esos milenios y los pone en acción. El diseño gráfico es la creación de mensajes gráficos mediante los códigos de la comunicación gráfica, códigos que lo preceden y lo exceden.

La creencia de que se puede hacer diseño gráfico careciendo de cultura gráfica o, peor aún, ignorando su existencia, no es sino uno de los tantos síntomas del proceso de deculturación desatado por la sociedad masificada y consumista. Un diseñador

gráfico que produzca al margen de la cultura gráfica generará simplemente basura, garabatos sin valor alguno.

Todo lo que se tarde en inculcar en el estudiante el conocimiento y dominio de ese patrimonio demorará su formación y creará en él la falsa consciencia de que diseñar es inventar



formas “ingeniosas” a partir de cero y a partir de sus propias ocurrencias personales o de recetas milagrosas.

La calidad gráfica de una marca – por ejemplo – no depende del gusto de nadie y, mucho menos, de los consumidores. Muy probablemente los consumidores de hamburguesas sintéticas encuentren más simpática la marca de Burger King que la muy sobria marca de Mc Donald’s. Pero ello no es razón para que Mc Donald’s se arrepienta sino todo lo contrario.

La amplia mayoría de las marcas del mundo de la moda posee una excelente calidad gráfica. ¿A

qué se debe? No es un misterio: los diseñadores de moda y sus ejecutivos tienen, por oficio, una sensibilidad estética superior, por ejemplo, a la de los gerentes de marketing de las compañías de servicios públicos. Y una superior formación cultural: nadie puede venderles gráfica basura. En síntesis: o se es culto o no se es diseñador. Un diseñador gráfico carente de, como mínimo, cultura gráfica, es un peligro para la sociedad, empezando por sus clientes.

Con estas reflexiones quizá podamos restar estrés a aquellos profesores preocupados por explicar la calidad. La cultura circula esencialmente por lo inconsciente, exactamente igual que el lenguaje, que es en quien se inspira. Si bien analistas especializados pueden desentrañar algunas de sus leyes, el volumen mayor de su verdad seguirá siempre oculto, sólo registrable mediante la sensibilidad. Y la sensibilidad es algo de la piel: se adquiere por roce.

La única manera conocida de diferenciar una buena de una mala interpretación de “Guantánamera” o del “Ave María” es desarrollar “oído musical”. Y la única manera conocida de desarrollar oído musical es escuchando muchísima buena música. Si uno no sabe cual es la buena música, simplemente se lo pregunta a quien lo sepa. Idénticamente ocurre con el diseño gráfico. El diseñador debe desarrollar “ojo gráfico”, con idéntico método. Tarde o temprano, su ojo detectará la calidad.

Por lo tanto, en vez de complicarse la vida teorizando acerca de la calidad gráfica, los docentes tendrían que decirles a sus alumnos: “la calidad



## # 6.0

FIGURAS DEL  
DISEÑO Y ARTE  
ESTUDIADAS

gráfica es esto" y a renglón seguido apabullarlos con las imágenes de la mejor gráfica del mundo. No con las de su predilección, sino con aquellas en que todo el mundo acuerda que son auténticos referentes; aquellas que nadie discute, pues la calidad cultural no es subjetiva. Como no lo es la obra de Mozart. De serlo, todo el patrimonio cultural de la humanidad se desvanecería en el aire.

Por supuesto, hay un volumen importante de obras opinables, que ocupan un área de penumbra entre lo excelso y lo execrable; pero eso sólo

puede analizarse después de haber aprendido a distinguir lo excelso de lo execrable.

Antes de "enseñar a diseñar" hay que instruir y cultivar a ese primate que antes de entrar en la universidad ha llevado casi dos décadas comiendo basura, por la boca, por los ojos, por los oídos... y vete a saber por cuántos lugares más.

El docente de diseño gráfico es una interfase entre la cultura gráfica y el joven virgen. Su misión primera es sumergirlo en el patrimonio gráfico de la humanidad. Después le resultará más fácil enseñarle a diseñar, pues en su "disco duro" estarán activados todos los recursos gráficos, y su pura sensibilidad le permitirá seleccionarlos y combinarlos correctamente.

Ahora bien, para formar hay que estar bien formado y eso no lo garantiza ningún título. Lo garantiza la voracidad cultural del docente y su experiencia en producir auténtica cultura. Un profesor de diseño gráfico que no ha absorbido la cultura gráfica en todas sus manifestaciones es como un profesor de piano que no sepa leer una partitura y tararearla.

En el mundo del diseño gráfico, una masa analfabeta sigue echando basura sobre una sociedad desprevenida e indefensa. Afortunadamente, diseñadores gráficos de todas las edades y en muchísimos países han asumido su responsabilidad cultural y trabajan retejiendo la cultura gráfica para garantizar su continuidad. Igual que los pianistas, los ilustradores, los pintores, los luthiers y los albañiles.



Al novicio se le plantea esa alternativa: sumarse a la chusma profesional oportunista y conseguir trabajo estable en una de esas multinacionales que siembran sal en los cultivos, o apuntarse a la saga de los buenos. La calidad del alumno se evidencia en la elección de su maestro.

---

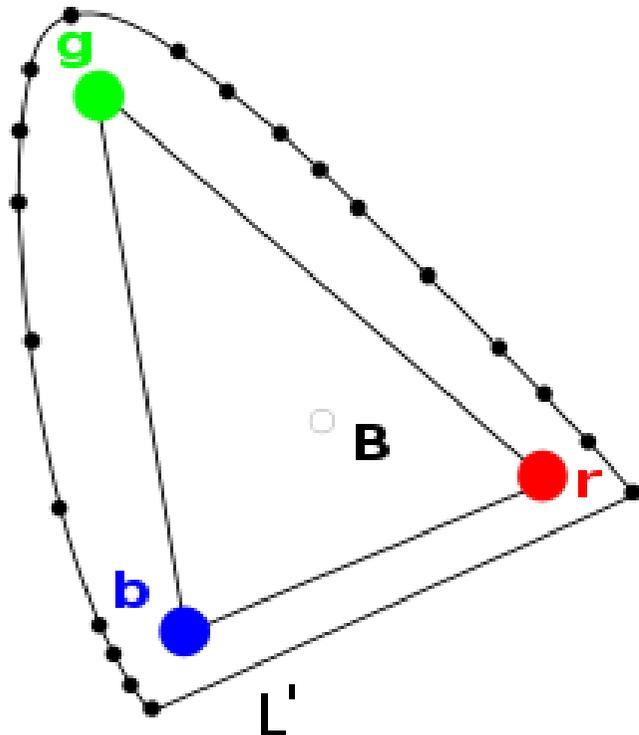
---

## FIGURAS DEL DISEÑO Y ARTE ESTUDIADAS



## RGB

RGB es un modelo de color basado en la síntesis aditiva, con el que es posible representar un color mediante la mezcla por adición de los tres colores de luz primarios. El modelo de color RGB no define por sí mismo lo que significa exactamente rojo, verde o azul, por lo que los mismos valores RGB pueden mostrar colores notablemente diferentes en distintos dispositivos que usen este modelo de color. Aunque utilicen un mismo modelo de color, sus espacios de color pueden variar considerablemente.



RGB es el tratamiento de la señal de vídeo que trata por separado las señales de los tres colores rojo, verde y azul. Al usarlo independientemente, proporciona mayor calidad y reproducción más fiel del color.

El modelo de color llamado RGB es el que se utiliza en todos los sistemas que forman imágenes a través de rayos luminosos, ya sea emitiéndolos o recibiendo.

El modelo RGB está formado por los tres componentes de colores primarios aditivos y como mínimo un componente de sincronismo. Los componentes de color son las señales rojo, verde y azul; siendo transmitidos cada uno independiente y aislado del resto.

De esta forma no hay pérdidas en el tratamiento de la imagen puesto que los colores primarios siguen existiendo como tal en su transmisión. Por el contrario, mediante este sistema hay mucha información redundante, con el consiguiente aumento del ancho de banda necesario respecto a otros métodos de transmisión. Por ejemplo, cada color lleva el valor de brillo de toda la imagen, de forma que esta información está por triplicado.

Unos sistemas (los que emiten rayos luminosos) forman las imágenes bien a través de tubos de rayos catódicos (TV, monitores, proyectores de vídeo, etc.), a través de LED (diodos luminosos) o sistemas de Plasma (TV, monitores, etc.)

La señal de sincronismo es necesaria para poder marcar la pauta de guiado de la muestra de colores en pantalla, tanto en el sentido horizontal

(el avance de la línea de imagen), como en sentido vertical (el salto a una nueva línea de imagen).

El sincronismo puede transmitirse principalmente de tres formas:

**Sincronismos separados (RGBHV):** Mediante este método existe una señal para el sincronismo horizontal HSync y otra señal para el sincronismo vertical VSync, ambas independientes entre sí y entre las señales de colores, teniendo en total 5 señales en la transmisión.

**Sincronismo compuesto (RGSB):** Mediante este método existe una señal con toda la información del sincronismo horizontal y vertical, indepen-

diente entre las señales de colores, teniendo en total 4 señales en la transmisión.

**Sincronismo en verde (RGSB o SoG -Sync on Green-):** Mediante este método existe una señal con toda la información del sincronismo horizontal y vertical multiplexada junto con la señal de color verde, teniendo en total 3 señales en la transmisión.

Nótese que este modelo existe solamente en pantallas y combinaciones de luz. No se aplica a los pigmentos (pintura), a los que corresponde el modo sustractivo de luz.

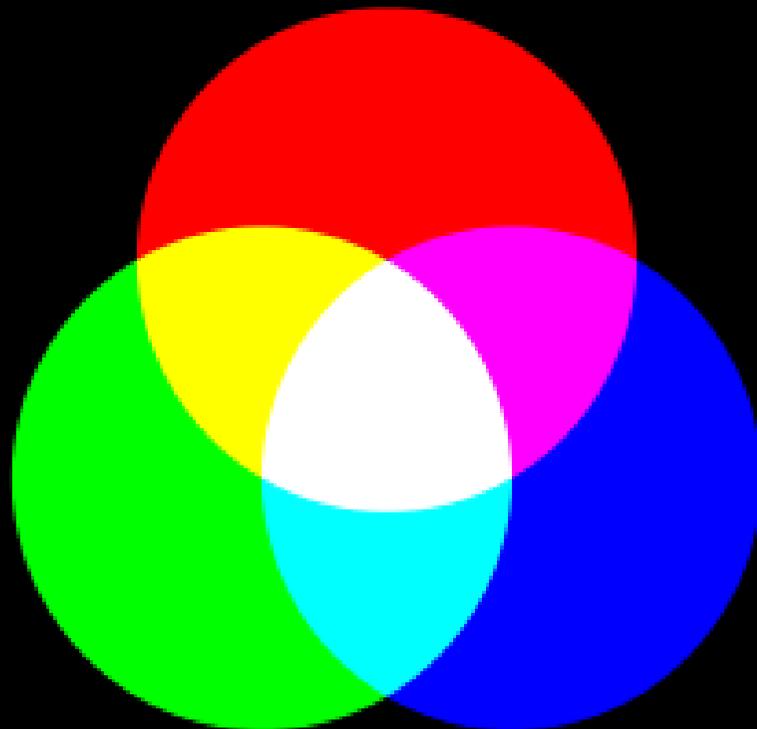
Los sistemas que reciben y capturan luz (capturan las imágenes) son las cámaras digitales de fotografía y vídeo, los escáneres, etc. Gracias al establecimiento de este modelo de color, ha sido posible la creación de todos estos sistemas de emisión y recepción de imágenes. Sin embargo, algunos valores (intensidad de brillo) no pueden ser obtenidos por este método.

---

### DTMB

---

DTMB (Digital Terrestrial Multimedia Broadcast) es el estándar de Televisión para terminales fijos y móviles utilizado en la República Popular China, Hong Kong, Macao y Cuba. A pesar de que en un principio este estándar recibió el nombre de DMB-T/H (Digital Multimedia Broadcast-Terrestrial/Handheld), el nombre oficial que se le asignó es DTMB.



El DTMB surge de la fusión entre los estándares ADTB-T (desarrollado por la Universidad de Shanghai Jiao Tong, Shanghai), DMB-T (desarrollado por la Universidad Tsinghua, Beijing) y el TiMi (Terrestrial Interactive Multiservice Infrastructure), que es el estándar que propuso la Academia de Ciencias de Radiodifusión en el año 2002.

Al principio, las Universidades de Shanghai Jiao Tong y Tsinghua, carecían de medios y de fuerza política suficientes como para convertir sus respectivos estándares en una tecnología única, así que la decisión final fue optar por un doble estándar, que fusionado con el estándar TiMi 3,

dio respuesta a una necesidad de compatibilidad con versiones anteriores.

El DTMB comienza su formación en 2004 con una propuesta de fusión y se consolida como formato de difusión DTT en 2006:

DTMB en China

- 2005 periodo de pruebas
- 18/08/2006 adopción formal como estándar de DTT1
- 2008 conversión al sistema digital
- 2015-2018 fin de radiodifusión analógica

DTMB en Hong Kong

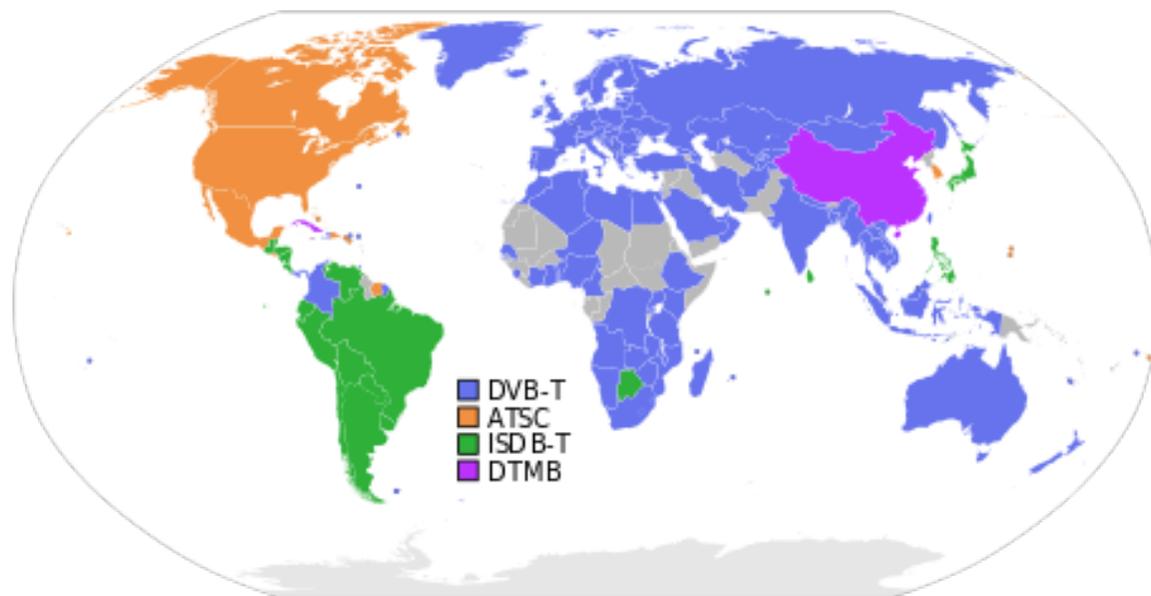
- 18/08/2006 adopción formal como estándar de DTT1
- 31/12/2007 conversión al sistema digital
- 2012 fin de radiodifusión analógica
- DTMB en Macao
- 18/08/2006 adopción formal como estándar de DTT1

DTMB en Cuba

En mayo de 2013, el Instituto de Investigación y Desarrollo de Telecomunicaciones (Lacetel), anunció que Cuba utilizará la norma china de Transmisión Digital Terrestre Multimedia o DTMB, Comenzando fase de transmisiones de prueba en varias localidades de diferentes provincias. Se prevé que el apagón analógico comenzará a partir del año 2016. Cuba es el único país del continente americano en escoger este estándar.

DTMB en Africa[editar]

Comores se convierte en el único país africano en adoptar el estándar del gigante asiático desde el 2016.



Además de las funciones básicas del servicio de televisión tradicional, el DTMB da cabida a nuevos servicios adicionales utilizando el sistema de radiodifusión de televisión. El sistema DTMB es compatible con la recepción fija (cubierta y al aire libre) y móvil de la Televisión Digital Terrestre.

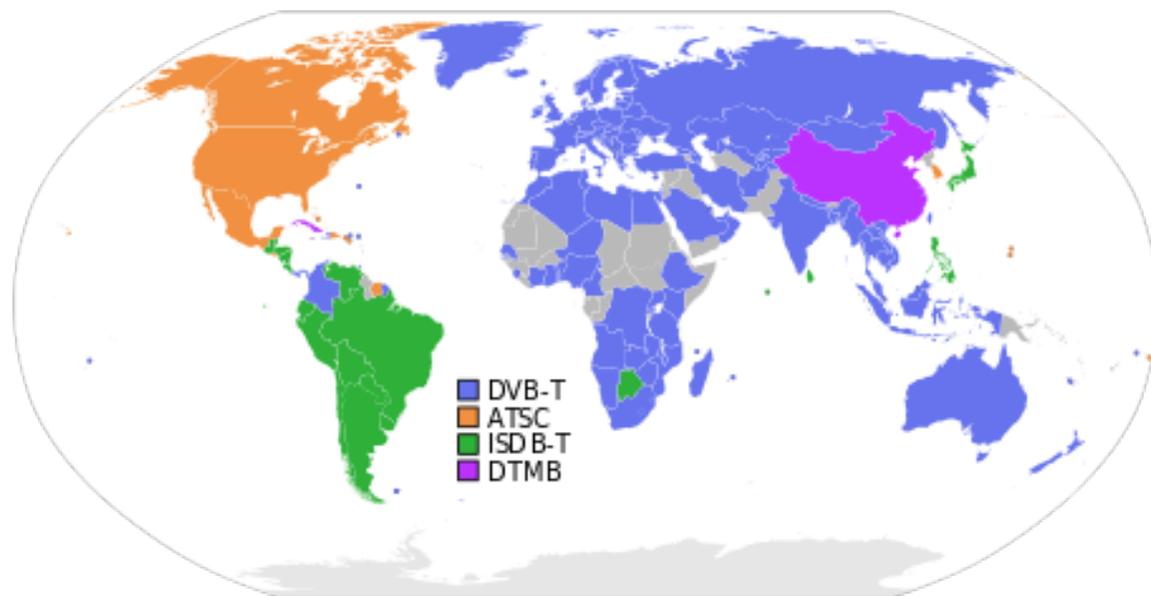
La recepción móvil: es compatible con la radiodifusión de TV digital en definición estándar (SD), la radiodifusión de audio digital, la radiodifusión multimedia y servicio de datos de radiodifusión.

La recepción fija: además de los servicios antes mencionados, también es compatible con la radiodifusión de TV digital en alta definición (HD).

El estándar DTMB utiliza muchas tecnologías avanzadas para mejorar su rendimiento, como por ejemplo: un código pseudo-aleatorio de ruido (PN-Pseudo-random Noise) como intervalo de guarda que permite una sincronización más rápida del sistema y una estimación de canal más precisa; codificación LDPC (Low-Density Parity-Check) como protección contra errores; modulación TDS-OFDM (Time Domain Synchronization - Orthogonal Frequency Division Multiplexing) que permite la combinación de radiodifusión en SD, HD y servicios multimedia, etc. Este sistema da flexibilidad a los servicios que se ofrecen al soportar la combinación de Redes de Frecuencia Única (SFN-Single Frequency Network) y Redes de Frecuencias Múltiples (MFN-Multi Frequency Network). Los diferentes modos y parámetros pueden ser escogidos en base al tipo de servicio y el entorno de la red.

La secuencia de la trama pseudo-aleatoria es definida en el dominio temporal, y la trama con la información de la Transformada Discreta de Fourier (DFT) es definida en el dominio frecuencial. Las dos tramas se multiplexan en el dominio temporal, dando lugar a la Sincronización en el Dominio Temporal (TDS).

Este sistema de transmisión realiza la conversión de la señal de entrada de datos a la salida de señal de TV terrestre. El flujo de entrada de datos pasa por el codificador, por el proceso de protección contra errores FEC (Forward Error Correction), por el proceso de asignación de constelación y a continuación el dispersor procesa la información para crear los bloques básicos de



datos. El bloque de datos y la información TPS son multiplexados, y pasan por el procesador de datos para formar la estructura del cuerpo. Se combina la información del cuerpo y la cabecera para formar la trama y esta se pasa por el filtro SRRRC (Square Root Raised Cosine) para convertirse en una señal dentro de un canal de ancho de banda de 8MHz. Finalmente se modula la señal para situarlo en la banda de frecuencias correspondiente.

Características

- Tasa de transmisión de bits: de 4.813 Mbit/s a 32. 486 Mbit/s

- Difusión de SD, HD, y servicios multimedia
- Flexibilidad de servicios
- Procesamiento de datos en dominio temporal y frecuencial
- Difusión de entre 6 y 15 canales en SD y 1 ó 2 en HD
- Misma calidad de recepción que el cable

### TICS

Se denominan Tecnologías de la Información y las Comunicación TICS al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética[1]Las TICs incluyen la electrónica como tecnología base que soporta el desarrollo de las telecomunicaciones, la informática y el audiovisual.

#### Características

**Inmaterialidad (Posibilidad de digitalización):** Las TICs convierten la información, tradicionalmente sujeta a un medio físico, en inmaterial. Mediante la digitalización es posible almacenar grandes cantidades de información, en dispositivos físicos de pequeño tamaño (discos, CD, memorias USB, etc.). A su vez los usuarios pueden acceder a información ubicada en dispositivos electrónicos lejanos, que se transmite utilizando las redes de comunicación, de una forma transparente e inmaterial.



Esta característica, ha venido a definir lo que se ha denominado como "realidad virtual", esto es, realidad no real. Mediante el uso de las TICs se están creando grupos de personas que interactúan según sus propios intereses, conformando comunidades o grupos virtuales.

Instantaneidad: Se puede transmitir la información instantáneamente a lugares muy alejados físicamente, mediante las denominadas "autopistas de la información". Se han acuñado términos como ciberespacio, para definir el espacio virtual, no real, en el que se sitúa la información, al no asumir las características físicas del objeto

utilizado para su almacenamiento, adquiriendo ese grado de inmediatez e inmaterialidad.

Aplicaciones Multimedia: Las aplicaciones o programas multimedia han sido desarrollados como una interfaz amigable y sencilla de comunicación, para facilitar el acceso a las TICs de todos los usuarios. Una de las características más importantes de estos entornos es "La interactividad".

Es posiblemente la característica más significativa. A diferencia de las tecnologías más clásicas (TV, radio) que permiten una interacción unidireccional, de un emisor a una masa de espectadores pasivos, el uso del ordenador interconectado mediante las redes digitales de comunicación, proporciona una comunicación bidireccional (sincrónica y asincrónica), persona- persona y persona- grupo. Se está produciendo, por tanto, un cambio hacia la comunicación entre personas y grupos que interactúan según sus intereses, conformando lo que se denomina "comunidades virtuales". El usuario de las Tics es por tanto, un sujeto activo, que envía sus propios mensajes y, lo más importante, toma las decisiones sobre el proceso a seguir: secuencia, ritmo, código, etc.

#### *Possible evolución de las TIC*

Progresivo aumento de los sistemas informáticos portátiles

Progresiva difusión de las pantallas planas (TFT)  
Implantación de las tecnologías inalámbricas: ratón, teclado, impresoras, redes LAN.

Omnipresencia de los accesos a Internet.

Uso generalizado de los sistemas de banda ancha para las conexiones a Internet.



Telefonía móvil de tercera generación UMTS, con imagen y conexiones gráficas a Internet. Suministros de software a través de Internet (se pagará según consumo, como la electricidad) Multiplicación de las actividades que realizaremos desde el ciberespacio: telebanco, telemedicina.

Generalización de la "pizarra digital" en las aulas presenciales.

#### *Clasificación de las TICs*

Para pautar la clasificación de las tecnologías de información y comunicación debemos conocer sus bases de desarrollo, ya que como tal no

existen una clasificación específica, si no un desarrollo creciente, para esto debemos entender los dos principios básicos de desarrollo:

Informática: La informática es una ciencia de información automática, todo aquello relacionado con el procesamiento de datos utilizando como bases, medios conceptuales de hardware, uno de los ejemplos más comunes son:

- Bases de datos
- Hojas de cálculo
- Programas de presentación
- Telemática: Es el conjunto de servicios de origen informático suministrador a través de una red de telecomunicaciones que permite la comunicación entre ordenadores y la utilización de estos servicios informáticos a distancia.

Uno de los ejemplos más comunes es:

- Correo Electrónico
- Audio conferencias
- Video conferencia
- Espacio de web

Todo esto establecido con el fin para facilitar la comunicación y obtención de información de recursos para el desarrollo Humano. Un desarrollo actual es el cambio de la información y comunicación es el desarrollo de la tecnología IP, convencionalmente en nuestras casas usamos telefonía, análoga, contractualmente algunas organizaciones usan Telefonía Digital, y desde el nacimiento de la internet la telefonía y control de la información IP (Telefonía Por Internet)

La tecnología de administración y comunicación a través de internet, es una tecnología que permite la transmisión de la voz a través de redes



IP en forma de paquetes de Datos, es decir, la voz que ingresa en el extremo receptor, es transformada por un Programa en el Computador o equipo de emisor (en el teléfono normal la voz se transforma en señal eléctrica o en tonos que viajan por la red de telecomunicaciones y en la Internet se digitaliza y transforma en datos) que se transmite por la Internet empleando el mismo protocolo – es intercambio de mensajes cuya función es la de establecer, mantener y gestionar una conexión telefónica- que se usa por ejemplo para transmitir un correo electrónico o email. Este protocolo se llama IP por sus siglas en Ingles

(Internet Protocol) y es el lenguaje en el cual se entienden las miles de computadoras y aparatos conectados a la red. Por esto se llama VoIP o Voz sobre Internet a la telefonía por Internet, pero un verdadero sistema.

Su importancia radica en que Telefonía IP frente a la tradicional: es muy barata, es decir este sistema reduce los costos de las llamadas (hasta un 74%), cuyo precio depende del mercado pero no del tiempo de conexión. Como las llamadas se utilizan usando una red de costos (como Internet) la reducción en costos puede ser grande, especialmente para las compañías con sucursales en distintas ciudades o países, debido al ahorro en tarifas de larga distancia del mundo ya se realizan mediante redes IP, los principales beneficios de la telefonía IP son: ahorros en costos de interconexión, existe una mejor administración de cambios y movimientos, mayor facilidad para cambiar sitios de trabajo, mejor productividad de trabajadores remotos, es decir trabajadores que se encuentran distantes de las empresas, reducciones del viaje del personal del soporte de sistemas.

En cuanto a la mejora de la productividad, los proveedores creen que Telefonía IP es un gran facilitador del teletrabajo. Hoy, una persona puede estar en cualquier lugar del mundo y recibir una llamada en su línea IP como si fuera una llamada local. En países como Japón y Estados Unidos muchas están pagándoles a sus empleados una conexión a Internet de alta velocidad en sus casas, con aplicaciones de Telefonía IP, pues en ciertos casos son más eficientes y ahorran los



costos relacionados con las oficinas (esto implica arriendos, servicios, etc.)

#### *Implementación de las TICS*

Para las entidades que están interesadas en la implementación de algún tipo de TIC, es importante tener en cuenta herramientas administrativas y de ingeniería, con el fin de asegurar una aplicación efectiva. Por ejemplo, algunas veces será necesario crear departamentos de Desarrollo de IT o asignarle a departamentos ya existentes como las áreas de informática, de comunicaciones o de I+D. Igualmente, es necesario

realizar un proceso lógico para implementación de una TIC:

**Planeación:** Las TIC pueden usarse simplemente para automatizar procesos preexistentes, pero lo más probable es que las actividades sean por lo menos racionalizadas, para aprovechar las ventajas de las nuevas posibilidades que la tecnología crea, y en algunos casos los procesos requieren ser rediseñados sustancialmente. Por lo tanto, los impactos sobre los procesos organizacionales son notorios y pueden ser muy profundos. Por esto, se debe realizar un análisis completo de la organización, a través de un diagnóstico de los procesos, dando prioridad a aquellos que podrían ser mejorados primero. Este debe ser realizado por un grupo que tenga un conocimiento pleno del negocio, de sus procesos y necesidades.

Luego, se debe determinar los procesos en orden de prioridad y de concatenación, qué tecnologías aplican para cada proceso, además de definir el perímetro de acción y los objetivos específicos a alcanzar. En esta etapa también se evalúan los costos, beneficios y desventajas de cada TIC, para finalmente decidir cuál es la más adecuada. Además se construye un cronograma de actividades para el proyecto, determinando tiempos, recursos y actividades.

**Ejecución:** En esta etapa se llevarán a cabo los procesos de implementación física de las TICS en la organización, teniendo en cuenta las fechas, personal, actividades y recursos asignados a través del cronograma. Se realizan actividades de instalación, capacitación y servicio; así como el



aseguramiento de su funcionalidad y sostenibilidad de la infraestructura, manteniendo los equipos, redes de datos y equipos pertinentes en cantidad y calidad acorde con los requerimientos de la empresa. Al implantar nuevas tecnologías de informática y comunicaciones, los patrones de trabajo y las habilidades que los empleados requieren, podrán ser muy diferentes de los que se tenían antes por lo que es vital realizar capacitaciones relacionadas con los computadores y las comunicaciones.

Medición de los resultados obtenidos: Muchas veces es difícil medir la productividad de las

inversiones en TIC, dado que el rápido avance de este tipo de tecnologías, que a menudo hace que sea imposible para una organización recuperar completamente la inversión en nuevas tecnologías, antes de que sea necesario invertir en la siguiente generación[5] En la práctica, para determinar los resultados de tener este tipo de infraestructura habría que suponer lo que existiría si no se tuviera, o sea trabajando al estilo antiguo, pero operando en el mundo de hoy.

Muchas veces, estos resultados serán visibles a través de los indicadores de satisfacción del cliente, optimización de procesos y recursos, cantidades producidas, niveles de venta y sobre todo, rentabilidad.

Mejoramiento continuo: Con el fin que la implementación esté siempre ajustada a las necesidades de la empresa, es necesario que la empresa cree un sistema que asegure las condiciones que permitan asegurar el logro de las metas propuestas, mediante el fortalecimiento de los procesos de gestión e implementación de las TICS que se sean precisas para tener mejores procesos y resultados en la empresa. Algunos de estas acciones pueden ser el mantenimiento, actualización y evaluación de los recursos tecnológicos o la investigación permanente sobre nuevos productos y tendencias tecnológicas para ser incorporados a los procesos.

#### *Ventajas y desventajas de las TICS*

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC, así como otras estrategias de innovación tecnológica y científica, presentan una relación directa con cambios de tipo proce-



dimental, cultural, estratégico, productivo, etc. Estos cambios, implican que organizaciones y personas desarrollen una serie de pasos, que les permitan asimilar y adaptarse a dichos cambios, para posteriormente aceptar e implementar las nuevas prácticas y estrategias que esto conlleva.

De esta manera, la innovación tecnológica y más específicamente, las TIC, cuya evolución avanza a pasos agigantados día tras día, exigen de las personas y organizaciones que evolucionen al mismo ritmo, so pena de quedar relegados en el pasado tecnológico. En su afán por caminar junto o tratar de alcanzar estas tecnolo-

gías, las personas y organizaciones deben cambiar constantemente sus costumbres, políticas, prioridades, etc., lo cual les será beneficioso hasta cierto punto, siempre y cuando ello no atente contra sus principios ni viole aquellas conductas relacionadas con la integralidad de cada estructura y sus correctas prácticas.

A continuación, se describen las ventajas y desventajas que pueden presentarse, en la utilización de las TIC en el desarrollo de actividades personales y organizacionales.

#### *Ventajas*

Desde la perspectiva del aprendizaje, las TIC favorecen la continua actividad intelectual y desarrollan la creatividad y el aprendizaje cooperativo. Así mismo, mejoran las competencias de expresión y creatividad y desarrolla habilidades de búsqueda y selección de información. También son un canal de fácil acceso a mucha información de todo tipo.

- Para los Estudiantes

A menudo aprenden con menos tiempo.

Atractivo.

Acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje.

Personalización de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Flexibilidad en los estudios.

Instrumentos para el proceso de la información.  
Ayudas para la Educación Especial.

- Para los Profesores

Fuente de recursos educativos para la docencia, la orientación y la rehabilitación.

Facilidades para la realización de agrupamientos.



Liberan al profesor de trabajos repetitivos.  
Facilitan la evaluación y control.  
Actualización profesional.  
Constituyen un buen medio de investigación didáctica en el aula.

Organizacionalmente, las TIC favorecen el incremento de la productividad y el acceso a nuevas tecnologías, que las empresas pueden apropiarse mediante procesos exógenos, lo cual moviliza las capacidades de la organización.

#### *Desventajas*

Desde la perspectiva del aprendizaje, las TIC pueden generar distracciones, dispersión, pérdi-

da de tiempo, Información poco fiable, aprendizaje superficial y dependencia de los demás.

- Para el estudiante
    - Adicción.
    - Aislamiento.
    - Cansancio visual y otros problemas físicos.
    - Sensación de desbordamiento.
    - Comportamientos reprobables.
  - Para los profesores
    - Estrés.
    - Desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo.
    - Desfases respecto a otras actividades.
    - Supeditación a los sistemas informáticos.
- Organizacionalmente, las TIC pueden llegar a ser promotoras de la disminución de puestos de trabajo, ya que estos son reemplazados por tecnologías mayormente eficientes y económicas.



### Estilo Tipográfico Internacional

El Estilo Tipográfico Internacional, también conocido como International Typographic Style, Escuela suiza o Swiss Style, es un estilo de diseño gráfico, desarrollado en Suíza en la década de 1950, y que tuvo una gran fuerza y repercusión durante más de dos décadas, llegando incluso a tener gran influencia en la actualidad.

Las características del estilo son en la unidad de el diseño lograda a través de la asimetría en la composición, el uso de una retícula tipográfica y una cuadrícula totalmente matemática. El estilo

es asociado también a una preferencia por la fotografía en lugar de ilustraciones o dibujos.

Se presentaba la información basándose en la claridad, la legibilidad y la objetividad, usando tipografías sin serif como la Akzidenz Grotesk. Este uso de la tipografía reflejaba el espíritu progresista de la época. Algunos de los primeros diseñadores del Estilo Tipográfico Internacional presentaban la tipografía como un elemento principal además de su uso como texto, característica que da nombre al estilo.

Los diseñadores de este estilo definían el diseño como una actividad socialmente útil e importante, y dejaban de lado la expresión artística y personal, y buscando una solución más científica y universal.

Sus inicios se remontan al De Stijl, la Bauhaus y las tipografías de los años 20 y 30. Los diseñadores suizos Josh Krlos, Théo Ballmer y Max Bill, estudiantes de la Bauhaus, crearon el nexo de unión entre el inicio del constructivismo en el diseño gráfico y la Escuela Suiza. Se inició en Suiza y Alemania y ejerció una gran influencia en el diseño de las décadas de los sesenta y setenta que se realizaba en los Estados Unidos, hecho que impulsó el movimiento por todo el mundo.

La eficiencia del movimiento se dejó notar sobre todo en países como Canadá y Suiza, en los que se necesitaban comunicar mensajes bilingües o trilingües, ya que permitía a los diseñadores presentar la información de manera coherente y unificada.

Aa Ee Rr

Aa Ee Rr

a

Buchdruck

a b c d e f g h i j k l m

### El Arte de la Rotoscopia

La técnica de la rotoscopia consiste en el redibujado manual de un contorno frame a frame, tomando como base una secuencia de imágenes de acción real, previamente filmada en cine o grabada en vídeo. De esta manera se genera una silueta que se mueve de manera realista y que podemos usar como máscara para componer con otras imágenes o como referencia para animar un personaje.

La rotoscopia tiene su origen en la animación tradicional allá por principios del siglo xx y en

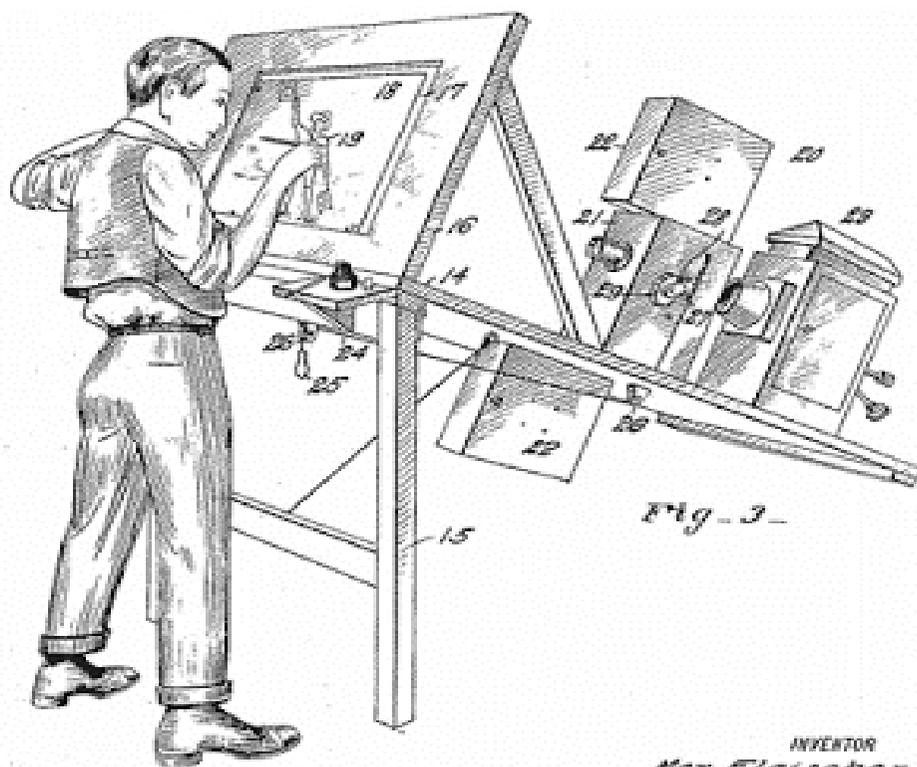
concreto de la mano de Max Fleisher, un pionero de la animación. Fleisher, fue quien tuvo por primera vez la feliz idea de filmar actores reales ante la cámara y luego usar sus movimientos y contornos como referencia para crear dibujos animados e intentar mejorar así los primeros cartoons, que por aquel entonces carecían de movimientos realistas y naturales.

En 1915, junto con su hermano Dave, quien actuaba ante la cámara como modelo, creó el primer personaje rotoscopiado de la historia: Koko el payaso.

Una vez filmado el actor, se usaba una máquina de rotoscopia, inventada por los Fleisher, que proyectaba la imagen sobre un escritorio transparente y sobre éste se dibujaba, frame a frame, el personaje. Betty Boo, Popeye, Los Viajes de Gulliver... son algunas de las primeras criaturas animadas en beneficiarse de esta técnica.

Poco a poco la técnica se fue perfeccionando y difundiendo. Así, ya en los años 30, fue adoptada por el competidor de los Estudios Fleisher, Walt Disney. Disney la usó por primera vez en su película de Blancanieves y los Siete Enanitos y seguiría usándola de forma intermitente durante toda su carrera.

Pero a pesar de sus beneficios, la técnica de la rotoscopia también contaba con detractores. Algunos llegaron a afirmar que era un proceso sólo apto para animadores sin el suficiente talento y que producía imágenes demasiado "literales"



### El Arte de la Rotoscopia

Aplicación a los efectos especiales  
Lejos de la polémica, la rotoscopia se afianzó como técnica madura y dio el salto al mundo de los efectos especiales en el cine, donde se adoptó como recurso para crear máscaras y componer varias capas de imágenes. De esta manera, la rotoscopia se empleaba (y se emplea) para salvar y recortar partes del fotograma que luego se superponen con otras tomas. Se abrió un campo de posibilidades para los efectos especiales: sustituir fondos, recortar personajes y cambiar-

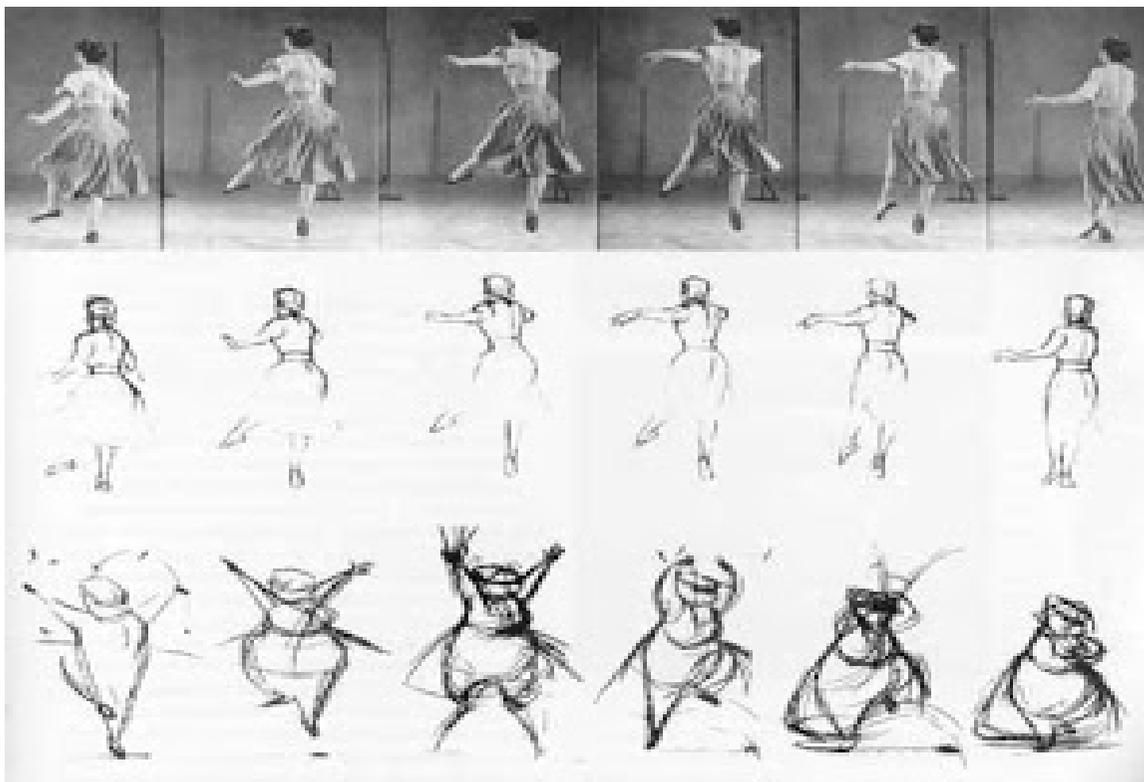
los de lugar, eliminar objetos sobrantes de una escena...

#### Usos actuales

Mientras tanto, en el mundo de la animación, seguirían surgiendo largometrajes como *El Señor de los Anillos* (1978) o *Tigra, Hielo y Fuego* (1983) de Ralph Bakshi, con una fuerte base de rotoscopia. Bakshi ha llegado a reconocer que "odia" la rotoscopia, pero que era la única manera de acometer escenas de cierta complejidad en la época en la que realizó sus largometrajes. Ahora todos esos procesos se realizan con CGI (Imágenes generadas por ordenador), pero la base sigue siendo la misma: la captura de movimiento real, en este caso, no con rotoscopia manual, sino con emisores y sensores que reconocen el movimiento del actor y lo envían directamente a la máquina.

Hoy día, hay quien todavía consigue darle una vuelta de tuerca más a la ya casi centenaria rotoscopia. Es el caso de Richard Linklater, director de *Walking life* (2001) y *Scanner Darkly* (2006). Con estos dos films, y en concreto con *Scanner Darkly*, Linklater consigue una sorprendente estética de cómic e imagen real mezcladas, nunca vista antes en animación. Su base es rotoscopia pura, ayudada de las técnicas actuales (tabletas wacom, mac G5...), mucha paciencia, y casi desespero, tal como el mismo director ha llegado a reconocer, debido a la lentitud del proceso.

Y es que, aun contando con la ayuda del software Rotoshop, que interpola los trazos, el proceso sigue implicando un gran factor artesanal y

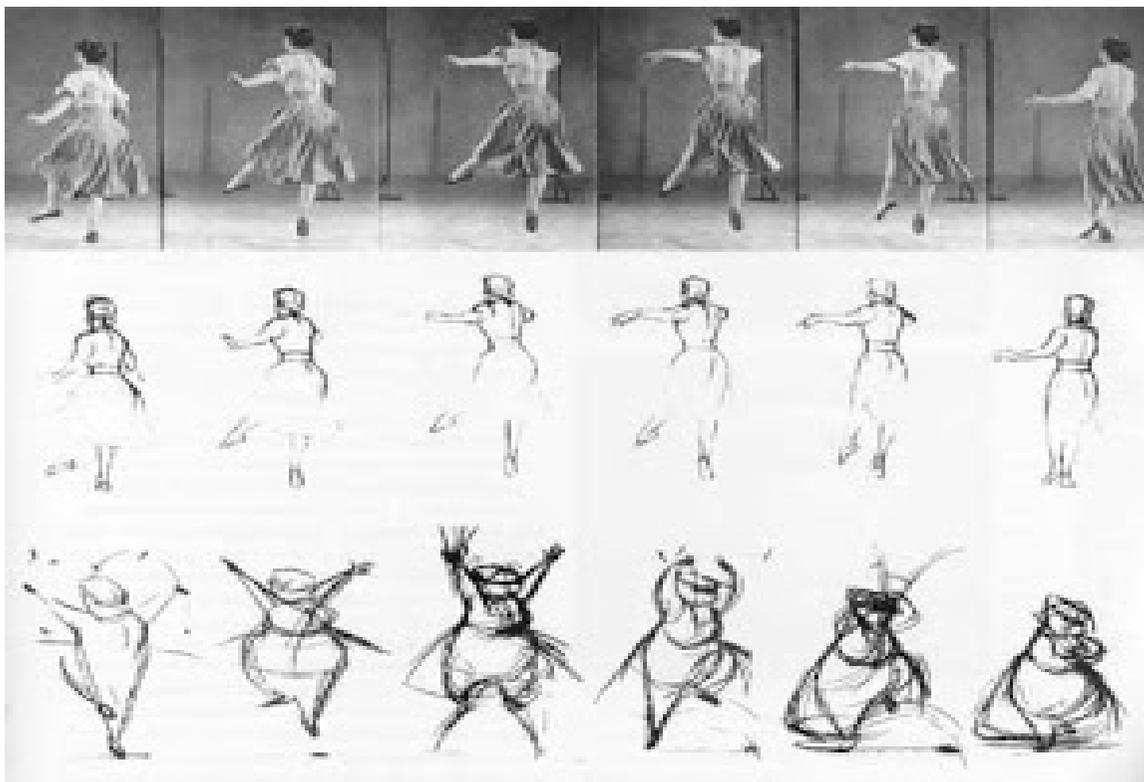


### El Arte de la Rotoscopia

a mano diestra del animador que debe repasar frame a frame su trabajo.

La rotoscopia hoy sigue siendo una técnica básica que todo buen compositor debe manejar. La mayoría de los softwares de composición (Shake, Fusion, Combustion...) tienen completas herramientas que facilitan su manejo, pero queda claro que es el buen ojo del artista el que marca la diferencia. Todavía no hay procesos automáticos lo suficientemente avanzados como para prescindir de la mano del artista en rotoscopia,

que es hoy en día una demandada profesión en los estudios de efectos.

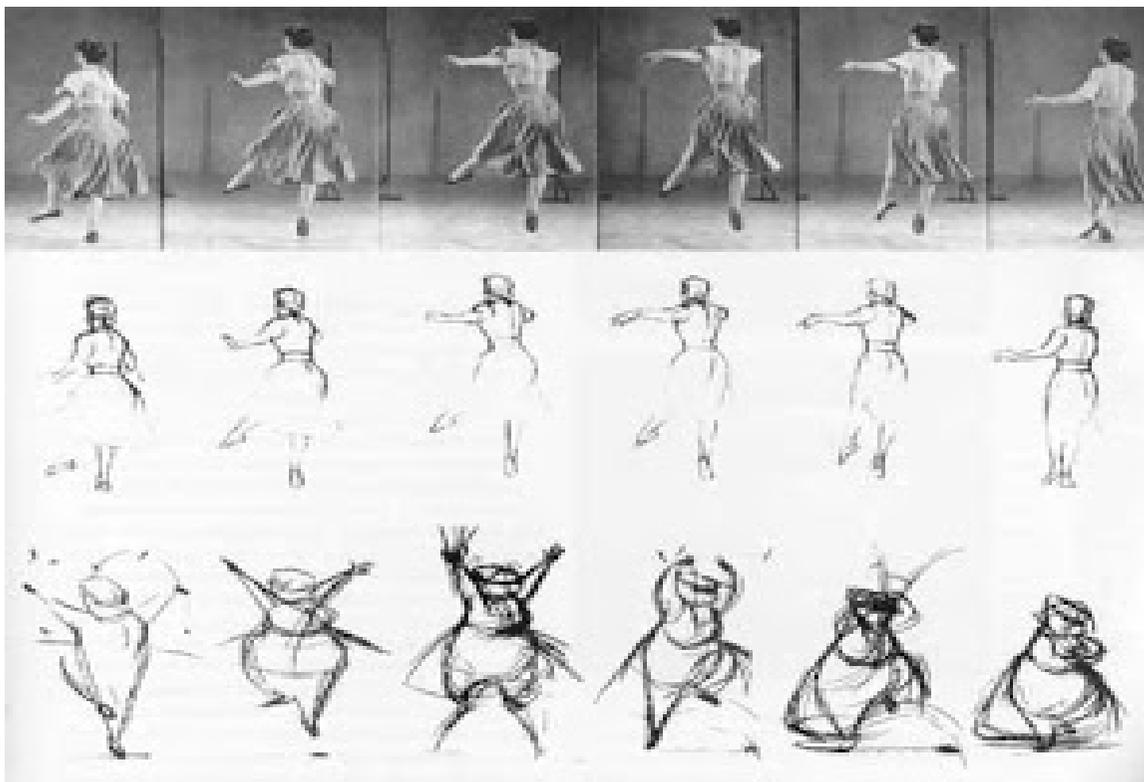


### El Arte de la Rotoscopia

a mano diestra del animador que debe repasar frame a frame su trabajo.

La rotoscopia hoy sigue siendo una técnica básica que todo buen compositor debe manejar. La mayoría de los softwares de composición (Shake, Fusion, Combustion...) tienen completas herramientas que facilitan su manejo, pero queda claro que es el buen ojo del artista el que marca la diferencia. Todavía no hay procesos automáticos lo suficientemente avanzados como para prescindir de la mano del artista en rotoscopia,

que es hoy en día una demandada profesión en los estudios de efectos.



### ¿En qué consiste ser alternativo?

cionales pero que cada vez tiene más fuerza en la sociedad actual.

La Real Academia lo define como el adjetivo que describe “actividades de cualquier género, especialmente culturales, que se contraponen a los modelos oficiales comúnmente aceptados”. Para la Enciclopèdia Catalana es algo que “es contraposa als models oficials, tradicionals o establerts”, mientras que el Cambridge Dictionary apunta que alternativo es una manera de vivir “inusual”, especialmente “cuando se elige

no tener el tipo de casa y trabajo que es considerado normal en la sociedad moderna”. En Wikipedia ya se acepta el concepto más concreto de alternative lifestyle, definido como un “estilo de vida fuera de la norma cultural”. Los ejemplos con los que esta fuente ilustra lo que es alternativo dan una buena idea de su variedad: incluye las asociaciones nudistas, las comunas y las ecoaldeas, los movimientos a favor del parto y la escolarización en casa, los viajeros new age, los pacientes de medicinas alternativas, los seguidores de religiones minoritarias (como los amish) e, incluso, las prácticas sexuales “poco habituales”, como el BDSM (bondage, disciplina, sumisión y masoquismo), que tan de moda ha puesto la trilogía de Grey.

La búsqueda de lo alternativo no es nueva; desde hace décadas han habido personas que deseaban tener un estilo de vida fuera de la corriente imperante o rechazaban lo que para ello eran imposiciones. La homeopatía (una de las formas más populares de medicina alternativa) la ideó el doctor alemán Samuel Hahnemann a finales del siglo XVIII. Los movimientos antivacunas ya eran muy potentes en la Inglaterra de principios del XIX, cuando se inició una campaña estatal de vacunación contra... la viruela. Una de las razones por rechazar la vacunación obligatoria contra esta enfermedad fue que muchos consideraban que ello violaba su libertad personal.

Rudolf Steiner, artífice de la pedagogía Waldorf, nació en 1861. Entre otras cosas, su método educativo abogaba por la independencia de las escuelas respecto al control gubernamental.



### ¿En qué consiste ser alternativo?

La pedagoga italiana Maria Montessori, otro de los nombres habituales al hablar de enseñanza alternativa, fue contemporánea suya: nació en 1870. Las alternativas en este sector no acabaron en el XIX: en 1921 se abrió Summerhill, una escuela democrática que aún tiene como base que los alumnos escojan el asistir o no a clase.

El vegetarianismo se remonta a las antiguas culturas de Grecia e India y se instauró como movimiento oficial en 1847, con la creación de la British Vegetarian Society. Por ese entonces,

algunos vegetarianos ya se habían convertido en veganos y se habían organizado en comunidades alternativas. Es el caso de Fruitland, fundada en Estados Unidos en 1844 por el padre de Louisa May Alcott (la autora de Mujercitas). Esta "comunidad utópica" se oponía a cualquier tipo de utilización de los animales, incluso para la agricultura, y tuvo una vida breve: siete meses. Un siglo después, en 1944 se creó, también en Inglaterra, la primera sociedad vegana.

De forma radical y sostenida a la vez, la búsqueda de lo alternativo se ha desarrollado en la historia. En especial, "en los campos de la alimentación, la salud y la educación", como señala Josan Ruiz, director de la revista *Cuerpamente*, publicación que es un referente en el ámbito de la vida natural. En su larga carrera, este periodista ha comprobado de primera mano cómo en España ha aumentado muchísimo el interés por las diversas opciones alternativas, normalizándose algunas en muchos casos. "Cuando, a finales de los setenta, apareció una revista pionera en este tema como era *Integral*, que hablaba de vegetarianismo, reflexoterapia, yoga, agricultura ecológica, parto en casa..., tuvo tanto éxito que durante años se editó renunciando voluntariamente a la publicidad", recuerda. "Entonces, este tipo de informaciones apenas se encontraban en otro sitio, mientras que ahora son cada vez más habituales en los medios convencionales".

Y, como ha sucedido en el campo de la comunicación, muchas de estas formas pioneras de lo alternativo se han convertido o van camino de



### ¿En qué consiste ser alternativo?

convertirse en corrientes convencionales: es el caso del consumo de alimentos procedentes de la agricultura ecológica, al que se adhiere más y más gente, o la noción, cada vez más generalizada, de que comer menos carne y más vegetales no solamente es más sano, sino también, más sostenible.

Algo similar ha ocurrido en la educación: ideas pedagógicas en su día totalmente novedosas (como la importancia de promover la observación, la independencia y la autoestima del niño

que propugnaba Maria Montessori), ya forman parte de la metodología de la enseñanza pública en muchas partes del mundo. En España, cuestiones como evitar el abuso de los antibióticos o la automedicación empiezan a calar, como también se valora la utilidad de técnicas (el yoga, la acupuntura y la meditación) para el bienestar físico y mental.

Para Josan Ruiz, hay dos factores básicos por los que la gente se interesa por lo alternativo: "Por un lado, creo que quieren encontrar algo más auténtico, que les llene en las diversas cosas que hacen en su vida: a la hora de comer se buscan alimentos más puros, al vestirse, fibras más naturales... Por otro, porque sabemos que el estilo de vida que tenemos hoy puede determinar nuestra salud futura, así como que esta no puede delegarse en un tercero". Para Ruiz, es lógico que si este estilo de vida alternativo propone "una forma más responsable de alimentarse, de curarse, de tratar el cuerpo y, también, las emociones", atraiga cada vez a más personas.

Lo alternativo atrajo a María; una mujer de 35 años, criada en una familia de la burguesía barcelonesa, quien decidió, junto a su pareja, irse a vivir al campo y abrazar este mundo diferente. Cultivan un huerto ecológico y elaboran productos naturales, que venden en un mercadillo también ecológico. Forman parte de una cooperativa que potencia el trueque y que aspira a tener su propia moneda social. María también ha modificado su forma de alimentarse ("en casa no entra nada que no sea producto ecológico o de proximidad", asegura) y de vestir ("procuramos



### ¿En qué consiste ser alternativo?

convertirse en corrientes convencionales: es el caso del consumo de alimentos procedentes de la agricultura ecológica, al que se adhiere más y más gente, o la noción, cada vez más generalizada, de que comer menos carne y más vegetales no solamente es más sano, sino también, más sostenible.

Algo similar ha ocurrido en la educación: ideas pedagógicas en su día totalmente novedosas (como la importancia de promover la observación, la independencia y la autoestima del niño

que propugnaba Maria Montessori), ya forman parte de la metodología de la enseñanza pública en muchas partes del mundo. En España, cuestiones como evitar el abuso de los antibióticos o la automedicación empiezan a calar, como también se valora la utilidad de técnicas (el yoga, la acupuntura y la meditación) para el bienestar físico y mental.

Para Josan Ruiz, hay dos factores básicos por los que la gente se interesa por lo alternativo: "Por un lado, creo que quieren encontrar algo más auténtico, que les llene en las diversas cosas que hacen en su vida: a la hora de comer se buscan alimentos más puros, al vestirse, fibras más naturales... Por otro, porque sabemos que el estilo de vida que tenemos hoy puede determinar nuestra salud futura, así como que esta no puede delegarse en un tercero". Para Ruiz, es lógico que si este estilo de vida alternativo propone "una forma más responsable de alimentarse, de curarse, de tratar el cuerpo y, también, las emociones", atraiga cada vez a más personas.

Lo alternativo atrajo a María; una mujer de 35 años, criada en una familia de la burguesía barcelonesa, quien decidió, junto a su pareja, irse a vivir al campo y abrazar este mundo diferente. Cultivan un huerto ecológico y elaboran productos naturales, que venden en un mercadillo también ecológico. Forman parte de una cooperativa que potencia el trueque y que aspira a tener su propia moneda social. María también ha modificado su forma de alimentarse ("en casa no entra nada que no sea producto ecológico o de proximidad", asegura) y de vestir ("procuramos



### ¿En qué consiste ser alternativo?

de su erradicación en el 2015 en el continente. El organismo observa que, en los países ricos, los factores que afectan los programas de inmunización están relacionados no con una falta de medios, sino con "falsas creencias, ignorancia y falta de apoyo" por parte de los responsables de vacunar a sus hijos.

María está en contra de las vacunas, como está en contra de "la medicina de prevención" y de "todos los pesticidas que se meten en los productos alimenticios". Partidaria de la "homeo-

patía a tope", ha decidido no inmunizar a su hijos (aunque ella sí lo está). Las razones: el temor a posibles efectos secundarios y la negativa a que les inoculen "porquerías". No cree que su decisión sea insolidaria: "En el colegio de mis hijos la mitad de los niños está sin vacunar...", responde. De todos modos, asegura que "si fuera necesario" recurriría a una vacuna o a un antibiótico... No son de la misma opinión los padres de Laura, una niña barcelonesa de once años, quien a los siete contrajo una hepatitis que habría evitado si hubiese estado vacunada. La enfermedad no ha hecho tambalear un ápice la decisión de su progenitores, acérrimos enemigos de la medicina alopática (el nombre que la homeopatía da a la medicina convencional). Veganos estrictos, los padres de Laura tampoco han querido darle nunca leche de vaca (que sustituyen por leche de soja). La niña tiene los dientes en muy mal estado, pero aquí también se ha encontrado una respuesta fuera de lo convencional: visitan un dentista alternativo que la trata con un péndulo.

"El tema de las vacunas es el punto más polémico, creo que es donde más les cuesta entenderse a la medicina convencional y a la natural", asegura Josan Ruiz. "Aunque hay médicos naturistas que aceptan las vacunas, en otros se da un recelo casi atávico a dejarse inyectar una sustancia extraña en la sangre; y para evitarlo se recurre a las teorías y los argumentos más peregrinos". No deja de ser una ironía que las vacunas, que actúan con un principio que tiene mucho que ver con la homeopatía (es el organismo el que reacciona positivamente ante una sustancia que



### ¿En qué consiste ser alternativo?

administrada de otra forma resultaría peligrosa), sean como el tabú máximo para el naturista más extremo.

Josan Ruiz es un defensor de la medicina natural y destaca el hecho de que esta busque “la causa más profunda de la enfermedad y proponga reformas en el estilo de vida”; sin embargo, cree que un punto medio es necesario, porque “tenemos grandes lujos a nuestra disposición, tanto en el campo de la medicina como de la alimentación”. Para Ruiz, es importante no per-

der “la vieja sabiduría” en estas parcelas de la vida pero, puntualiza, hay grados: “Hay quienes mejoran su dieta tomando más zumos o ensaladas y visitan a un médico homeópata, mientras que otros no vacunarán a los niños o no les darán leche, ni carne y los alimentarán con germinados, y pueden tener a la familia desnutrida salvo que sepan mucho de nutrición; lo que no suele ser el caso”, apunta.

“El problema con este tipo de actitudes es que, en general, el público es muy ignorante respecto a la ciencia. En un modo que resulta peligroso para la sociedad moderna”, afirma el Nobel de Química del 2009, Venkatraman Ramakrishnan. Para este científico de origen indio esta ignorancia es la principal causa de la desconfianza que muchos sienten hacia las vacunas, la medicina y la ciencia en general. “Aunque es cierto que la reputación de los científicos ha sido dañada en algunas ocasiones, la ciencia es una profesión fundamentalmente muy honesta: dependemos de la integridad para avanzar”, señala. Ramakrishnan considera que para entender o cuestionar con una base las decisiones, altamente técnicas a veces, que toman tanto gobiernos como organizaciones internacionales, el público tiene que tener un conocimiento básico de disciplinas científicas como la biología y la física. “La ausencia de este conocimiento hace más fácil instigar miedo, hacer a la gente temerosa de cosas como los efectos secundarios”. El Nobel denuncia que existe mucha gente (médicos alternativos, sanadores, incluso oenegés), con intereses creados.



### ¿En qué consiste ser alternativo?

“Solamente el conocimiento”, indica, puede evitar su proliferación.

La forma integral, casi sin cuestionamientos, con la que tantos abrazan el mundo alternativo ha sido comparada al descubrimiento de una nueva fe. “En la sociedad siempre han existido creencias muy poderosas: de las religiones a las grandes ideologías políticas, como el comunismo. Pero hoy estas creencias se han desinflado: la gente no sabe muy bien en qué creer, hay

una cierta confusión”, observa el antropólogo Alexander Walker.

Para él, “todavía no ha llegado una ideología que reemplace a las anteriores, por lo que lo alternativo, aunque es un concepto que abarca muchos aspectos de la vida, puede suplir a esta carencia”. Sin olvidar, también, su parte social: “El formar parte de un grupo de personas con las mismas creencias refuerza los sentidos de identidad y de pertenencia, muy importantes en una sociedad que está muy atomizada”.

Los nuevos alternativos no son jóvenes kumbayás con sandalias y pelo largo, ni personas con pocos medios, que no tienen más remedio que estar fuera del sistema. Tanto las terapias medicinales como los alimentos y productos de este tipo suelen ser caros: exclusivos, incluso. Lo mismo sucede con las escuelas alternativas o libres, que en su mayoría son privadas. Generalmente, los que pueden permitirse entrar en este mundo (donde incluso existen cursillos de golf alternativos), son personas con un poder adquisitivo medio-alto.



# GLOSARIO

# 7.0



## A

**After Effects, Adobe:** Software de composición basado en la superposición de capas de imágenes. También se utiliza para crear gráficos profesionales en movimiento y efectos especiales. Es uno del software más potente del mercado, pues incorpora una gran cantidad de plug-ins desarrollados por otras compañías que aligeran las cargas de trabajo. Está destinado específicamente para editores de video, diseñadores gráficos y profesionales de las multimedias.

**Alta Definición:** Proyecto de tecnología digital iniciado hace más de 30 años , que perseguía cuatro objetivos fundamentales: 1-Elevar el número de líneas: PAL pasaría de 625 líneas a 1250 y NTSC de 525 a 1050 ,2- Perfeccionar la relación de aspecto: de 4:3 se pasaría a16:9 en formato más alargado , parecido a los formatos cinematográficos, 3- Elevar la frecuencia de cuadros : de 25 imágenes por segundo al doble , 4- Mayor calidad de audio comparable a la obtenida en la reproducción de CD.VNORMA DE TELEVISION.

**Animación:** Procedimiento que permite crear una ilusión de movimiento mediante la cantidad de imágenes estáticas: Estas no se registran por el análisis de un movimiento real, como el cine, sino que se producen una por una, de modo que al proyectarse consecutivamente se genera la ilusión de movimiento. Cada fotograma no muestra necesariamente una imagen distinta: Según el animador estadounidense Gene Deich, la animación cinemática es el registro de fases de una acción imaginaria creadas individualmente, de tal forma que se produzca ilusión de movimiento cuando son proyectadas a una tasa constante y

predeterminada, superior a la de la persistencia de la visión humana. Existen varias tasas de animación: en uno, cada imagen es diferente (24 imágenes por segundo); en dos, cada imagen se repite dos veces (12 imágenes por segundo); en tres, cada imagen se repite tres veces (8 imágenes por segundo)

**Animador:** Artista o técnico que crea una ilusión de movimiento a partir de una rápida sucesión de imágenes fijas. Personas que de manera ágil y amena conduce un espectáculo, habitualmente de variedades transmitido por televisión o radio.

**Arte cinético:** Es una corriente de arte en que las obras tienen movimiento o parecen tenerlo. Es una tendencia de las formas contemporáneas creadas para producir una impresión de movimiento. El arte cinético y el arte óptico son corrientes artísticas basadas en la estética del movimiento. Existen diferentes tipos de obras cinéticas de acuerdo con la manera que produzca sensación de movimiento. Entre sus tipos se encuentran:

- Los estables
- Los móviles
- Los penetrables

## B

**Back Ground:** Parte instrumental de una canción previamente grabada, que sirve de fondo musical a la ejecución de un cantante.

**Banda Sonora:** Conjunto de elementos del sonido conformado por palabra, música, efectos sonoros y ambientales, y silencio.

musical un conjunto de beats forma un compás, de modo que al incorporar más beats se forma una frase musical, luego una melodía y por último una canción completa.

**Betacam:** Marca registrada de un tipo de cámara profesional de televisión que lleva en si misma el equipo grabador incluido.

**Betamax:** Formato de video analógico, diseñado para la norma estadounidense NTSC y luego adaptado para la europea PAL, hoy discontinuado.

## C

**Compresión de Video:** Reduce la cantidad de datos o el ancho de banda utilizados para las imágenes en movimiento. El video digital necesita grandes cantidades de datos y se han utilizado diferentes métodos para reducirlos en material SD. El material HD necesita seis veces más espacios de almacenamiento (1,2 GB/s y 560 GB/b) por lo tanto, la necesidad de compresión es aún mayor.

**Computadora:** También denominada ordenador, en una maquina electrónica que recibe y procesa datos para convertirlos en información útil. Colección de circuitos integrados y otros componentes relacionados que puede ejecutar con exactitud, rapidez, y de acuerdo según lo indicado por un usuario o automáticamente por otro programa o programación.

**Comunicación Audiovisual:** Según el modelo clásico de la comunicación; proceso de intercambio de mensajes a través de un canal estructurado como un sistema tecnológico sonoro

o audiovisual. Los sistemas de comunicación audiovisual tradicionales son: radio, cine y televisión. Nuevos sistemas como internet y video juegos han determinado que la comunicación audiovisual se experimente no tanto como un proceso transmisivo y lineal, sino interactivo y participativo.

**Comunicación Sincrónica:** Comunicación en tiempo real caracterizada por la interacción directa de los participantes, ya sea en forma presencial o con separación física. Una de las vías utilizadas para comunicarse en educación a distancia, la cual genera problemas en cuanto a la posibilidad de participar todos al mismo tiempo y con la misma tecnología.

**Congelador de imagen:** Dispositivo electrónico utilizado en TV, que permite detener una misma imagen por un tiempo indefinido, llamado en el argot técnico congelador (freezer).

**Consola:** Aparato electrónico de forma de cajón que contiene diversos dispositivos para la ejecución de una gran variedad de funciones.

**Conversión de Normas:** Proceso técnico por el cual se transmite la señal de televisión de una norma internacional a otra. Existen diferentes tipos de normas, las más frecuentes son: PAL, NTSC y SECAM.

**Coproducción:** Producción financiada por productores o casas productora.

**Coordinador:** Persona encargada de transmitir en el estudio las ordenes prevenientes del director del programa por medio de los intercomunicadores.

## D

**Definición:** Relativo a la calidad de reproducción de las imágenes tanto en cine, televisión o fotografía. Es la nitidez de la imagen sobre la pantalla o el impreso, la propiedad de reproducir con fidelidad hasta los detalles más mínimos de la imagen.

**Denotación/Connotación:** Componentes del significado de un término. En lógica, la denotación se ha reducido tradicionalmente al conjunto de hechos de la realidad y la connotación al sentido, la intención o la comprensión del término; la denotación y connotación forman un par semántico equivalente a referencia/sentido (Frege), extensión/intención (Carnap) y extensión/compresión.

**Dibujo animado:** Técnica de animación que consiste en dibujar a mano cada uno de los cuadros. Es la más antigua técnica de animación e históricamente la más popular. Por lo general se realiza interponiendo varias imágenes, las cuales con un movimiento continuo dan vida al personaje animado.

**Digital:** Calidad de la señal cuyas magnitudes se representan mediante valores discretos en lugar de variables continuas.

**Digital Video Broadcasting (DVB):** Conjunto de normas internacionales aceptadas para la televisión digital abierta. Muchos aspectos de la DVB están patentados, incluyendo elementos de la codificación de videos MPEG y codificación de audio.

**Director:** Máximo responsable del equipo de realización. Persona encargada de dirigir el plan

de trabajo, la puesta en cámara y el acabado de la obra audiovisual.

**Director, Primer Asistente DEL:** Colabora con el director en el trabajo artístico de la obra audiovisual (prueba de vestuario, selección de elementos para el audiovisual, prueba de efectos audiovisuales, prueba de efectos especiales, trabajo de mes etc).

**Director Artístico:** Responsable de dirigir los equipos de diseño artístico y de diseño de producción, en las obras que contengan un cierto aspecto visual y artístico.

**Director de Fotografía:** Artista profesional que busca o produce las condiciones de luz que, combinadas con otras técnicas, conducen al resultado visual previsto en el guion y escogido por el director.

**Director del Programa:** Personal artístico (técnico) a cargo de la dirección del espacio que se transmite y cuyas responsabilidades y prerrogativas incluye la selección del personal que interviene en las emisiones.

**Director de Producción:** Delegado del productor ejecutivo cuando una producción lo requiere. Puede asumir la gestión administrativa.

**Diseñador de sonido:** Profesional, artista encargado de concebir y diseñar la banda sonora de una obra audiovisual: música, diálogos, efectos y silencio.

**Diseñador de Vestuario:** Personal calificado para diseñar los trajes de personajes que intervienen en los programas, según época, estilo y región.

## E

**Efectos Sonoro:** Conjunto de formas sonoras representadas por sonidos inarticulados o de estructura musical, de fuentes sonoras naturales y artificiales que constituyen una imagen.

**Eslogan:** También llamado en español; lema publicitario, es una frase identificativa en un contexto comercial (publicitario), o político (propaganda) y como expresión repetitiva de una idea o de un propósito

**Estudio de Televisión:** Lugar donde se producen las emisiones de televisión, igual que en la radio (estudio de radio) o en el cine (estudio de cine). Como todo estudio, posee tratamiento acústico para el control de los sonidos.

## F

**Filmación:** Parte del proceso de la realización de un filme mediante el cual se registra con la cámara, sobre la película, la escena. Según algunos créditos, se filma una realidad (acontecimiento no programado) y se rueda una escena (acontecimiento preparado y ensayado)

**Fondo:** Parte no sustancial de una imagen que solo sirve para completar la figura principal, subordinar el interés. Última pared de una escenografía o set.

**Formato:** Medida de ancho de una cinta cinematográfica. Normalmente de 35mm, pero existen otras reducciones: 16mm y 8mm. En video son tres formatos de gran implementación, MOV, AVI y el correspondiente al estándar MPEG.

**Formato Universal:** 1080/24p también conocido como formato universal para televisión, porque es apropiado para la transmisión al resto de

formatos y siempre produce resolución de alta calidad.

**Frame:** Una imagen completa al producirse el barrido entrelazado de dos campos. El equivalente, en video, a un fotograma en cine.

## H

**HDMI (HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE):** Norma de audio y video digital cifrado sin compresión. Permite el uso de video computarizado, mejorado o de alta definición, así como audio digital multicanal en un único cable.

**HDV:** Sistema económico para rodar y grabar material HD.

**HDTV (TELEVISION DE ALTA DEFINISION):** Video con una resolución mucho mayor que la de los sistemas de televisión tradicionales. Tiene uno o dos millones de pixeles por imagen aproximadamente cinco veces mayor que la SD.

**HDMI:** Norma de audio y video digital cifrado sin compresión de video. Permite el uso de video computarizado, mejorado o de alta definición (HD).

**Historieta (Comic):** Representación o narración plástico-literaria de una historia, de manera secuencial, que puede tener texto o no.

## I

**Icono:** Término propuesto por el filósofo estadounidense Charles Peirce para designar un signo que remite a su objeto por caracteres internos (semejanzas).

**Insologotipo:** Iso, icono o imagen, y logo, tipografía o texto, juntos forman la marca gráfica o Insologotipo, también llamado isologo e imagotipo. Resulta un elemento gráfico, verbo visual o auditivo, que sirve a personas, empresas, instituciones o productos para representarse o identificarse.

#### J

**JPEG:** Norma de compresión de imagen que representa detalles pequeños y texturas de una imagen.

#### K

**Key Light:** Luz principal para la iluminación de un escenario o locación.

#### L

**Locutor:** Profesional de la expresión oral que realiza las narraciones de los filmes, programas de televisión, programas radiales o actos públicos.

**Logotipo:** Elemento gráfico que identifica a una persona, empresa, institución o producto.

**Luminosidad:** Intensidad luminosa de una fuente o una lámpara en general. Facilidad de una lente de dejar pasar la luz.

**Luminotécnico:** Especialista que prepara el trabajo de iluminación en los programas de televisión y cine.

**Luz:** Fenómeno de naturaleza corpuscular y ondulatoria, generado por unos fotones que se mueven de manera ondulatoria según diversas longitudes de onda.

**Luz artificial:** Luz producida por focos y reflectores.

#### M

**Medios de comunicación:** Medios que se utilizan en el proceso de comunicación, ya sea interpersonal, en pequeños grupos o de manera masiva, mediante los cuales se obtiene, procesa y expresa la información.

**Mezcla de sonido:** Procedimiento final de la producción de un material sonoro, en el que se realiza la fusión de los elementos que integran la banda.

**Monocromático:** Que utiliza un solo color. La televisión en blanco y negro es monocromática.

**Música:** Combinación de sonidos armónicos, rítmicos y melódicos realizado en los medios audiovisuales con elevada frecuencia

**Música de fondo:** Acompañamiento musical de cualquier escena o momento de un filme, sin otra justificación que subrayar emotivamente la acción.

#### N

**Nitidez:** Característica de las imágenes que poseen un enfoque preciso, de manera que es perfectamente posible definir los contornos de los objetos claramente.

**Nivel:** Índice de calidad en que son emitidas las transmisiones, en radio y televisión.

**Norma de televisión:** conjunto de parámetros técnicos que regula los sistemas de televisión de cada país.

**Plano:** Tipo de encuadre determinado por el grado de aproximación de la cámara a la realidad.

**Plano entero:** Puede tener como límites de la pantalla, la cabeza y los pies del personaje principal, que por lo tanto se ve entero.

**Plug-ins:** Término que significa enchufar y que designa una aplicación informática que interactúa con otra aplicación, para aportarle una función o utilidad específica.

**Preproducción:** Etapa previa al inicio de grabación de un programa.

**Producción:** Conjunto de actividades de orden organizativo, práctico, económico, artístico y técnico, que confluye en la creación de un producto audiovisual.

**Postproducción:** Proceso realizado por operadores y especialistas, que se inicia una vez terminadas las filmaciones en los estudios e inclusión la edición.

**Productor:** Persona que en el grupo de creación se encarga de las cuestiones organizativas, técnicas y económicas de un programa de televisión o filme.

**Productor ejecutivo:** Máximo responsable de la organización técnica y la administración del dinero.

**Programa:** Emisión de un espacio con duración determinada.

**Programa audiovisual:** Sistema integral de trabajo para la utilización de la televisión y el video.

#### R

**RGB (RED, GREEN, BLUE):** Modelo de color basado en la síntesis aditiva, según la cual es po-

sible representar un color mediante la mezcla por adición de los tres colores primarios de la luz.

**Resolución:** Capacidad de un sistema óptico o fotográfico para reproducir con gran precisión la imagen.

**Resolución de pantalla:** Máxima resolución de la imagen directamente proporcional al número de píxeles que la forman.

#### S

**Sonido:** Ondas elásticas generadas por el movimiento vibratorio de un cuerpo, que estimula el sentido del oído.

**Sonido digital:** señal digital que consiste en la codificación de una señal eléctrica que representa una onda sonora.

**Story board:** Desarrollo visual de la idea que se realizara. Serie de dibujos, fotografías o viñetas que representan el contenido visual de cada plano.

#### T

**Televisión:** Medio de comunicación masiva que se basa en la transmisión de las imágenes en movimiento a distancia, sincronizadas con sonido, las cuales son captadas por un dispositivo receptor.

**Televisor:** Equipo destinado a captar señales de video y audio.

**Tiempo real:** Ocurre en el momento. La mayoría de los medios electrónicos ofrecen la oportunidad de tener comunicación en la que el emisor y los receptores coinciden en tiempo.

Tracker: Tipo de software con la función de un secuenciador para música, que permite añadir muestreos digitales en listas de tiempos que se reparten en canales.



Este manual ha sido editado en los software Adobe Photoshop CC, Adobe Illustrator CC, Adobe After Effects CC, Adobe Indesing CC, Autodesk Sketchbook Pro, Cinema 4D R16, Microsoft Word 2016 y Microsoft Excel 2016. Compuesto con la familia tipográfica Avenir y Raleway en sus versiones regular, medium, book, semibold y oblique. Diseño, redacción, emplane, corrección e infografías de los autores.

**FIN**