

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA
ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA
MÁSTER EN POSTPRODUCCIÓN DIGITAL



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

**“Elaboración de la cabecera
(cabezote-opening) para el Festival
de Cine CCBog Creative Commons”**

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

Autora **Cira Helena Baena Cruz**

Tutor Juan Manuel Sanchis Rico

Cotutor Juan José Villar García

Cotutora Beatriz Herraiz Zornoza

Gandia, julio de 2018

Tipo 2: Desarrollo de un trabajo de orientación profesional

RESUMEN

El siguiente trabajo final de máster describe el proceso para crear una pieza audiovisual (cabecera) para el festival CCBog Creative Commons.

El documento muestra las fases para su creación y desarrollo, de igual manera, en el escrito se aborda el tema de las licencias Creative Commons y las alternativas que la comunidad ofrece para el registro de cualquier obra.

El proceso de creación se caracterizó por tener etapas específicas donde desarrollamos la pieza audiovisual: preproducción, producción y postproducción. Cada etapa nos permitió avanzar hasta la consecución del producto esperado y más cercano a lo planteado desde su fase inicial.

El producto que se creó es un audiovisual donde se aplican la mayoría de los conocimientos adquiridos a lo largo del Máster Universitario en Postproducción Digital.

Palabras clave: creación- cabecera-diseño-festival cabecera, postproducción, montaje,

ABSTRACT

The following master final work describes the process to create an audiovisual piece (header) for the CCBog Creative Commons festival.

The document shows the phases for its creation and development, in the same way, the writing addresses the issue of Creative Commons licenses and the alternatives that the community offers for the registration of any work.

The creation process was characterized by having specific stages where we developed the audiovisual piece: preproduction, production and postproduction. Each stage allowed us to advance to the achievement of the expected product and closer to what was raised from its initial phase.

The product that was created is an audiovisual where most of the knowledge acquired throughout the Master's Degree in Digital Postproduction is applied.

Keywords: creation- header-design-festival header, post-production, editing,

Agradecimientos

A la vida.

A mi madre.

A mi tía Gloria Cruz.

A los tutores que me colaboraron durante el proceso de construcción del trabajo de fin de máster: Juan José Villar, Juan Manuel Sanchis, Beatriz Herráiz, agradezco la paciencia y colaboración. Admiro su profesionalismo y conocimientos.

Al Festival Creative Commons Valladolid, Festival Creative Commons Barcelona, Festival Creative Commons and New Media Bogotá.

Al laboratorio de edición de la Escuela Politécnica Superior de Gandia por facilitar los recursos para la creación del trabajo de fin de máster.

ÍNDICE

1	INTRODUCCIÓN	1
1.1	OBJETIVOS	2
1.2	ESTRUCTURA DEL PROYECTO	3
2	METODOLOGÍA	3
3	MARCO TEÓRICO Y CONTEXTUALIZACIÓN	6
3.1	CARACTERÍSTICAS DEL FORMATO AUDIOVISUAL A DESARROLLAR	6
3.2	EL FESTIVAL DE CINE CCBog CREATIVE COMMONS	8
3.3	REVISIÓN Y ANÁLISIS DE PRODUCTOS AUDIOVISUALES CREADOS POR FESTIVALES DE CINE	10
3.4	SELECCIÓN DE CABECERAS	12
3.5	REVISIÓN DE REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS PARA LA CREACIÓN DE LA CABECERA	13
3.5.1	<i>Grafismo</i>	14
3.5.2	<i>Audio</i>	17
3.5.3	<i>Montaje Cinematográfico</i>	20
4.	DESARROLLO DE LA CABECERA	23
4.1	PREPRODUCCIÓN	23
4.1.1	<i>Preproducción Gráfica</i>	23
4.1.2	<i>Preproducción de Audio</i>	41
4.1.3	<i>Preproducción de Edición y montaje</i>	41
4.2	PRODUCCIÓN	42
4.2.1	<i>Producción Gráfica</i>	43
4.2.2	<i>Producción de Audio</i>	48
4.2.3	<i>Producción Visual: Montaje Cinematográfico – Edición</i>	52
4.3	POSTPRODUCCIÓN	54
4.3.1	<i>Postproducción Gráfica</i>	54
4.3.2	<i>Postproducción de Video</i>	55
4.3.3	<i>Problemas en la Postproducción</i>	56
4	CONCLUSIONES	62
6.	REFERENCIAS	64
	BIBLIOGRÁFICAS	64
	RECURSOS EN LÍNEA	65
	OBRAS AUDIOVISUALES	66
ANEXO -		67
	<i>Registro de la licencia Creative Commons</i>	71

ÍNDICE de FIGURAS

Imagen 1. Tipografía Creative Commons: Akzidenz Grotesk Bold	15
Imagen 2. Logotipo Creative Commons.	15
Imagen 3. Fotograma con grafismo de una de las secciones del festival.....	16
Imagen 4. Fotograma con detalle del grafismo final.	17
Imagen 5. Fotogramas de Pinterest. (Fuente: https://www.pinterest.es)	26
Imagen 6. Fotogramas de Pinterest. (Fuente: https://www.pinterest.es)	26
Imagen 7. Fotogramas de Pinterest. (Fuente: https://www.pinterest.es)	27
Imagen 7. Fotogramas de Pinterest. (Fuente: https://www.pinterest.es)	27
Imagen 9. Fotogramas de Pinterest. (Fuente: https://www.pinterest.es)	27
Imagen 10. Fotogramas de Pinterest. (Fuente: https://www.pinterest.es)	28
Imagen 11. Fotogramas de Pinterest. (Fuente: https://www.pinterest.es)	28
Imagen 12. Fotogramas de Pinterest. (Fuente: https://www.pinterest.es)	28
Imagen 13. Fotogramas de Pinterest. (Fuente: https://www.pinterest.es)	29
Imagen 14. Fotogramas de Pinterest. (Fuente: https://www.pinterest.es)	29
Imagen 15. Fotogramas de Pinterest. (Fuente: https://www.pinterest.es)	30
Imagen 16. Fotogramas de Pinterest. (Fuente: https://www.pinterest.es)	30
Imagen 17. Fotogramas de Pinterest. (Fuente: https://www.pinterest.es)	31
Imagen 18. Fotogramas de Pinterest. (Fuente: https://www.pinterest.es)	31
Imagen 19. Captura de pantalla. (Fuente: http://www.artofthetitle.com/features/)	32
Imagen 20. Fotogramas con detalle del grafismo final.	34
Imagen 21. Fotogramas con detalle del grafismo final. (Fuente: Fotografía propia)	34
.....	34
Imagen 22. Fotogramas con detalle del grafismo final.	35
Imagen 23. Captura de Pantalla paleta de color.....	35
Imagen 24. Fotogramas con detalle del grafismo final.	36
Imagen 25. Fotogramas con detalle del grafismo final.	36
Imagen 26. Fotogramas con detalle del grafismo final.	37
Imagen 27. Fotogramas con detalle del grafismo final.	37
Imagen 28. Fotogramas con detalle del grafismo final.	38
Imagen 29. Fotogramas con detalle del grafismo final.	39
Imagen 30. Fotogramas con detalle del grafismo final.	39
Imagen 31. Fotogramas con detalle del grafismo final.	40
Imagen 32. Captura de Pantalla Adobe Photoshop.....	43
Imagen 33. Fotogramas con detalle del grafismo final.	43
Imagen 34. Fotogramas con detalle de pinceles.	44
Imagen 35. Fotogramas con detalle del grafismo final.	45
Imagen 36. Fotogramas con detalle del grafismo final.	46
Imagen 37. Fotogramas con detalle del grafismo final.	46
Imagen 38. Fotogramas con detalle del grafismo final.	47
Imagen 39. Fotogramas con detalle del grafismo final.	47
Imagen 40. Fotogramas con detalle del grafismo final.	47
Imagen 41. Fotogramas con detalle del grafismo final.	48
Imagen 42. Captura de Pantalla Logic Pro X.....	49
Imagen 43. Captura de Pantalla Logic Pro X.....	49
Imagen 44. Captura de Pantalla Logic Pro X.....	50
Imagen 45. Captura de Pantalla Avid Media Composer	50
Imagen 46. Captura de Pantalla Logic Pro X.....	51

Imagen 47. Captura de Pantalla Logic Pro X.....	51
Imagen 48. Captura de Pantalla Avid Media Composer.	53
Imagen 49. Captura de Pantalla Avid Media Composer.	54
Imagen 50. Captura de Pantalla Avid Media Composer.	55
Imagen 51. Captura de Pantalla Avid Media Composer.	56
Imagen 52. Captura de Pantalla Avid Media Composer.	58
Imagen 53. Captura de Pantalla Avid Media Composer.	58
Imagen 54. Captura de Pantalla Avid Media Composer.	59
Imagen 55. Captura de Pantalla Mpeg Streamclip.	59
Imagen 56. Captura de Pantalla Mpeg Streamclip.	60
Imagen 57. Captura de Pantalla Mpeg Streamclip.	60

1 Introducción

“El arte es doblemente libre, y toda belleza es del hombre y apunta a lo que éste y su mundo son. Incluso descubre a veces lo que debería ser, y lo hace no porque su razón de ser sea la moral, sino porque en su misión transformadora la descubre”. (Gómez, 2004:40).

El siguiente trabajo, tiene como finalidad la realización de una cabecera para el festival de cine CCBog utilizando material audiovisual con licencia Creative Commons (CC). Este cabezote tiene como característica principal, la trasmisión de un mensaje no directo que fomenta los derechos de autor, la libertad de copiar y transmitir material audiovisual respetando los derechos de propiedad intelectual.

De igual manera en la memoria escrita se aborda el tema de las licencias Creative Commons a manera de referencia para que el trabajo se adecue a la normativa.

Para la construcción del producto audiovisual, nos colaboraron con información el Festival de Cine Creative Commons de Barcelona, Creative Commons de Valladolid, Creative Commons Bogotá New media Lab.

El tema fue escogido porque soy seguidora de los festivales de cine y específicamente de los *cabezotes-cabeceras*, piezas publicitarias que reúnen lo mejor del festival en cada categoría. El motivo para la elección del trabajo es la realización de una pieza audiovisual que tuviese algunos conceptos aprendidos a lo largo del máster. En esta pieza audiovisual pretendo reunir los conocimientos aprendidos en audio, montaje audiovisual, creación de animaciones y títulos de crédito.

Llegar a la creación final me tomó algo de tiempo porque en un primer momento quise realizar una corrección de color, luego un trabajo de audio y finalmente después de ver los premios India Catalina de Colombia y la cabecera que

presentaron para el año 2018, me pareció interesante crear una pieza audiovisual con ese tipo de características sin llegar a copiarla.

1.1 Objetivos.

General

Crear un cabezote o cabecera para un festival de cine Creative Commons CCBog.

Específicos

- Elaborar un producto audiovisual (cabecera- cabezote) con material de audio y video previamente rodado con licencias Creative Commons.
- Diseñar los títulos de crédito para el cabezote y las categorías que participan en el festival de cine.
- Diseñar un concepto visual y de sonido para el cabezote.
- Realizar el proceso de edición de video para la pieza audiovisual.
- Editar, espacializar y mezclar las diferentes pistas de audio que se usarán pieza audiovisual.
- Revisar la legislación en torno a los derechos de autor de material audiovisual Creative Commons

1.2 Precedentes del Proyecto

Este proyecto planteado como trabajo final de master tiene como precedentes, diferentes trabajos desarrollados para festivales de cine y algunos para televisión.

La mayoría de los festivales realizan cada año una cabecera o cabezote donde muestran el material audiovisual que participará en las diferentes categorías que forman parte de la competencia anual.

Las cabeceras o cabezotes las encontramos también en los programas de televisión y series, en este caso son creadas para que el público tenga una idea global del tema del reality show, novela o serie antes de cada uno de los capítulos.

Revisando trabajos previos se encontró trabajos de investigación a cerca de las cabeceras televisivas, artículos donde se analizan las cabeceras de series de ficción

y algunos trabajos investigativos a cerca de los títulos de crédito, sin embargo, trabajos de investigación con la misma temática de este proyecto no encontré luego de la revisión bibliográfica.

El proyecto que se plantea en este trabajo de fin de master es práctico, se quiere realizar un audiovisual con las características propias de las cabeceras pero con un mensaje no directo al espectador.

Con la creación de la pieza audiovisual se aplicarán los diferentes conceptos aprendidos en el máster.

1.3 Estructura del Proyecto

El siguiente escrito se divide en 5 partes las cuales se organizaron de la siguiente manera:

En el primer capítulo encontramos la Introducción, los objetivos y la metodología. En esta parte del trabajo escrito encontramos la motivación para la realización de la pieza audiovisual, los pasos previos que se siguieron para la creación de la cabecera y los objetivos para la realización del trabajo de fin de máster.

En el segundo capítulo encontramos el marco teórico, en este apartado se revisa el material bibliográfico y audiovisual similares a nuestro trabajo de fin de máster.

En el tercer capítulo encontramos el desarrollo del producto audiovisual. En este capítulo desglosamos la forma como llegamos a la construcción de la cabecera, en este apartado se desarrollan las etapas de la producción audiovisual.

En el cuarto capítulo encontramos las conclusiones y las referencias. En el apartado cuatro se plasman las conclusiones luego del desarrollo de la etapa de desarrollo, se plasma lo aprendido y los inconvenientes que se presentaron durante el desarrollo del trabajo de fin de máster; de igual forma, en este apartado se referencia las fuentes bibliográficas, on line y material audiovisual que se empleó en el trabajo de fin de máster.

En el quinto capítulo encontramos los anexos. En este capítulo se relacionan las licencias que tiene la comunidad Creative Commons y la forma como se puede registrar una obra en esta comunidad.

2 Metodología

La metodología para realizar la pieza audiovisual tiene las siguientes etapas:

La metodología que empleamos para la escritura de esta memoria es la siguiente:

- Revisión bibliográfica, documentación y búsqueda de información para contextualizar el escrito.
- Análisis de referentes audiovisuales que nos sirvan de guía para construir el marco teórico de la tesina final de máster.

1. Revisión y análisis de productos audiovisuales previamente creados por festivales de cine.

Se revisa el material audiovisual de festivales de cine conocidos con el fin de tener una referencia sin llegar a copiar, de cómo otros autores han elaborado diversos cabezotes para festivales conocidos, como el FICCI de Colombia, OFF Barcelona, Premios Oscars, Festival Creative Commons Valladolid, Donostia San Sebastián entre otros, los cuales para su difusión utilizan cabeceras donde se invita al público a participar en el festival.

2. Revisión de las licencias que tiene la comunidad Creative Commons.

Realizar una documentación acerca de la normativa que la comunidad tiene.

3. Selección de cabezotes representativos de festivales de cine conocidos.

Para la creación del cabezote se solicitó autorización a los festivales Creative Commons de Barcelona, Valladolid y Bogotá; los representantes de los festivales nos facilitaron el material audiovisual con el que empezamos la construcción de la pieza audiovisual. El material facilitado cumple con las

licencias Creative Commons que permite la obtención de una obra derivada sin finalidad comercial y económica.

4. Análisis del material audiovisual seleccionado.

Los referentes audiovisuales seleccionados nos permiten tener una idea global acerca de la construcción que los autores de otras cabeceras elaboraron para los diferentes festivales, de esta forma al crear la cabecera podemos definir un estilo propio en la parte gráfica, en audio y video.

5. Revisión de trabajos previos escritos y bibliografía a fin de que nos contextualicemos en el tema de las cabeceras (búsqueda de material cabeceras, recopilaciones). Aplicar conocimientos teóricos.

6. Creación de la parte gráfica.

Para la parte gráfica de la cabecera, se parte del concepto de la persistencia retiniana y una frase del director Ingmar Bergman.

7. Creación de la parte sonora utilizando el software Logic Pro X de Apple.

Para la cabecera creamos una pieza musical original de 2 minutos y medio aproximadamente.

Para la creación de la pista utilizamos la librería de Logic Pro X, donde encontramos una variedad de sonidos y atmósferas que nos permiten crear el audio. Para la música se quiere experimentar mezclando sonidos y atmósferas.

8. Creación de la parte visual utilizando el software Avid Media Composer.

Por medio del software Avid Media Composer se montará el material audiovisual y se creará el ritmo adecuado para la pieza audiovisual.

3 Marco Teórico

3.1 Características del formato audiovisual a desarrollar

Para la realización de la cabecera debemos contextualizar conceptos importantes como su definición y la de algunos formatos afines al producto audiovisual que quiero crear.

Cabecera:

La definición de una cabecera la expresa Freire como: *“Las cabeceras son las secuencias de apertura de cada programa y su gran función es la de atraer la atención de los espectadores. Por esta razón, deben ser visibles y atractivas a la vista. Estas piezas pueden llevar a que el espectador permanezca en el canal viendo el programa que le ofrecen o que decida cambiar de cadena. En esa decisión reside la importancia que tienen las cabeceras para cautivar a la audiencia. Además de este cometido, una buena cabecera resume la temática del programa y refleja aspectos como el estilo, el tono y el target al que pudiera estar dirigido”* (Freire, 2016:27-28)

Trailer:

“Los trailers son películas perfectas porque nunca te llegan a defraudar” (Jean-Luc Godard).

Andrew J. Kuehn, posiblemente la persona más influyente en la historia del tráiler cinematográfico define un trailer como una herramienta de marketing que posiciona un producto –en este caso, una película– en el mercado –en este caso, el cinematográfico¹.

“Como el resto de géneros publicitarios, los trailers cinematográficos primero informan de la existencia de un determinado producto y después desarrollan una

¹ *Coming Attractions: The History of Movie* [Documental] (2005). The Andrew J. Kuehn Jr. Foundation. USA. Dirección: Jeff Werner.

estrategia retórica según las cualidades del mismo y según las características del público objetivo al que vaya dirigido” (Dornaletche, 2008).

“Los trailers cinematográficos construyen una narrativa propia que difiere del mundo ficticio de la película que promociona y además crean deseo hacia este mundo ficticio, incita a ir a ver el film. Existen códigos particulares en la creación de los trailers como la narración de voz en off, los sonidos superpuestos, la música, los insertos de texto y, sobre todo, el montaje, que construye una nueva lógica diferente de la lógica narrativa de la película aunque relacionada con ella” (Gil, 2010).

Spot:

Luego de revisar la bibliografía y documentación tomamos la definición de spot *“La voz inglesa “spot” hace referencia a pequeñas manchas. Aplicada al contexto publicitario, el spot se refiere a las inserciones publicitarias televisivas de corta duración que se presentan en la programación como pequeñas manchas que la salpican. De manera generalizada, el nombre de spot hace referencia a la condensación de información que se presenta de forma breve. Así, en las publicaciones gráficas se denomina spot a las pequeñas notas publicitarias que se incluyen en sus páginas” (Sánchez, 2017).*

Bobina audiovisual o Reel:

Un Demo Reel o una Demo Reel, también conocida como Show Reel o Video Reel, no es más que un currículum, portafolio o presentación en video realizado con la finalidad de promocionar tus trabajos, proyectos o servicios; el video pretende mostrar de manera breve las habilidades, por ejemplo diseño, ilustración, animación, postproducción, fotografía, arte, entre otros².

² ¿Qué es un reel?. (2018). Recuperado de: https://prezi.com/6-cfw2luefx_/que-es-un-reel/ [Consulta: Julio 18 2018]

Es importante diferenciar cada uno de los productos antes de iniciar la creación de la cabecera porque suele confundirse la definición de los formatos afines.

Las cabeceras son creadas utilizando recursos gráficos, visuales y sonoros los creadores emplean principalmente imágenes de los cortometrajes, largometrajes, documentales entre otras piezas audiovisuales que compiten en los festivales; de igual manera construyen la cabecera utilizando únicamente el recurso gráfico, en este caso el *motion graphic*.

La cabecera que se pretende crear se acerca un poco a la estética de un tráiler publicitario, pero se quiere experimentar con recursos sonoros y visuales abstractos, se quiere aplicar el concepto de experimental en la cabecera.

3.2 El Festival de Cine CCBog Creative Commons

Cuando se me ocurrió la idea de realizar la cabecera empecé la búsqueda de un festival que me autorizara el uso de su identidad corporativa en mi trabajo; consultamos varios festivales y no encontré eco en la idea. Empecé a buscar material libre de derechos de autor para la realización de la cabecera, en ese momento encontré la comunidad Creative Commons.

Luego investigué si Colombia tenía alguna comunidad Creative Commons, se consultó con los encargados del festival y nos autorizaron vía correo electrónico la utilización de su identidad corporativa para el trabajo académico de fin de máster. Para los títulos de crédito se empleó únicamente CCBog Creative Commons para respetar los derechos de autor propio del festival. La productora encargada del festival en Colombia nos proporcionó algunos de los videos y el resto de material fue facilitado por el festival de Barcelona y Valladolid Creative Commons.

La comunidad Creative Commons es relativamente nueva en Colombia, tiene como principales representantes los festivales de Bogotá, Cali y Medellín.

“Desde el 2011, productoras y colectivos de Barranquilla, Medellín y Bogotá han venido liderando las copias colombianas de los festivales, adaptándolas a nuestro contexto, introduciendo nuevos experimentos creativos y acercando la cultura libre a más y más personas”.³

Festival de Cine CC & New Media Bogotá

“El Festival de Cine Creative Commons Bogotá es una iniciativa de Armadillo: New Media & Films y el CrossmediaLab del Departamento de Comunicación Social y Cinematografía de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y La Par Creación con el acompañamiento de diversas entidades públicas y privadas en la que se reúnen personas interesadas en la discusión sobre la Cultura Libre, las nuevas licencias de productos creativos y la realización audiovisual en sus más recientes e interesantes tendencias narrativas y técnicas dentro del entorno digital; temas como el transmedia, el webdocumental CC Festival, las webseries y otros conceptos de #NewMedia son algunos de los ejes temáticos que pueden encontrar los asistentes.

El Festival cuenta con un área académica y un área cinematográfica y en ambos espacios se crean puntos de encuentro para que los creadores e interesados en dichas temáticas puedan descubrir lo que se está haciendo a nivel global y presentar sus propias creaciones.

De igual manera el Festival apuesta por espacios experimentales como #GuionesLibres o el Taller de Documental Web e Interactivo (y su Webdoc Colaborativo "El Centro: Bogotá") donde los creadores desarrollan nuevas experiencias y procesos audiovisuales con el acompañamiento de expertos nacionales e internacionales.”⁴

³ Extraído de: <https://co.creativecommons.org/?cat=4> [Consulta: 13 Julio 2018]

⁴ Extraído de: <https://bogota.festivaldecine.cc/quienes> [Consulta: 13 Julio 2018]

3.3 Revisión y análisis de productos audiovisuales creados por festivales de cine.

Para crear el producto audiovisual (cabecera), revisamos los principales cabezotes de festivales de cine y audiovisual que hay a nivel mundial. La intención fue analizar los diferentes componentes audiovisuales presentes en cada uno de ellos. Analizamos los componentes gráficos, visuales y sonoros de las cabeceras.

Las cabeceras que analizamos fueron las representativas de los siguientes festivales:

- Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias FICCI 2017
Disponible en: <https://youtu.be/ChMtV9kWLJM>
- Festival Eurocine Bogotá reel 2018
Disponible en: <https://youtu.be/YVNehNun-BI>
- Festival de cine de Alicante 2016
Disponible en: <https://youtu.be/dSUeTbci4J4>
- Donostia San Sebastián 2014
Disponible en: https://youtu.be/xfKR_qjcU_w
- Festival de Cine de Málaga 2015
Disponible en: <https://youtu.be/dsyd9KWUkZA>
- Festival de Cine Europeo SEFF 2012
Disponible en: <https://youtu.be/PmkbaWUTUrY>
- Film Madrid 2017
Disponible en: <https://youtu.be/KEFQs0xhEDE>
- BERLINALE trailer
Disponible en: <https://youtu.be/k40MIZhYID4>
- Premios Oscars 2017
Disponible en: https://youtu.be/z_ni0_h0ftQ
- Sundance Film Festival trailer 2018
Disponible en: <https://youtu.be/mgQnVd6Y4Dg>

- Toronto International Film Festival 2016
Disponibile en: <https://youtu.be/6No9U8qHVZQ>
- Festival Internacional de cine fantástico de Catalunya SITGES 2017
Disponibile en: https://youtu.be/xish1Zu_WyY
- Festival Internacional de cine de Morelia Spot 15
Disponibile en: <https://youtu.be/3wC6kzbaex4>
- Festival de cine de Lima 2015 Spot
Disponibile en: <https://youtu.be/uxRuQgZDIV0>
- 53 New York film festival
Disponibile en: <https://youtu.be/D9CZDONqRF8>
- 53 New York film festival Teaser
Disponibile en: <https://youtu.be/95VTzKoorn8>
- Poitiers Film Festival 2016
Disponibile en: <https://youtu.be/IY6QtvIPQ9I>
- Nikon Film Festival 6ème édition 2016
Disponibile en: <https://youtu.be/ohUh7fHvbOU>
- Sofia International Film Festival 2013
Disponibile en: <https://youtu.be/BI6-pKz4EOA>

Cada una de las cabeceras tiene en un mensaje publicitario, la mayoría invitan al público a que participe en el festival como espectadores o enviando los trabajos para cada una de las categorías de competencia. La cabecera es el medio de promoción de todos los festivales que se encontraron. Dentro de la revisión que se hizo, encontramos el *reel* del Eurocine de Bogotá, lo incluimos porque es una recopilación de las películas que se exhibirán en el Eurocine y fue creado desde la edición y el montaje cinematográfico con una parte gráfica.

3.4 Selección de cabeceras

Después de esta búsqueda de material similar a la pieza audiovisual que se quiere crear, seleccionamos las cabeceras que tomaremos como referentes previos sin llegar a copiar ninguna de ellas:

- **Festival Internacional de Cine de Cartagena FICCI 2017**
- **Festival Eurocine Bogotá reel 2018**
- **Donostia San Sebastián 2014**
- **BERLINALE trailer**
- **Sofia International Film Festival 2013**
- **50 Festival Internacional de cine fantástico de Catalunya SITGES 2017**

Seleccionamos cada uno de estos festivales porque visualmente me parecieron atractivos y de alguna manera la estética de cada uno se acercaba a lo que se quería proponer en el montaje cinematográfico, en el grafismo o en la parte sonora.

- **Festival Internacional de Cine de Cartagena FICCI 2017:** Esta pieza audiovisual fue la que más me cautivó porque utiliza una estética audiovisual interesante. El cabezote inicia con una parte gráfica en 3D, que se combina con sonidos experimentales de fondo, poco a poco se revela la selva que a su vez da paso a fragmentos de cortometrajes, largometrajes entre otras piezas audiovisuales que compiten en el festival.
- **Festival Eurocine Bogotá reel 2018:** El *reel* de Eurocine 2018 tiene como característica principal la combinación del montaje cinematográfico con la parte gráfica. La cabecera fue construida con partes fundamentales de cada una de las películas que exhibirán en el festival, la parte sonora es una música electrónica de fondo, que se mezcla en algunos momentos con el audio original de los largometrajes o cortometrajes que se exhibirán.
- **Donostia San Sebastián 2014:** Esta pieza audiovisual de *motion graphic*, tiene como característica el dinamismo de los gráficos sincrónicos con la

imagen, y la variedad de animaciones que se utilizan para llevar el mensaje publicitario. El audio es un tango.

- **BERLINALE:** Este festival tiene una pieza promocional que incluye lo mejor del festival; la pieza audiovisual que tiene como contenido principal entrevistas, entrega de premios, detrás de cámara entre otros momentos. Una construcción diferente pero válida en el momento de transmitir el mensaje al público.
- **Sofia International Film Festival 2013.** Esta pieza audiovisual fue escogida porque me pareció novedosa la manera en que fue creada; la cabecera es una animación con la técnica del stop motion. Tiene una iluminación que se caracteriza por las sombras duras y marcadas, la animación cuenta la historia de un científico que mediante fórmulas químicas crea el celuloide que se proyectará en el festival.
- **50 SITGES 2017 (Festival Internacional de cine fantástico de Catalunya):** El promocional del festival es un motion graphic que tiene a King Kong como protagonista en la apertura de la pieza audiovisual. El producto audiovisual tiene una paleta bicolor en su parte gráfica (negro y blanco), la cabecera inicia con una animación donde aparece el rey mono, tratando de alcanzar unos tres monoplanos que lo persiguen, atrapa una y es lanzada contra el suelo; de esta manera se da inicio al cabezote donde se muestran las diferentes piezas audiovisuales que se proyectarán en el festival y concluyen la pieza audiovisual con una intervención de Guillermo del Toro padrino del festival.

3.5 Revisión de referentes bibliográficos para la creación de la cabecera.

Para la creación de la cabecera se realizó una búsqueda de material bibliográfico para tener referencias escritas que nos ayudaran a concretar las ideas antes de la creación.

La búsqueda de información se hizo en el área de grafismo, audio, montaje cinematográfico, conceptos que se aplicaron a la creación de la cabecera; también realizamos una documentación sobre las licencias Creative Commons con el fin de que nuestra cabecera cumpliera con las licencias.

3.5.1 Grafismo

Para la parte gráfica los referentes bibliográficos que buscamos tenían como tema principal el diseño de los títulos de crédito, selección de la paleta de color, tipografía entre otros elementos propios del diseño gráfico.

“El grafismo audiovisual actúa como soporte tanto de la información escrita como de las señas de identidad, al tiempo que activa los mecanismos persuasivos. Por este motivo, el grafismo audiovisual se convierte en un elemento necesario dentro de los diferentes discursos, considerándose un valor añadido, ya que sus cualidades estéticas y semánticas contribuyen a la penetración de los mensajes en el espectador.” (Herráiz Zornoza, 2009).

Partiendo de este concepto la cabecera que se creó utiliza el diseño gráfico como elemento para transmitir un mensaje al público que participa o es seguidor del festival; con la parte gráfica de la cabecera se transmiten varios mensajes al espectador, el mensaje principal parte de una frase del director Ingman Bergman, que menciona la manera en que el cine como arte va más allá de la consciencia, y la manera como el cine llega directo a las emociones.

Para la parte gráfica se escogió el ojo porque la mayoría de los festivales Creative Commons emplean ese recurso gráfico, sin embargo, cambiamos el sentido del mensaje; el ojo que se creó tiene la variación en el iris, el cual reemplazamos por un lente de cámara de esta manera unimos la teoría de la persistencia retiniana y la visión en un solo elemento gráfico que resaltara la manera de contar el mensaje de manera no directa. El segundo mensaje que se quiso transmitir fue el de los derechos de autor, este mensaje surge en la etapa del montaje de la cabecera, los festivales que se contactaron nos suministraron material audiovisual que descargamos con su autorización, y entre los documentales se encontró el de Pirata Bay y en la sala de montaje, se quiso utilizar el recurso como mensaje alterno.

Para la creación de la parte gráfica de las categorías se quiso emplear el concepto pictórico en la parte gráfica; la idea inicial fue crear un fondo simulando la pintura caer sobre una superficie, un título de crédito donde se presente la categoría del festival a competir con una determinada tipografía.

Tomamos el concepto “*la Tipografía posee una gran capacidad expresiva visual que se complementa con su capacidad referencial como texto*” (Gamonal, 2005). Para la cabecera, utilizamos diferentes tipografías. Creative Commons tiene una tipografía específica, cuando consultamos la página oficial ellos cuentan con su imagen corporativa y una tipografía específica (Imagen 1).



Imagen 1. Tipografía Creative Commons: **Akzidenz Grotesk Bold**.
(Fuente: <https://creativecommons.org/about/downloads/>)

El logotipo de Creative Commons (Imagen 2) lo utilizamos para la animación final (*motion graphics*) donde sincronizamos la animación con la música para cerrar el cabezote.



Imagen 2. Logotipo Creative Commons.
(Fuente: <https://creativecommons.org/about/downloads/>)

Para la cabecera utilizamos las siguientes tipografías:

1. Para la parte gráfica de las categorías (Imagen 3): Impact

La tipografía impact decidí escogerla porque siempre me ha gustado esta tipografía por sus formas rectas. “Tipografía pesada y condensada, diseñada en 1965 por Geoffrey Lee y publicada por primera vez por la fundición Stephenson Blake. Este diseño compacto, en forma de bloque y con unos trazos muy gruesos consigue atraer y fijar el ojo del lector” [Extraído de: <https://es.letrag.com/tipografia.php?id=116> Consulta septiembre 8 de 2018]



Imagen 3. Fotograma con grafismo de una de las secciones del festival.
(Fuente: Captura de pantalla Cabezote CCBog Creative Commons)

2. Para la animación final de la cabecera (Imagen 4): Helvetica Neue Bold
Esta es la opción alterna para la tipografía de la comunidad Creative Commons.



Imagen 4. Fotograma con detalle del grafismo final.
(Fuente: Captura de pantalla Cabezote CCBog Creative Commons)

3.5.2 Audio

La idea que se intentó plantear para el audio del cabezote es una pista que nos permita construir un mensaje sincronizando el audio con el video.

La música que se creó es experimental incluye una parte electrónica y sonidos sugestivos que nos permitieran acentuar el mensaje del cabezote.

“El cine, arte de la imagen: ¿una ilusión? Ciertamente, ¿qué otra cosa puede ser en cualquier caso? ... Una ilusión que se encuentra, para empezar, en el corazón de la más importante de las relaciones entre el sonido e imagen: la del valor añadido...” (Chion,1998:16). La música que se creó para acompañar el montaje del cabezote debía tener una función narrativa, que ayudara con la trasmisión del mensaje y de alguna manera lo reforzara en algunos momentos claves, de esta manera el mensaje llega de forma más contundente al espectador.

Tomamos la definición de Chion (Chion,1998:16) donde expresa *“designamos el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de esa se tiene o el recuerdo que de ella se conserva, que esta información o esta expresión se desprende de modo*

natural de lo que se ve, y está ya contenida en una sola imagen". Para el mensaje que se quiere transmitir en el cabezote, la música cumple un valor importante porque fue pensada para captar de manera inmediata la atención del espectador, de igual manera el mensaje inicial con que decidimos empezar a narrar en el cabezote es una frase específica que va ligada con los derechos de autor: "Copiar es lo contrario de crear", frase del documental *¡Copiad Malditos!* con esta damos apertura al cabezote, el montaje de las imágenes y el audio se realiza de manera sincrónica, podemos nuevamente traer el concepto de Chion acerca del sincronismo sonido/imagen donde expresa la relación del valor añadido con la sincronía de la imagen: "Este fenómeno del valor añadido funciona sobre todo en el marco del sincronismo sonido/imagen por el principio de la síncrexis, que permite establecer una relación inmediata y necesaria entre algo que se ve y algo que se oye." (Chion, 1998:17).

Las imágenes del cabezote y el audio se montaron de manera sincrónica. Tomamos la definición de Chion (Chion,1998:61) donde define la sincronización como "...en una cadena audiovisual, un momento relevante de encuentro sincrónico entre un instante sonoro y un instante visual; un punto en el que efecto de síncrexis está más acentuado: como un acorde musical más afirmado y más afirmado y más simultáneo que los demás en una melodía..." El objetivo de sincronizar la imagen y el audio viene dado por la necesidad de que el espectador capte más fácilmente momentos específicos en la cabecera (empalme de planos mediante corte directo sincronizado con la imagen) donde tiene mayor fuerza en el mensaje que transmitimos al espectador, concepto que tomamos de Chion: "Un punto de sincronización puede ser el encuentro de elementos de naturaleza muy variable; por ejemplo, de un corte visual de la imagen con una palabra o con un grupo de palabras..." (Chion, 1998:62). En este caso la sincronización que se hizo en la cabecera la encontramos en partes importantes donde hay que reforzar la idea implícita en la cabecera. "Estos puntos de sincronización tienen un sentido en relación con el contenido de la escena y la dinámica..." (Chion, 1998:62). Con los puntos sincronizados en la cabecera de imagen y audio acentuamos el ritmo y dinámica de la imagen conjunta con audio y grafismo.

“Este encuentro puntual, instantáneo, abrupto, de un sonido y de un impacto visible se convierte entonces en la representación más directa e inmediata de punto de sincronización audiovisual” (Chion, 1998:63). La continuidad entre audio e imagen en la cabecera es permanente, los cambios de ritmo vienen dados con el cambio en la música de fondo permitiendo que el espectador sienta los cambios en el paso del tiempo.

“El sonido suele ser una parte importante del montaje. El sonido no es sólo más inmediato que la imagen, sino también más abstracto. Como suelen decir los montadores más expertos, “no es necesario ver lo que oyes”. (Martin, 2002:48).

El audio de la cabecera cumple una función narrativa que va ligada directamente con la imagen, desde su creación fue pensado como complemento y es una parte que influye en momentos de tensión dentro de la pieza audiovisual.

“El sonido puede adelantarse o retrasarse para crear una atmósfera, una sensación de tensión creciente y muchas otras emociones. Para el montador, puede ser una de las razones más excitantes para montar una escena” (Martin, 2002:48).

Para la creación de la música no se tuvo en cuenta un referente musical específico, todo llegó en un momento de inspiración frente al ordenador y el Logic Pro X; al crear el audio logramos construir una música que genera diversas sensaciones las cuales captan la atención del espectador sobre todo en el momento del arranque del cabezote donde la expectativa es mayor y necesitamos que tenga su atención en la idea que estamos transmitiendo de lo contrario se corre el riesgo de perder el público.

La composición musical fue construida con recursos de audio de Logic Pro X, la librería tiene atmósferas experimentales y sonidos que mezclamos para generar un audio particularmente diseñado para generar emociones.

3.5.3 Montaje Cinematográfico

“Repetiré una vez más que el montaje es la fuerza creadora de la realidad cinematográfica, y que la naturaleza sólo aporta la materia prima con la que formarla. Y esa es exactamente la relación entre el montaje y el cine” (Millar & Reisz, 2003:15).

En la cabecera aplicamos los principales conceptos de montaje cinematográfico para crear ritmo y fluidez en la narración de las imágenes que usamos para su construcción. Las teorías de Sergei Eisenstein (Einsntein, 1989) y algunos conceptos de Gavin Millar y Karel Reisz (Millar&Reisz, 2003) nos ayudaron a plasmar en la cabecera la idea de narración y continuidad que se quería transmitir en el cabezote. Para poder construir la cabecera aplicando la teoría del montaje cinematográfico, realizamos una revisión bibliográfica para contextualizar mejor la construcción narrativa de la cabecera. Tomamos como referencia la definición de varios autores a cerca del montaje.

La primera definición de montaje que revisaremos para la narrativa de la cabecera es:

“el montaje es la organización de los planos de un filme en ciertas condiciones de orden y duración” (Martin 2002:144). Tomando la anterior definición, podemos expresar que la cabecera es la reunión sucesiva de planos que tienen un sentido. La narrativa de la cabecera fue pensada para que tuviera un mensaje global y que en cada una de las categorías hubiese otro mensaje que complementa la idea global.

” En el montaje se procede a su compaginación para llegar también al producto elaborado, que en el cine corresponde a una continuidad de imágenes y Sonidos” (Sánchez, 1971:55-56).

“El Montaje es una transición entre dos planos. Se realiza mediante uno de los tres procedimientos siguientes:

- *Por corte. El corte, la transición entre plano y plano no es percibida por el espectador.*
- *Por encadenado. El encadenado es una transición gradual de plano a plano que se consigue solapando las imágenes, y es percibida por el espectador.*
- *Por fundido. El fundido es una transición, mediante un cambio gradual de la imagen, hacia una imagen completamente negra. Es percibida por el espectador”. (Martin, 2002:42)*

“...si estoy en medio de una escena de acción, encontraré que mi atención y con ella mi mirada son atraídas ahora en esta dirección y luego en aquella... (Millar&Reisz, 2003:199). Cuando montamos un audiovisual por medio del montaje hacemos que el espectador fije su atención en el punto que el montador o editor considera de mayor importancia en el plano.

“Montar una película no sólo es el método más práctico, sino también el psicológicamente correcto, de transferir la atención de una imagen a la siguiente. La mente está, por así decir, “cortando” continuamente de una imagen a la siguiente, y por lo tanto acepta una representación cinematográfica de la realidad por medio de bruscos cambios del punto de vista como una traducción adecuada de la experiencia observada.” (Millar&Reisz, 2003:199).

Cuando empezamos a montar la cabecera seleccionamos el contenido de los productos audiovisuales facilitados por los festivales Creative Commons Barcelona, Valladolid y Bogotá. Luego de la edición de contenido, empezamos a crear la narrativa de la cabecera; para esto seleccionamos pequeños fragmentos de contenido audiovisual que compaginamos unos con otros para dar continuidad en la historia y mensaje que se intentó contar en la cabecera.

Los principales elementos que se emplearon para la construcción de la cabecera se ligan a los conceptos definidos por Murch: “...el corte ideal es el que de una vez satisface los siguientes seis criterios: 1) responde a la emoción del momento; 2) hace avanzar el argumento; 3) tiene lugar en un momento que desde el punto de vista del ritmo es interesante y adecuado; 4) tienen en cuenta lo que podría llamarse

la “dirección de la mirada”: la preocupación por la situación y el movimiento del foco de interés del espectador dentro del cuadro; 5) respeta la gramática de las tres dimensiones convertidas en dos por la fotografía (las cuestiones del eje, etc.); y 6) respeta la continuidad tridimensional del espacio real)” (Murch, 2003: 31).

“

En el momento de montar la cabecera, y luego de seleccionar las cabeceras que nos servirían como referencia principal, realizamos un primer corte de contenido; *“antes de llegar a la continuidad definitiva de una secuencia, el montador normalmente ha tenido que trabajar con el material en dos etapas bien diferenciadas”* (Millar&Reisz, 2003:201).

Inicialmente se realizó un primer corte luego de visualizar los documentales, cortometrajes entre otro material audiovisual; seleccionamos la parte con información importante dentro del plano para montar la cabecera denominado por Millar&Reisz como **primer corte** (Milla&Reisz, 2003:201).

Luego de esta etapa se realizó **el afinado** (Millar&Reisz, 2003:201), donde se lleva a cabo el corte preciso entre los planos para que el cambio entre ellos sea más fluido. Un corte fluido *“significa enlazar dos planos de manera que la transición no cree un salto perceptible y el espectador mantenga la ilusión de estar viendo una acción continua”* (Millar&Reisz, 2003:201-202). *“La principal finalidad de preparar un montaje preliminar es elaborar una continuidad que sea comprensible y fluida”* (Millar&Reisz, 2003:201). Una vez se obtuvo el corte deseado entre planos, se revisó el producto editado, donde revisamos ritmo, montaje y continuidad entre los planos.

Revisamos la metodología que plantea (Millar&Reisz, 2003:201) y encontramos una similitud en los conceptos planteados por (Aumont, 2008:54) *“el montaje se compone de tres grandes operaciones: selección, combinación y empalme; estas tres operaciones tienen por finalidad conseguir, a partir de elementos separados de entrada, una totalidad que es el filme”*.

En la cabecera aplicamos algunas de las teorías a cerca del montaje: *“Las teorías del montaje de Eisenstein representan unas de las contribuciones más importantes del cineasta ruso al lenguaje y la narrativa cinematográfica. Su impacto en la*

formación de profesionales audiovisuales y académicos es mundialmente reconocido". (Morales, 2009)

Para montar la pieza audiovisual aplicamos las teorías de Eisenstein, quien se considera el padre del Montaje. De manera breve plasmamos en esta memoria algunas de las teorías que han influenciado la construcción narrativa de la cabecera como es el montaje intelectual y el montaje tonal. También revisamos el planteamiento de (Sánchez, 1971) sobre el montaje sobre música, porque la pieza audiovisual está construida en su totalidad sobre una pieza original de audio.

Existe un tipo de montaje que conduce las imágenes en un ritmo casi idéntico y paralelo con la forma música. Se trata del montaje sobre música, que es ciertamente un método excepcional, por ser una integración de ambas formas. Es un conjunto de movimientos visuales (internos o externos a la toma) que son cortados y montados según el molde de un trozo musical. (Sánchez, 1971:225-226).

4. Desarrollo de la Cabecera

La cabecera que se realizó para el trabajo de fin de master tuvo las siguientes etapas para su desarrollo y finalización.

4.1 Preproducción

Durante la preproducción se generó la idea y luego se dividió el trabajo por etapas de la siguiente manera:

4.1.1 Preproducción Gráfica.

En esta etapa realizamos para la asignatura grafismo cinematográfico la idea y el briefing creativo.

BRIEFING CREATIVO Fase I

Nombre del proyecto:

Opening - cabezote CCBog Film Festival Creative Commons.

¿Qué pieza/s necesitamos? Con breve descripción y formatos de entrega, tamaños y duraciones

Cabezote para el Festival CCBog 2019.

Formatos de entrega HD 1920x1080 60 (latinoamérica),

Relación de aspecto: 16:9.

Formato de compresión: XDCAM 50 mbts, H.264, DNXHD 220.

Audio: 24 bits, 48kHz PCM.

Duración de la pieza audiovisual: máximo 30 segundos (parte gráfica)

Target: *¿Cuál es el público al que se desea llegar? ¿Qué sabemos de ellos? ¿Hay alguna cosa que se deba evitar?*

Amantes del cine, estudiantes de cine, escuelas de cine, jóvenes y adultos apasionados por el medio audiovisual. Público en general que le guste el cine y las comunidades de contenidos libres en todos los medios de difusión.

Análisis de la pieza audiovisual

¿En qué género enmarcarías la pieza audiovisual?

El cabezote que quiero realizar es un publicitario que invita al público a visitar, conocer, ir al festival de cine.

Escribe sensaciones que recibas de la pieza audiovisual, o que el espectador debería recibir.

Quiero transmitir la emoción del cine, a través de 24 cuadros por segundo; cómo en una fracción de tiempo tan corta, el ser humano puede percibir diverso tipo de emociones, gracias al cine.

Las sensaciones que deseo transmitir, principalmente son: emoción, alegría, tristeza, diversión, suspenso, risa, libertad, todo lo que el ojo percibe en ese momento del parpadeo.

¿Cuales son las claves principales de la pieza audiovisual? ¿Cuáles son las claves principales del personaje protagonista?

La clave principal de la película es 24 cuadros por segundo de emoción. La clave parte de una frase de un director de cine llamado Ingmar Bergman que expresa en su libro lo siguiente:

“Cine como sueño, cine como música. Ninguna forma de arte va más allá de la consciencia ordinaria como el cine, directo a nuestras emociones, profundo en el cuarto crepuscular del alma. Un pequeño movimiento en nuestro nervio óptico, un efecto de shock: 24 cuadros iluminados en un segundo, la oscuridad en medio, el nervio óptico incapaz de registrar la oscuridad. En la mesa de edición, cuando corro la película, cuadro por cuadro, aún tengo esa mareadora sensación de magia de la infancia: en la oscuridad del armario, lentamente enrolló un cuadro después del otro, veo cambios casi imperceptibles, lo enrolló más rápido – un movimiento.” Cita de su autobiografía *Laterna Magica* (1987).

Elige de todos esos conceptos los tres más representativos, aquello que identifique más claramente la pieza audiovisual

Cine, Libertad, Emoción.

Moodboard

Una vez seleccionados los conceptos y sensaciones recopiló imágenes de referencia, textos, tipografías, texturas, formas, colores que creo que representan esas sensaciones y conceptos. A continuación confeccionaremos un moodboard o tablero de emociones, con estos referentes e imágenes que inspiren nuestra creación, no se trata de copiar sino de inspirar

Para profundizar en el concepto de moodboard se pueden consultar los siguientes links:

<https://annaand.co/post/que-es-un-moodboard-de-que-sirve-como-se-hace>

<https://samuparra.com/como-hacer-un-moodboard/>

Las sensaciones que queremos transmitir al público para llamar su atención son las siguientes:

1. Curiosidad
2. Emoción
3. Tristeza
4. Cine
5. Arte y Música
6. Libertad y Alegría

Secuencia de imágenes tomadas de Pinterest.

1. Curiosidad

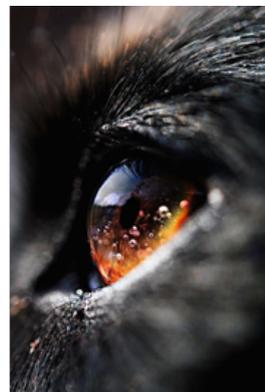


Imagen 5. Fotogramas de Pinterest. (Fuente: <https://www.pinterest.es>)



Imagen 6. Fotogramas de Pinterest. (Fuente: <https://www.pinterest.es>)

2. Emoción

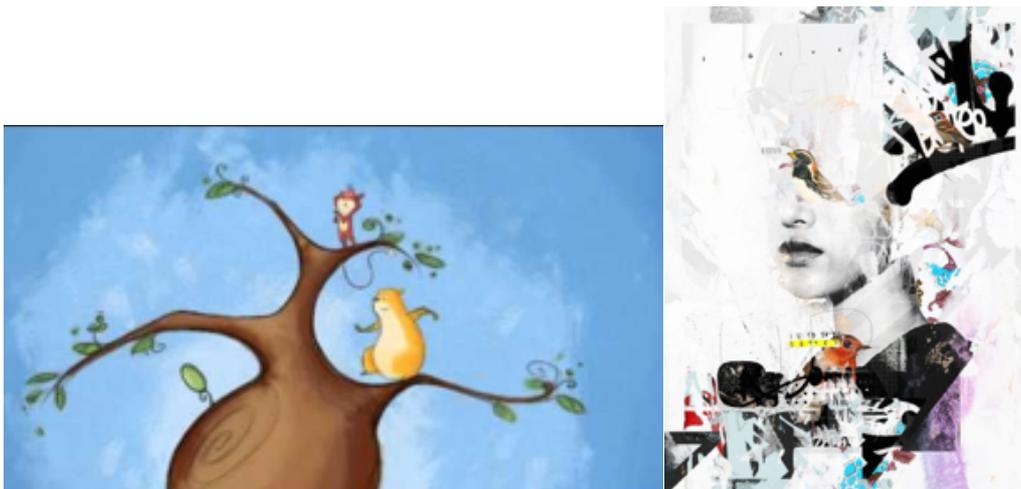


Imagen 7. Fotogramas de Pinterest. (Fuente: <https://www.pinterest.es>)

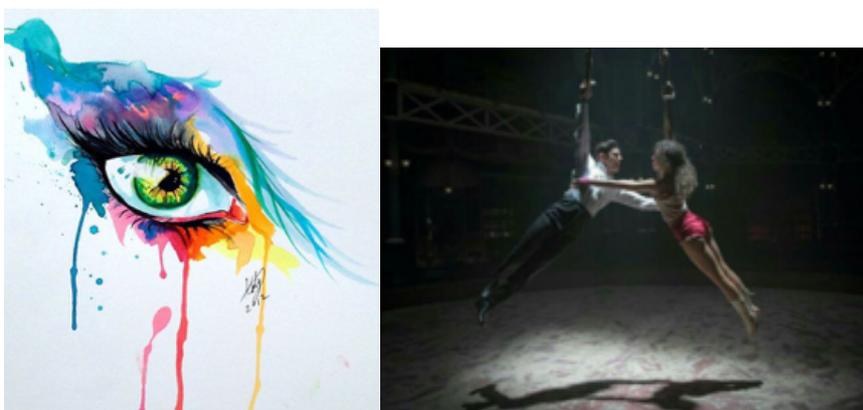


Imagen 8. Fotogramas de Pinterest. (Fuente: <https://www.pinterest.es>)

3. Tristeza

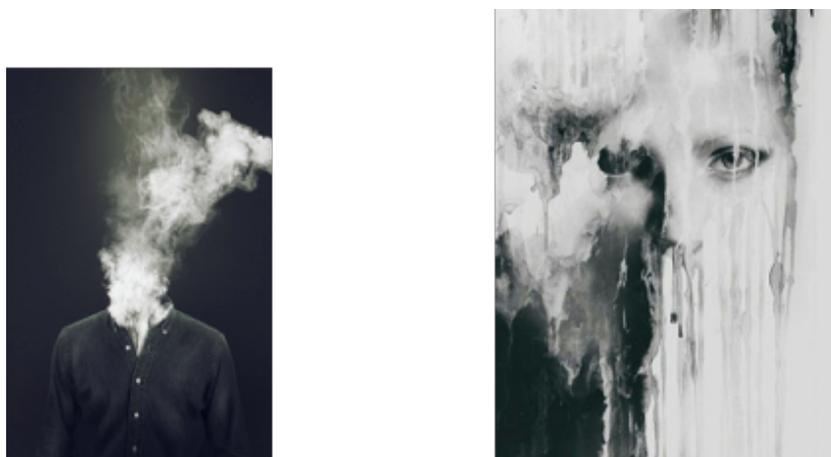


Imagen 9. Fotogramas de Pinterest. (Fuente: <https://www.pinterest.es>)



Imagen 10. Fotogramas de Pinterest. (Fuente: <https://www.pinterest.es>)

4. Cine



Imagen 11. Fotogramas de Pinterest. (Fuente: <https://www.pinterest.es>)



Imagen 12. Fotogramas de Pinterest. (Fuente: <https://www.pinterest.es>)



Imagen 13. Fotogramas de Pinterest. (Fuente: <https://www.pinterest.es>)



Imagen 14. Fotogramas de Pinterest. (Fuente: <https://www.pinterest.es>)

5. Arte y Música

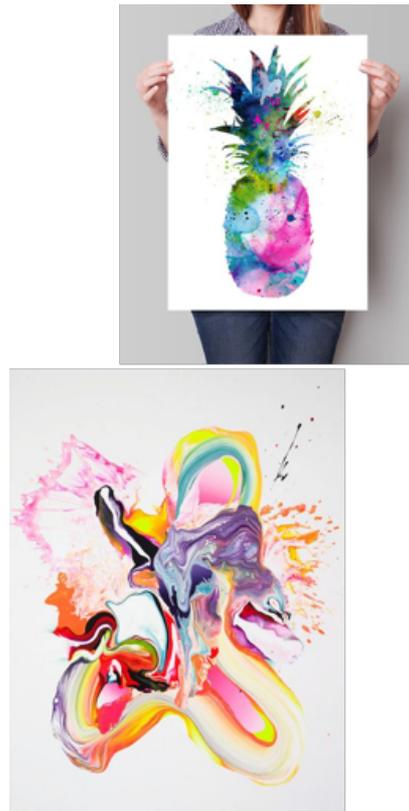


Imagen 15. Fotogramas de Pinterest. (Fuente: <https://www.pinterest.es>)



Imagen 16. Fotogramas de Pinterest. (Fuente: <https://www.pinterest.es>)

6. Libertad- Alegría



Imagen 17. Fotogramas de Pinterest. (Fuente: <https://www.pinterest.es>)



Imagen 18. Fotogramas de Pinterest. (Fuente: <https://www.pinterest.es>)

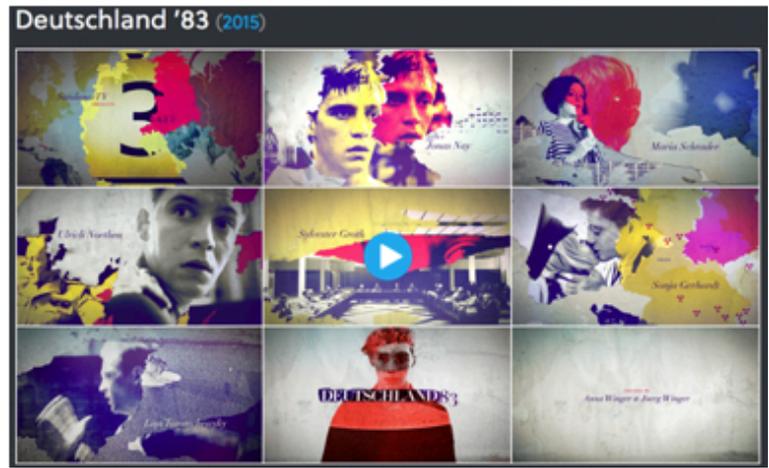
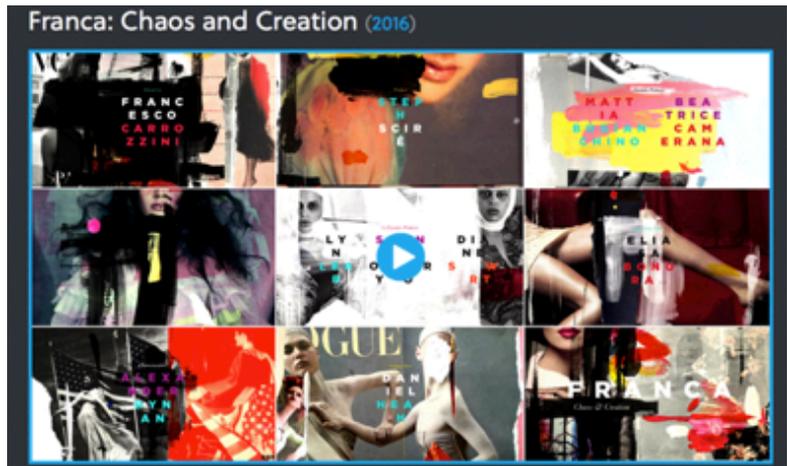


Imagen 19. Captura de pantalla. (Fuente: <http://www.artofthetitle.com/features/>)

Briefing Parte II:

A. Rescata

Los conceptos principales de la película, corto o documental y explica como expresarías esto visual y sonoramente:

El cabezote que deseo realizar, tiene como concepto fundamental la emoción que en el espectador despierta el cine; cómo 24 imágenes pueden ser interpretadas por el ojo del espectador, y en ese fragmento de segundo tener en el cerebro una idea o mensaje por medio de las imágenes. En ese fragmento de segundo, el cerebro es capaz de procesar la información que capta el ojo. Expresar ese cambio que podemos tener en un fragmento de segundo en la vida. La importancia del mensaje

va ligada a la percepción. Un festival de cine, es un evento de mucha importancia para todo cineasta, y en este caso, lo que se pretende es que el público una vez vea el cabezote, quiera ir a ver la exhibición de los audiovisuales que compiten en el festival.

Visualmente, quiero que se utilice gráfico e imagen real para el cabezote. La primera propuesta que tengo pensada, sin aún decidirlo del todo, es que como gráfico en el encuadre aparezca un ojo, que se revela a medida que avanza la muestra de fragmentos clave de los cortometrajes que participan en el festival, y termina en la cortinilla con los datos del festival. Desde el punto de vista de montaje, me gustaría utilizar el recurso que se muestra en el film “Réquiem for a Dream”, específicamente la secuencia donde aparece el ojo que se dilata durante un estímulo.

El festival tiene como temática ...”*las nuevas formas de crear y producir contenidos para el entorno digital...*” Extraído de: [<https://bogota.festivaldecine.cc/formacion>] Consulta Abril 16 2018], la idea es utilizar en algún momento esta idea, sin llegar a copiar, pero aún no lo tengo claro, en la sesión con la profesora le comentaré esa duda.

Desde el punto de vista sonoro, quiero que el cabezote tenga un acompañamiento musical y de FX, de esta manera llega el mensaje y es captado de manera más rápida.

B. Trata de poner en orden la información que tengas clara en una línea de tiempo

1. Secuencia de imágenes rápidas que ingresan en el encuadre desde diversos lados (al fondo un dibujo de un ojo que abre y cierra) no logramos ver el ojo por la secuencia rápida de imágenes.
2. Fx que lleva a una categoría del festival: **Cortometrajes**
3. Secuencia de montaje donde vemos diferentes cortometrajes (selección oficial aparece hacia el lado inferior derecho de la pantalla), la secuencia de montaje tiene en determinados fragmentos de segundo, 24 de imágenes que permiten en algunos casos pasar de un cortometraje a otro.
4. Fx que nos lleva a la categoría del festival: **Transmedia**

5. Secuencia de montaje donde vemos diferentes cortometrajes la secuencia de montaje tiene en determinados fragmentos de segundo, 24 de imágenes que permiten en algunos casos pasar de un cortometraje a otro.
6. Fx que nos lleva a la categoría del festival: **Web documental interactivo**
7. Secuencia de montaje donde vemos diferentes cortometrajes la secuencia de montaje tiene en determinados fragmentos de segundo, 24 de imágenes que permiten en algunos casos pasar de un cortometraje a otro.
8. Fx que nos lleva a la categoría del festival: **Web series de ficción**
9. Secuencia de montaje donde vemos diferentes cortometrajes la secuencia de montaje tiene en determinados fragmentos de segundo, 24 de imágenes que permiten en algunos casos pasar de un cortometraje a otro.
10. Fx de finalización que nos revela el ojo moviéndose de un lado a otro, con los datos con la información del festival.

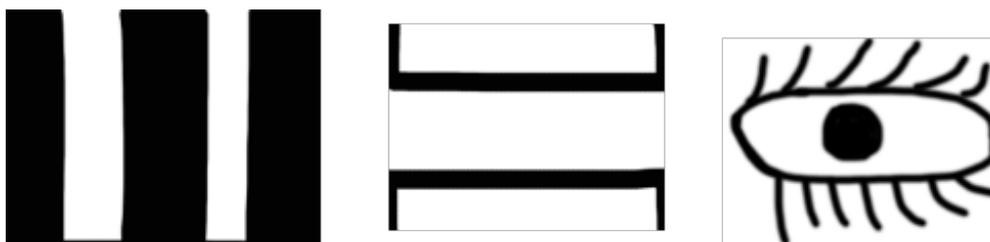


Imagen 20. Fotogramas con detalle del grafismo final.
(Fuente: Captura de pantalla de Adobe Photoshop)

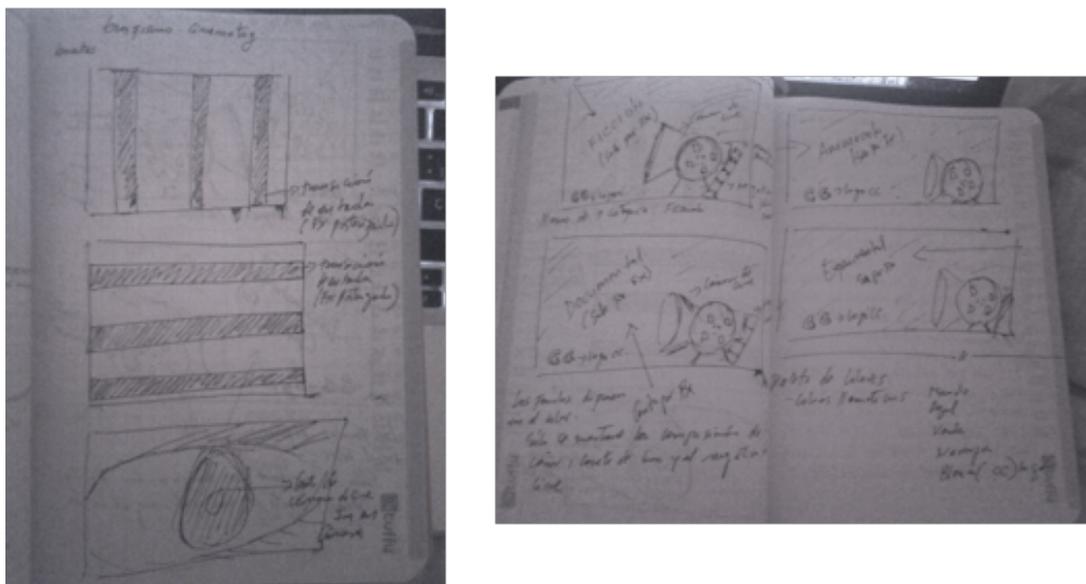


Imagen 21. Fotogramas con detalle del grafismo final. (Fuente: Fotografía propia)

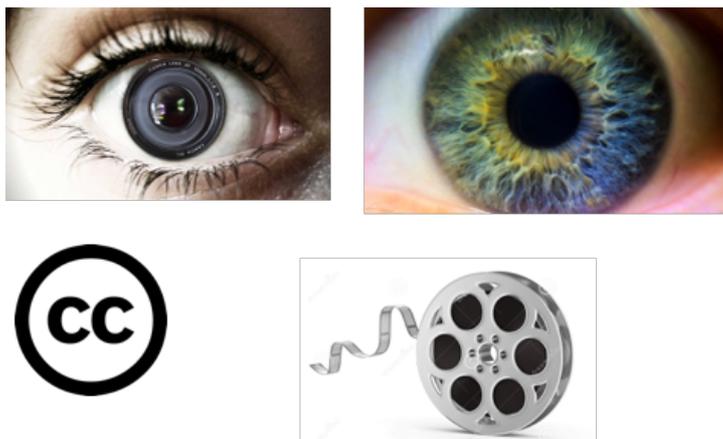


Imagen 22. Fotogramas con detalle del grafismo final.
(Fuente: https://co.creativecommons.org/?page_id=13)

C. Crea una paleta de color:



Imagen 23. Captura de Pantalla paleta de color.
(Fuente: Captura de pantalla de Adobe Color)

Para la cortinilla, me gustaría utilizar colores llamativos, una paleta de color que le permita al público fijar de manera rápida en el cabezote. Por el momento, quisiera utilizar la paleta propuesta en la imagen.

D. Realiza bocetos en sucio: Crea style frames de tu pieza.

Es importante que estas imágenes sean lo más parecido posible al resultado final, no se trata de representar con un dibujo a lápiz, sino de que las formas, texturas, colores, tipografías, composición, ilustraciones, fotografías... sean las que se vayan a emplear, debería ser como un *still* de la propia pieza.

Se pueden consultar algunos style frames para proyectos conocidos

<http://asalcer.qwriting.qc.cuny.edu/2012/02/09/style-frames/>

<https://www.pinterest.es/gabrielcwatkins/style-frames/?lp=true>

Incluso algún tutorial para realizar un style frame

<https://www.creativeblog.com/how-to/create-style-frames-in-photoshop>



Imagen 24. Fotogramas con detalle del grafismo final.
(Fuente: Captura de pantalla de Adobe After Effects)



Imagen 25. Fotogramas con detalle del grafismo final.
(Fuente: Captura de pantalla de Adobe After Effects- Photoshop)

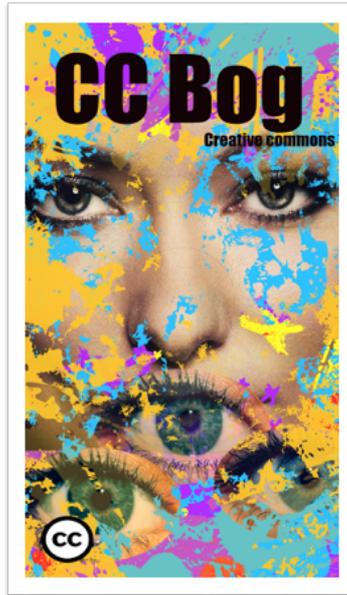


Imagen 26. Fotogramas con detalle del grafismo final.
(Fuente: Captura de pantalla de Adobe Photoshop)

Creo que me quedo con este diseño de afiche porque los Creative Commons fueron creados para que todos tengamos acceso a contenidos audiovisuales, la filosofía Creative Commons es acceso libre a los contenidos audiovisuales respetando las licencias que tienen.



Imagen 27. Fotogramas con detalle del grafismo final.
(Fuente: Captura de pantalla de Adobe Photoshop)

El ojo es la representación de nosotros como espectadores a quienes llegan los contenidos Creative Commons, el iris del ojo es reemplazado por un objetivo de cámara de video, el iris del ojo es equivalente al lente de la cámara (la construcción se basa en el sentido de la vista).

El diseño tiene componente pictórico: suave al fondo y burdo, sucio al inicio, para llegar al fondo hay que pasar etapas difíciles burdas, luego llegamos al centro de todo en este caso es la construcción audiovisual y detrás del ojo está lo suave, en este caso las piezas audiovisuales que tienen licencias creative commons.

Lo burdo representan los derechos de autor, los organismos que no ven con buenos ojos las licencias creative commons. La fila descendente de los ojos representa las lágrimas.

El concepto del afiche va ligado a las categorías del festival, en ellas se plasma de la misma manera la idea que quiero transmitir, sin embargo, la recreación será con elementos representativos del cine (carretes de 16mm, celuloide entre otros recursos característicos del cine) siempre con el referente pictórico (creación).

Para las categorías quiero preservar esta idea, sin embargo, me gustaría agregarle algo más, pero todavía no estoy segura de que incluir.



Imagen 28. Fotogramas con detalle del grafismo final.
(Fuente: Captura de pantalla de Adobe Photoshop)



Imagen 29. Fotogramas con detalle del grafismo final.
(Fuente: Captura de pantalla de Adobe Photoshop)

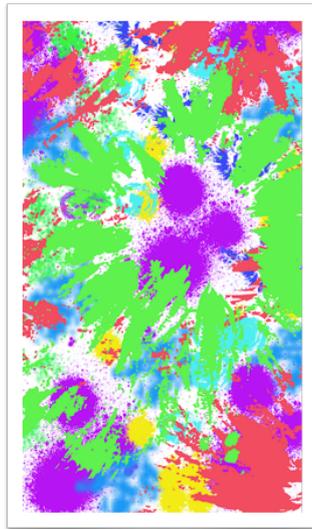


Imagen 30. Fotogramas con detalle del grafismo final.
(Fuente: Captura de pantalla de Adobe Photoshop)

Esta es la otra propuesta que tengo pensada para la creación de los títulos de crédito. La manera con que se aborda la paleta de color se debe a que quisiera realizar un producto con gran colorido, que destaque el valor de la pintura, la creatividad que trasmite.

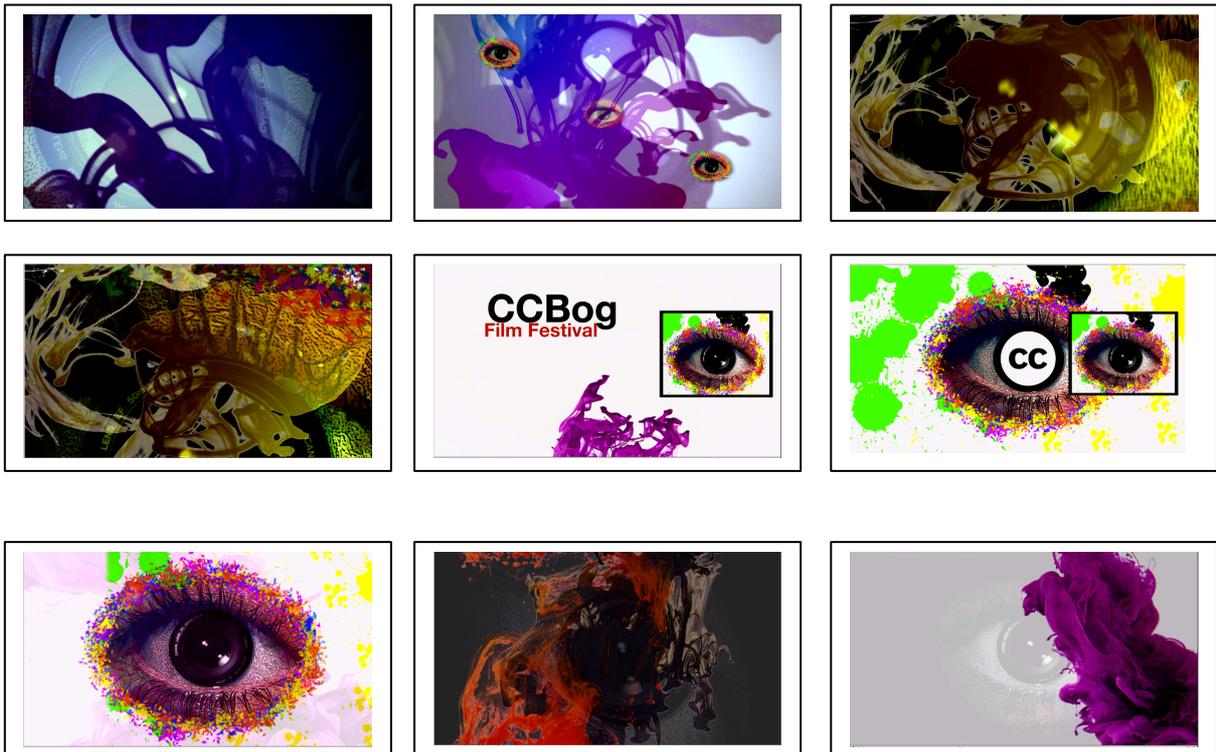
Los festivales creative commons tienen como ideología libertad de copiar divulgar y compartir material audiovisual, libros vidas y audio. Los colores vivos atraen al espectador.



Imagen 31. Fotogramas con detalle del grafismo final.
(Fuente: Captura de pantalla de Adobe Photoshop)

En la siguiente fase de creación se estancaron las ideas y no se logró realizar el Style Frame donde se continuaría el proceso creativo y se muestra como esperamos que sea el resultado final de nuestra cabecera. La muestra del style frame se hizo luego de creada la cabecera.

Style Frame Cabecera



4.1.2 Preproducción de Audio

La fase de creación de audio en la preproducción no se realizó porque se quiso tener primero la parte gráfica para poder empezar a pensar en la creación del audio que se quería crear para la cabecera.

4.1.3 Preproducción de Edición y montaje

La fase de preproducción que se hizo en esta parte del desarrollo de la pieza audiovisual fue la selección y visualización del material audiovisual que montaríamos para construir la cabecera.

La selección que se hizo de material audiovisual fue la siguiente:

The Pirata Bay from Keyboard

Dirección: Simon Klose

País: Suecia

Año: 2013

Jirau e Sant Antônio: relatos de uma guerra amazônica

Dirección: Bruno Ferrari y Douglas Estava

País: Brasil

Año: 2016

¡Copiad Malditos!: Derechos de autor en la era digital

Dirección: Sthéphane Grueso

País: España

Año: 2010

No Estamos Solos

Dirección: Pere Joan Ventura

País: España

Año: 2015

Elephants Dream

Realización: Blender Foundation

País: Países Bajos

Año: 2006

Tears of Steel

Realización: Blender Foundation- Netherlands Film Fund

País: Países Bajos (Holanda)

Año: 2012

Caminandes

Realización: Blender Foundation

Moving Pictures: Pablo Vazquez- Beorn Leonard- Francesco Siddi

País: Países Bajos (Holanda)

Año: 2013

Retratos del Fauno:

Dirección: Jhona Lemole

País: Uruguay

Año: 2015

Gaitán 360°

Una co-producción de 3GO° Video, VR AMERICAS, Space Native, Arcadia Sonora, Armadillo: New Media & Films, La Par y CrossmediaLab UTADAO

Llamas 360°

Creative Commons Bogotá

4.2 Producción

La fase de producción de la pieza audiovisual se dividió de la misma manera como se hizo la fase de la preproducción.

4.2.1 Producción Gráfica.

La fase de producción gráfica la realizamos empleando aplicaciones para diseño gráfico como el Adobe Photoshop y Adobe After Effects. La producción se hizo de la siguiente manera:

Selección de imágenes para la creación multicapa en Adobe Photoshop

En esta parte de la producción del grafismo, seleccionamos las imágenes que posteriormente retocaríamos y montaríamos en Adobe Photoshop.

Las imágenes que seleccionamos teniendo en cuenta la idea que plasmaríamos en la cabecera.

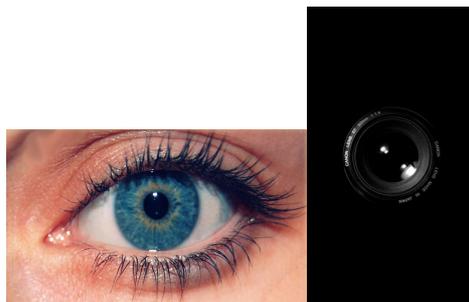


Imagen 32. Captura de pantalla Adobe Photoshop.
(Fuente: Captura de pantalla de Adobe Photoshop)

- Montaje en Adobe Photoshop

Las imágenes se retocaron y fusionaron en Adobe Photoshop, el montaje final fue el siguiente:



Imagen 33. Fotogramas con detalle del grafismo final.
(Fuente: Captura de pantalla de Adobe Photoshop)

El procesado de la imagen de Photoshop se hizo creando un proyecto estándar 1920-1080 con una profundidad de color de 8 bits. Luego empezamos a componer cada imagen por medio de capas diferentes en Adobe Photoshop, esto con el fin de lograr manipular cada una de las capas por separado posteriormente en Adobe After Effects.

Para la creación del fondo utilizamos pinceles gratuitos que obtuvimos en el siguiente enlace:

<https://es.brusheezy.com/libre/ink> en este sitio podemos encontrar gran variedad de pinceles gratuitos para Adobe Photoshop, la selección que hicimos fue pinceles que simulaban gotas de pintura.

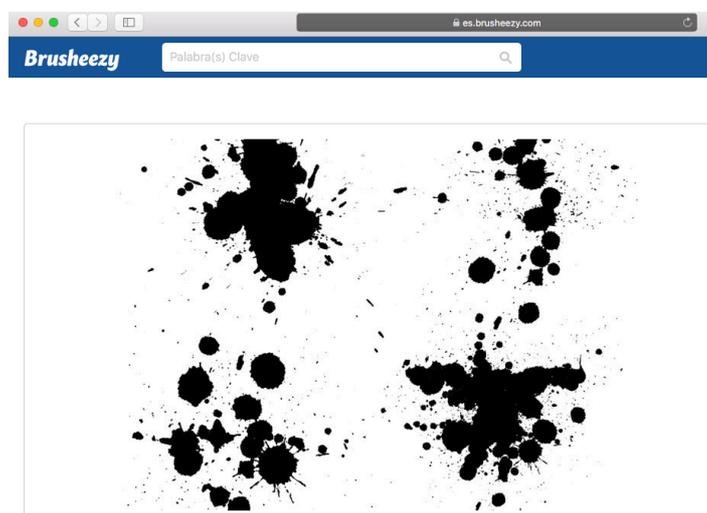


Imagen 34. Fotogramas con detalle de pinceles.
(Fuente: Captura de pantalla de <https://es.brusheezy.com/libre/ink>)

Para que tuviese la sensación de un cuadro, a los pinceles se les hizo una variación en el tamaño del pincel, la dureza y la rotación en el momento que se utilizaba en la composición.

Una vez se obtuvo la composición deseada, aplicamos un filtro para generar en el ojo un grano grueso que nos permitiera apreciar una textura más rústica en la imagen.

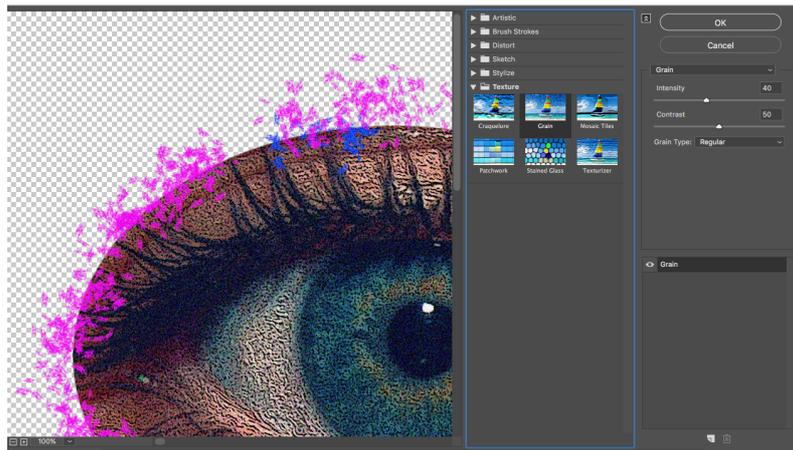


Imagen 35. Fotogramas con detalle del grafismo final.
(Fuente: Captura de pantalla de Adobe Photoshop)

Posteriormente al filtrado hicimos una pequeña corrección de color en la imagen, donde acentuamos el contraste y la saturación del color. Cuando se obtuvo la composición esperada fue exportado en formato .psd para luego importarlo en Adobe After Effects y poder trabajar las capas de manera independiente.

- Montaje en Adobe After Effects

Al terminar de montar la imagen en Adobe Photoshop importamos el archivo .psd a Adobe After Effects, la configuración que usamos fue proyecto HD 1920-1080. Trabajamos composiciones diferentes para poder animar por separado las partes gráficas de la cabecera. La profundidad de color que usamos fue de 8bits y cuando importamos el proyecto de Adobe Photoshop con las capas separadas no dejamos fusinadas las capas porque no se pueden componer de manera independiente.

Para la composición en Adobe After effects empleamos unos fondos animados como humo y líquidos.



Imagen 36. Fotogramas con detalle del grafismo final.
(Fuente: Captura de pantalla de Adobe After Effects)

Los fondos gratis fueron descargados del siguiente enlace:

<https://es.videezy.com/antecedentes/15280-tinta-morada-movi-ndose-en-el-agua>

Los fondos fueron seleccionados en una resolución HD o 4K, con el fin de evitar la menor pérdida de calidad al manipularlo en Adobe After Effects, luego se combinaron con la composición de Adobe After Effects y en Avid Media Composer. Una vez obtenida la composición incorporamos una luz puntual de color amarillo y una cámara con un ángulo de 35mm, con estos elementos logramos tridimensionalidad en la composición inicial que fue obtenida al montar imágenes 2D con Photoshop.

Los siguientes son pantallazos de la composición final que hicimos en Adobe After Effects y en Avid Media Composer.

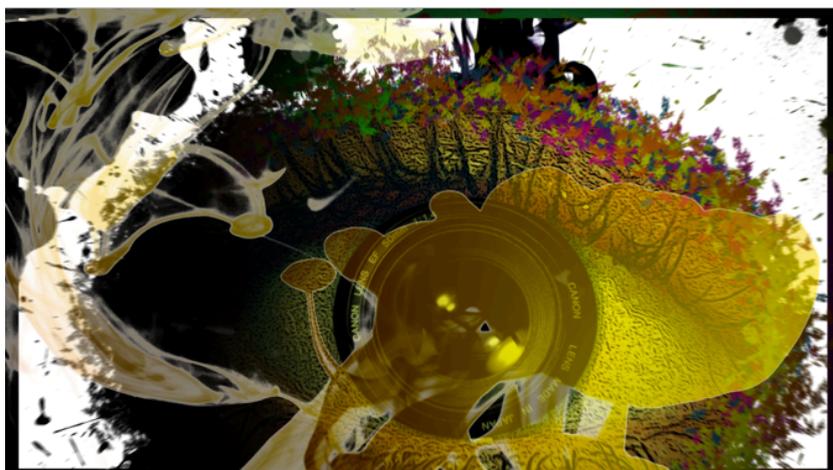


Imagen 37. Fotogramas con detalle del grafismo final.
(Fuente: Captura de pantalla de Adobe After Effects)

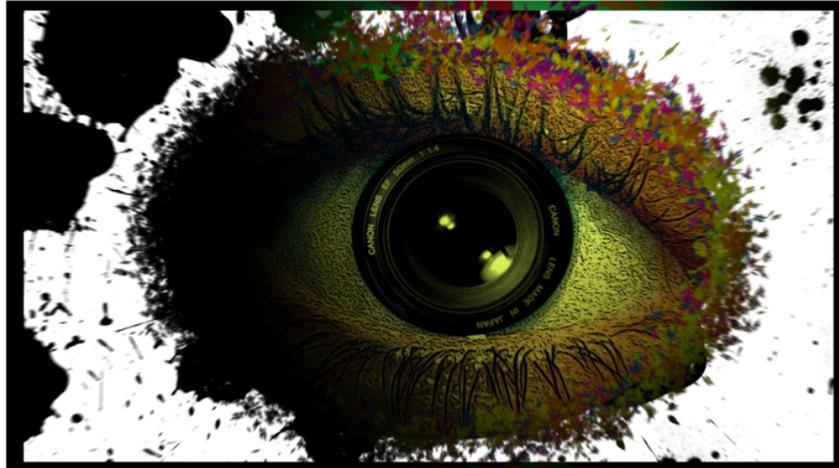


Imagen 38. Fotogramas con detalle del grafismo final.
(Fuente: Captura de pantalla de Adobe After Effects)

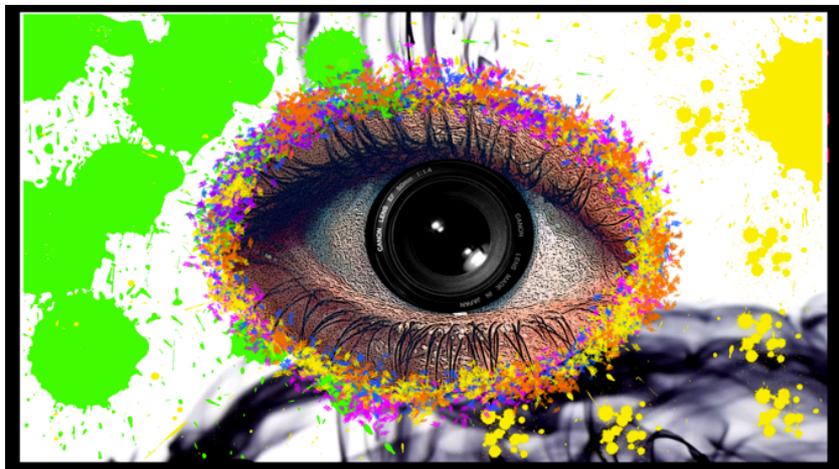


Imagen 39. Fotogramas con detalle del grafismo final.
(Fuente: Captura de pantalla de Adobe After Effects)

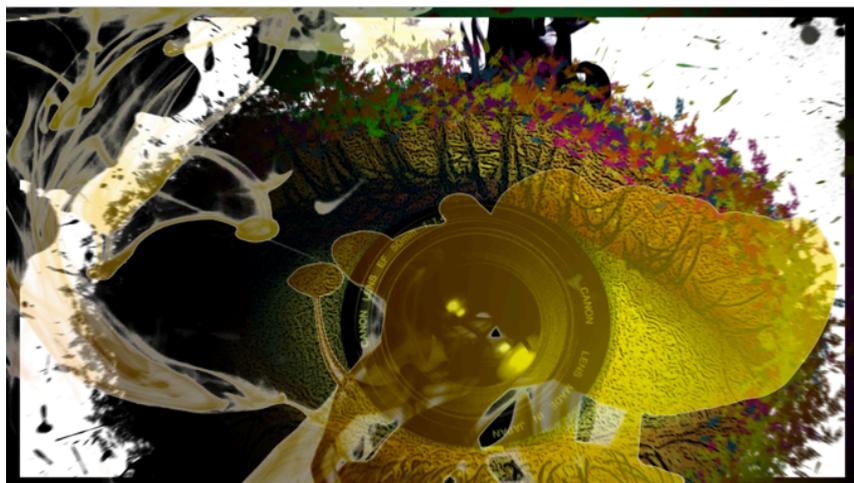


Imagen 40. Fotogramas con detalle del grafismo final.
(Fuente: Captura de pantalla de Adobe After Effects)

Para la creación de la parte gráfica que identifican las categorías del festival seguimos los mismos pasos para crear el ojo, partir de imágenes 2D que montamos en Adobe Photoshop.



Imagen 41. Fotogramas con detalle del grafismo final.
(Fuente: Captura de pantalla de Adobe After Effects)

Luego de montar la composición en Adobe Photoshop, llevamos el material a Avid Media Composer, donde creamos la tipografía y se realizó la animación de los títulos de crédito.

La tipografía que usamos para esta parte gráfica fue Impact. La tipografía impact decidí escogerla porque siempre me ha gustado esta tipografía por sus formas rectas. “Tipografía pesada y condensada, diseñada en 1965 por Geoffrey Lee y publicada por primera vez por la fundición Stephenson Blake. Este diseño compacto, en forma de bloque y con unos trazos muy gruesos consigue atraer y fijar el ojo del lector” [Extraído de: <https://es.letrag.com/tipografia.php?id=116> Consulta septiembre 8 de 2018]

El resto de las animaciones y efectos que tiene la cabecera fueron creados en Avid Media Composer.

4.2.2 Producción de Audio.

Para la creación del audio de la cabecera empleamos la herramienta Logic Pro X. Revisamos la librería y seleccionamos las pistas para construir la pieza de audio.

La principal característica que se necesitaba en el audio es el sonido experimental y las atmósferas no comunes, para esto recurrimos a la parte de la librería experimental, atmósferas y electrónico.



Imagen 42. Captura de Pantalla de Logic Pro X (Fuente: Captura de pantalla de Apple Logic Pro X)

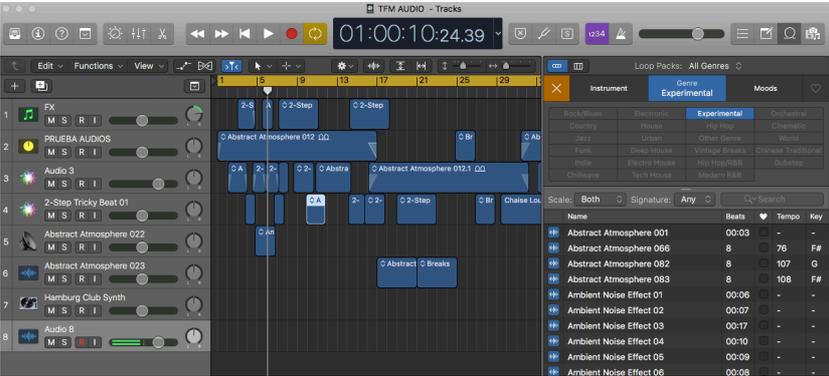


Imagen 43. Captura de Pantalla de Logic Pro X (Fuente: Captura de pantalla de Apple Logic Pro X)

Revisamos una por una las pistas de la librería y seleccionamos las que nos ayudarían a construir el audio para la cabecera. El inicio del audio de la cabecera es una mezcla de ruidos estridentes y música que nos permiten llamar la atención del espectador.

Se intentó generar una sensación de confusión con la parte inicial del video (un busto con la cabeza destapada), para llamar la atención del público en un primer instante.

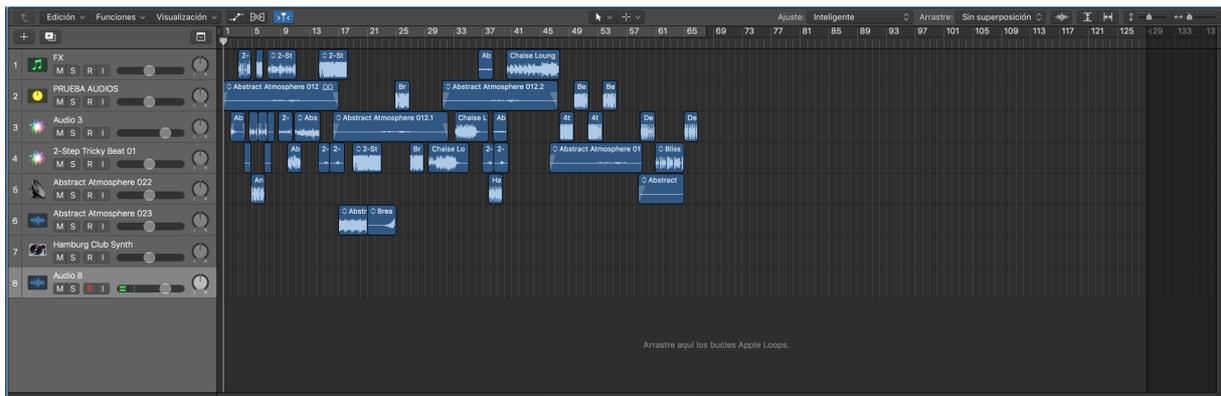


Imagen 44. Captura de Pantalla de Logic Pro X
(Fuente: Captura de pantalla de Apple Logic Pro X)



Imagen 45. Captura de Pantalla Avid Media Composer.
(Fuente: Captura de pantalla de ¡Copiad Malditos!)

Luego mezclamos las pistas y generamos una música constante con la librería de sonidos electrónicos del Logic Pro X. Una vez captada la atención en la primera parte de la cabecera, necesitamos que el espectador continúe viendo nuestra cabecera, la música electrónica es una música moderna que muchas cabeceras emplean como recurso sonoro.

En nuestra cabecera la música que se creó es similar al drum and bass a mi me gusta esa variante de la música electrónica.

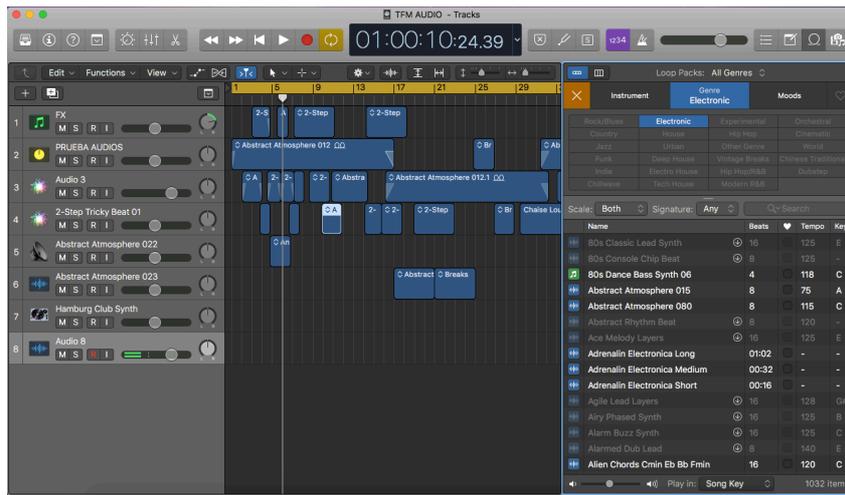


Imagen 46. Captura de Pantalla de Logic Pro X
(Fuente: Captura de pantalla de Apple Logic Pro X)

Una vez creamos la música para la cabecera, automatizamos algunas de ellas para dar sensación envolvente y de tridimensionalidad.



Imagen 47. Captura de Pantalla de Logic Pro X
(Fuente: Captura de pantalla de Apple Logic Pro X)

Cuando se obtuvo el producto sonoro esperado, exportamos el audio de la siguiente manera.

Formato: wave- 24 bits- 48 kHz

El audio se importó en Avid Media Composer y empezamos la construcción visual de la cabecera.

4.2.3 Producción Visual: Montaje Cinematográfico – Edición.

En la fase de Producción visual realizamos el montaje y edición de la cabecera. Para esta parte del proceso empleamos el programa Avid Media Composer, donde editamos, animamos y finalizamos nuestra cabecera.

El proceso de producción visual se hizo de la siguiente manera:

- Creamos un proyecto en Avid Media Composer con las siguientes características:
Resolución: HD raster dimensions:1920-1080 Frame rate: 59,94i Color Space: YcbCr 709; la creación del proyecto continuó con las características previas de los proyectos que creamos en Adobe After Effects. Sin embargo, en la etapa de postproducción se nos presentaron muchos problemas con el manejo de los diferentes formatos.
- El material gráfico que generamos en Adobe After Effects y el material audiovisual que fue facilitado por los festivales Creative Commons, fue linkado en el Avid, no se importó. La decisión principal para no importar fue el tiempo que empleaba el Avid importando el material y codificando la media; cuando linkamos el material nos ahorramos tiempo en el proceso y sobre todo espacio, porque trabajar con material linkado por medio del AMA LINK nos permite transcodificar o consolidar únicamente la parte que necesitamos para la edición, mientras que cuando importamos el material el Avid codifica la totalidad del material importado y el proceso puede ser demorado. En este caso se tenía material audiovisual que superaba muchas veces la hora de duración, por esta razón preferí trabajar con la opción Link to Media del Avid Media Composer. Todo el material se organizó por bins, es más fácil cuando tenemos todo debidamente marcado y organizado, el trabajo fluye mejor.
- La parte de audio creada en Logic Pro X, fue importada en el proyecto de Avid para trabajar la edición.

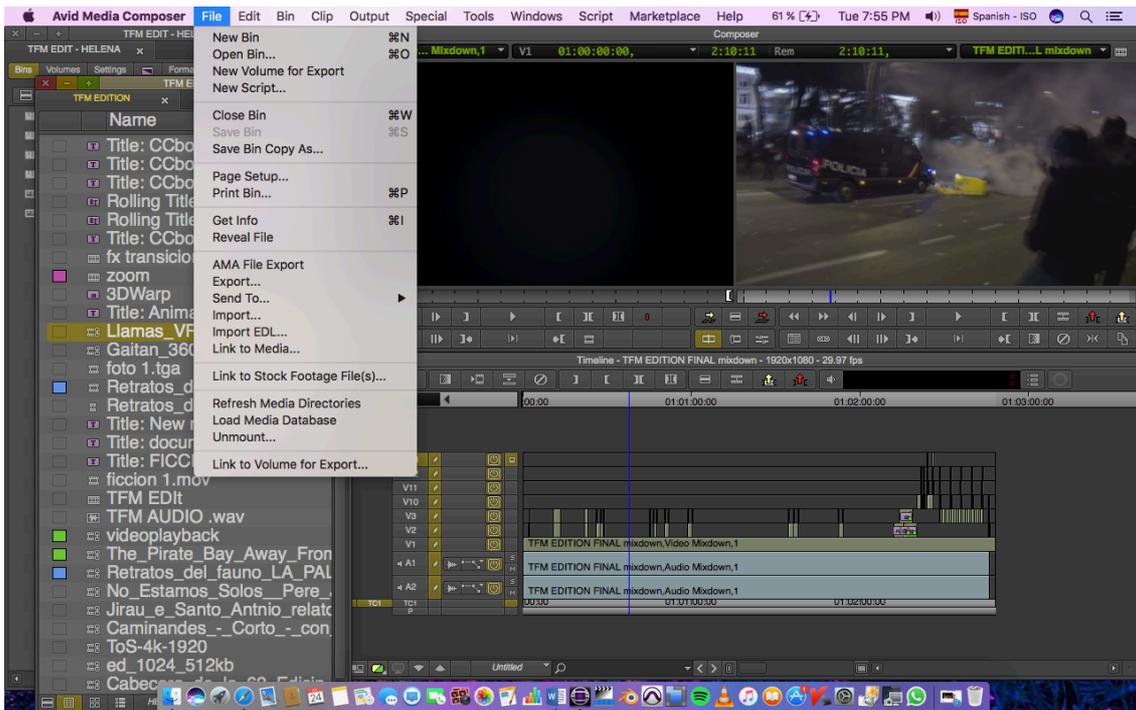


Imagen 48. Captura de pantalla de Avid Media Composer (Fuente: Captura de pantalla de Avid Media Composer)

4.3 Postproducción

En la etapa de postproducción lo que se hizo fue construir la cabecera con la ayuda del programa Avid Media composer.

Las etapas de la postproducción se realizaron de la siguiente manera:

4.3.1 Postproducción Gráfica.

En esta etapa lo que se hizo fue editar en Avid los quicktime que exportamos de After Effects. Combinamos la parte gráfica con la parte de video. En varios casos generamos algunos efectos con la ayuda del animated del Avid, para lograr una doble exposición entre el ojo y un fondo líquido.

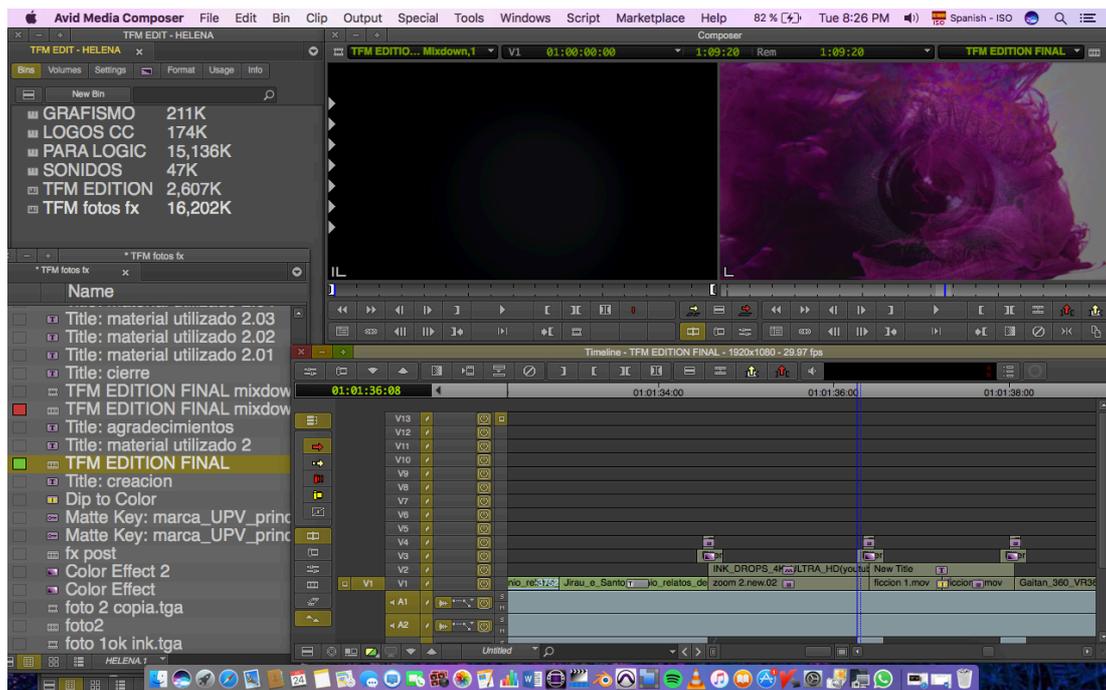


Imagen 49. Captura de pantalla de Avid Media Composer
(Fuente: Captura de pantalla de Avid Media Composer)

Al final de la cabecera hay una parte que cierra la pieza audiovisual y es un motion graphic, esta animación la creamos en el Avid, también generamos los créditos finales con el nombre del festival CCBog Creative Commons. En esta parte empleamos 13 pistas de video para generar la animación, en cada una de ellas de insertó un efecto o un video.

4.3.2 Postproducción de Video

En esta etapa lo que se hizo fue montar de manera sincrónica las imágenes con el audio, insertar la parte gráfica, generar los efectos y los créditos finales donde incluimos los agradecimientos y el nombre de los autores de los audiovisuales que utilizamos para la creación de la cabecera.

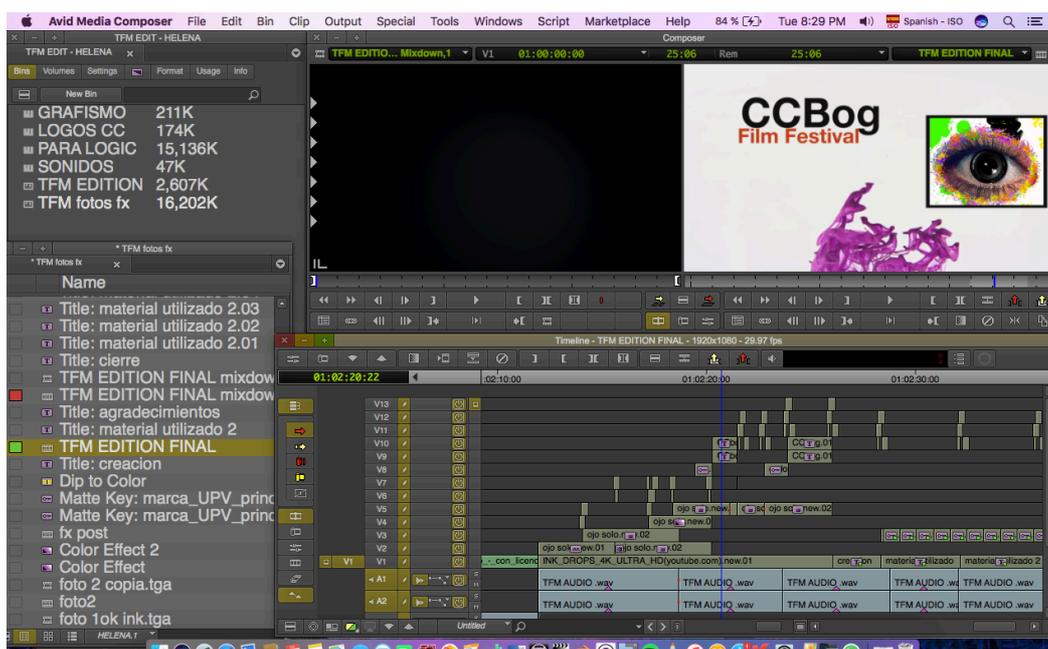


Imagen 50. Captura de pantalla de Avid Media Composer.
(Fuente: Captura de pantalla de Avid Media Composer)

Cuando se terminó la edición de la cabecera lo que hicimos fue duplicar la secuencia inicial y trabajar en la nueva secuencia, de esta manera si perdemos un efecto o cometemos un error podemos recurrir a la secuencia anterior y hacer la respectiva corrección.

En esta fase se pretendía disminuir el tiempo en exportar la secuencia para lograrlo hicimos un mixdown de video para dejar únicamente una pista de video con todos los efectos renderizados, de esta manera el tiempo empleado por el Avid se reduce al tener que procesar menor cantidad de información.

El mixdown es proceso que nos permite crear una tira de video completa sin cortes y efectos.

La resolución con que trabajamos todo el proyecto fue DNXHD 145, sin embargo, el mixdown final lo generé en DNXHD 220. El audio se exportó en formato PCM 48KhZ 16bits. El frame rate final fue de 29.97 progresivo

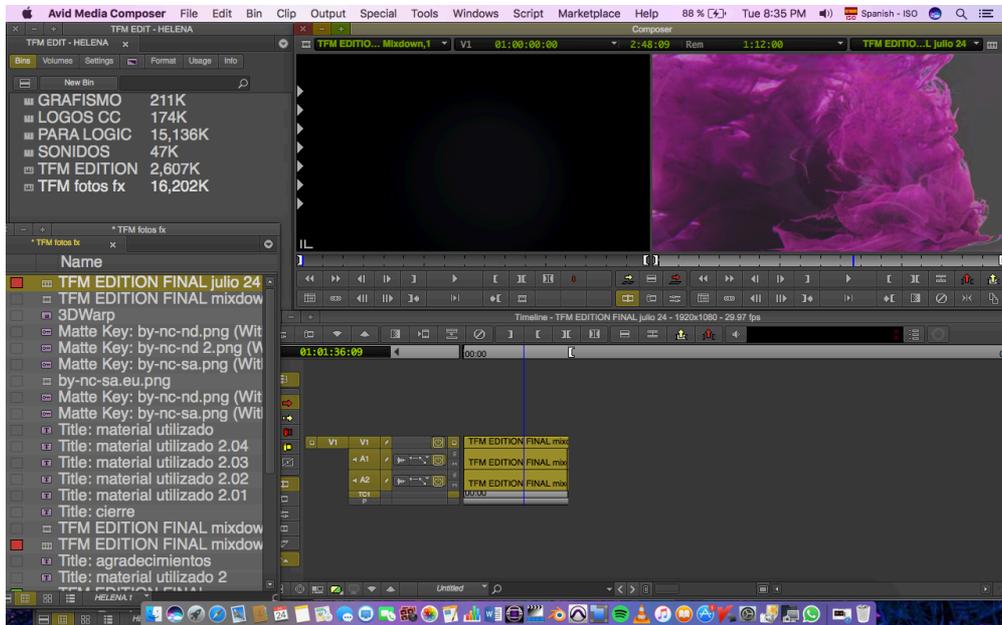


Imagen 51. Captura de pantalla de Avid Media Composer.
(Fuente: Captura de pantalla de Avid Media Composer)

4.3.3 Problemas en la Postproducción.

En la parte de la edición se nos presentaron varios problemas, porque el material audiovisual que nos facilitaron tenía diferentes formatos y frame rate. Cuando se creó el proyecto en el Avid se decidió continuar con la configuración que tenía en las animaciones de After Effects, para no tener problemas en el formato, sin embargo, cuando empezamos a editar y sobre todo en el momento de exportar la cabecera finalizada, se nos presentaron los siguientes problemas:

- Variedad en Resoluciones
- Frame rate de 29.97- 24 y 59.94i
- Material en Formato: Pal, Ntsc, HD, 4K, Realidad Virtual 360
- Material progresivo y entrelazado
- Audio: 48KhZ- 32KhZ- 24 bit- 16 bits
- Drops en algunas imágenes

El flujo de trabajo que se planteó fue pensando en minimizar el tiempo de proceso en el software Avid Media Composer, de esta manera no generaba media al linkar el material, y el tiempo empleado en codificar era menor, pero en el momento de la finalización nos generó problemas en la imagen final del video. La cabecera se trabajó en un solo proyecto, no creamos diversos proyectos para cada uno de los formatos.

Una vez finalizado el video se generó en la imagen en movimiento lo que se llama “dientes de sierra” y es cuando tenemos un material con problemas en el entrelazado porque su formato original es progresivo. El problema se presentó en el material que originalmente era progresivo.

Cuando cree el proyecto estuve confiada en la corrección automática del frame rate que puede llegar a generar el Avid, el punto verde en la pista de video cuando tenemos diferentes frame rate en una secuencia, pero no fue así. Le solicité asesoría a mi tutor JuanJo y me hizo la sugerencia de crear otro proyecto en progresivo con un frame rate de 29.97 y emplear programas libres que me permitieran recodificar el video y poder seguir trabajando en el Avid sin problema.

Luego de la asesoría se generó un nuevo proyecto con las siguientes características: HD 1920-1080p, frame rate: 29.97, lo demás continuó igual al primer proyecto.

En este punto lo que se hizo fue abrir el bin y trabajar la secuencia con el mixdown y volver a exportar, pero seguí con el problema ya en menor escala, pero los “dientes de sierra” seguían sobre todo en el material Pal. Lo que se hizo fue exportar la película con las siguientes características:

Quicktime- HD 1920-1080p-Frame rate: 29.97 Audio: 48KhZ- 24 bits.

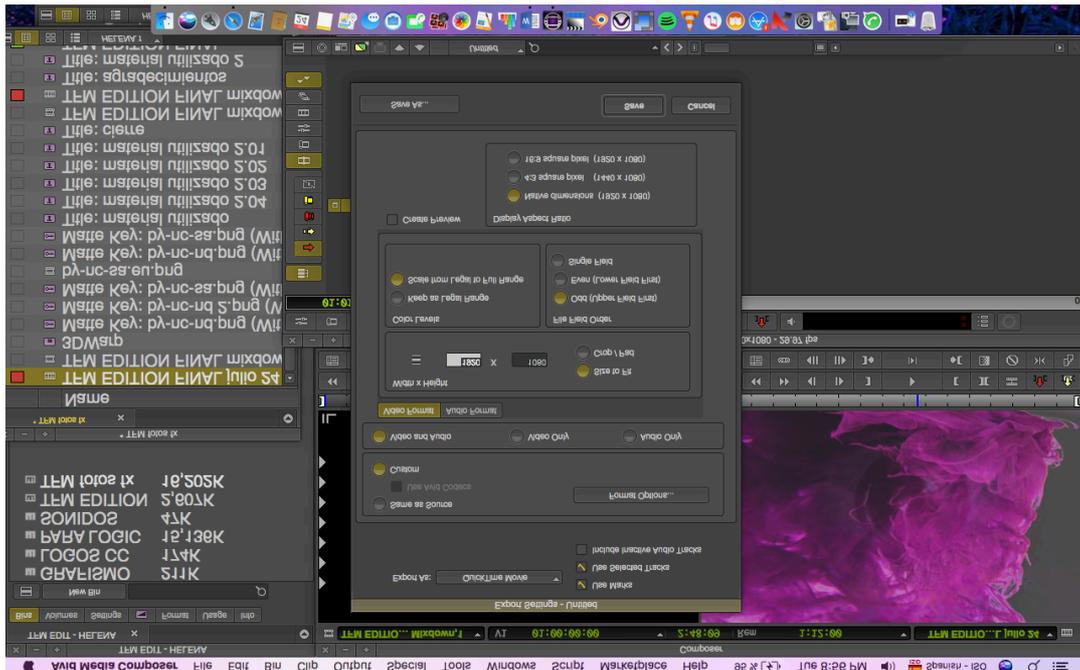


Imagen 52. Captura de pantalla de Avid Media Composer.
(Fuente: Captura de pantalla de Avid Media Composer)

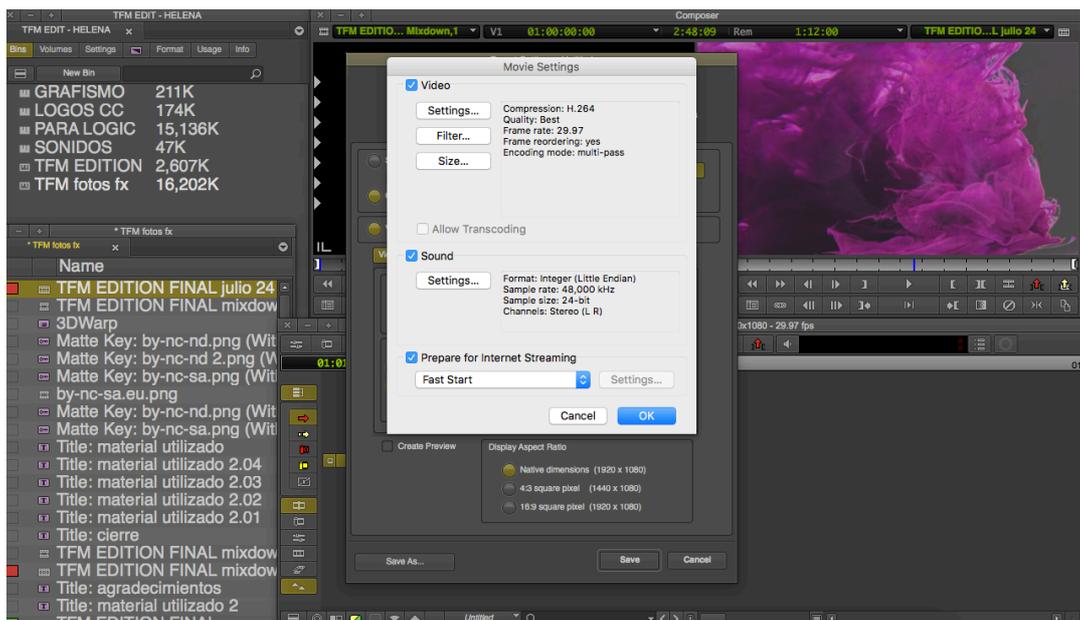


Imagen 53. Captura de pantalla de Avid Media Composer.
(Fuente: Captura de pantalla de Avid Media Composer)

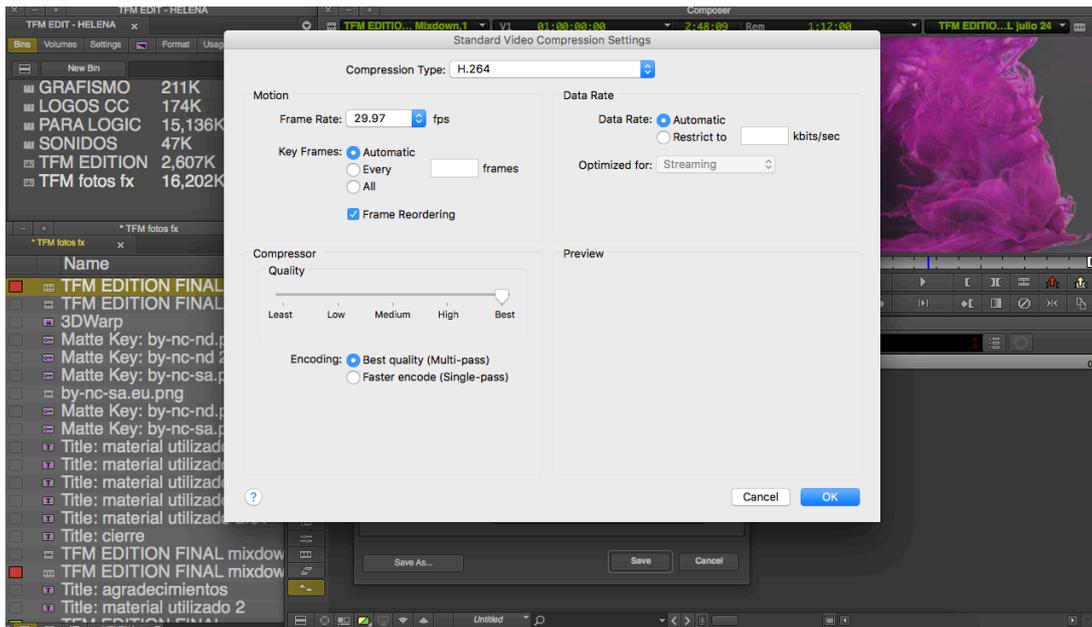


Imagen 54. Captura de pantalla de Avid Media Composer.
(Fuente: Captura de pantalla de Avid Media Composer)

Luego de tener la película exportada instalé en mi macbook el programa gratuito para IOS Mpeg Streamclip, en este programa lo que hice fue abrir el archivo final y desentrelazar el video, también recodifiqué el video para generar uno con buena calidad de imagen, pero sin un peso muy grande, ese lo subiré a la plataforma de la universidad.

El proceso con el Mpeg Streamclip se muestra a continuación:

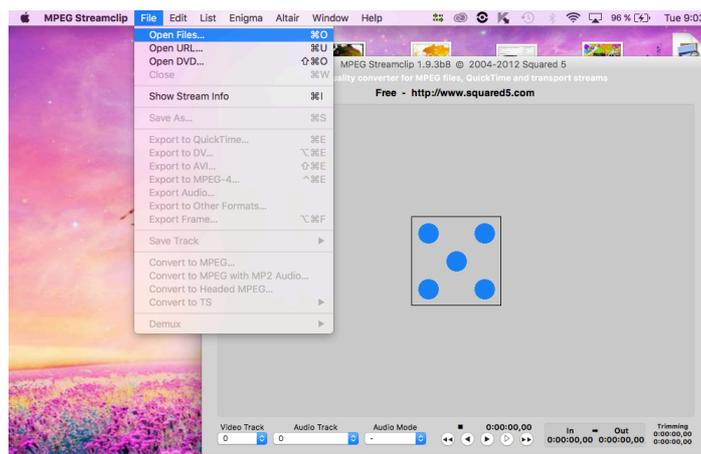


Imagen 55. Captura de pantalla de Mpeg Streamclip.
(Fuente: Captura de pantalla de Mpeg Streamclip)

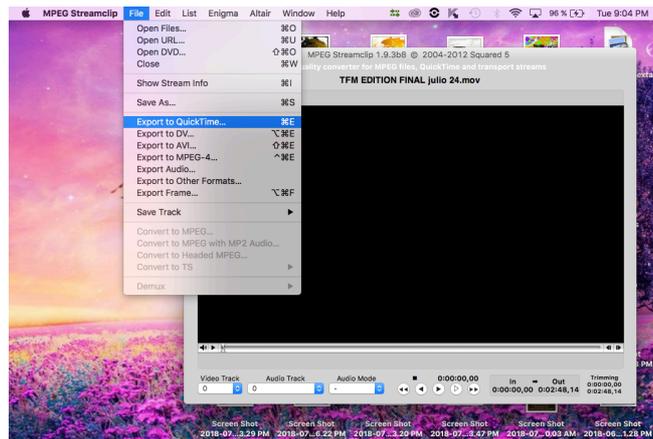


Imagen 56. Captura de pantalla de Mpeg Streamclip.
(Fuente: Captura de pantalla de Mpeg Streamclip)

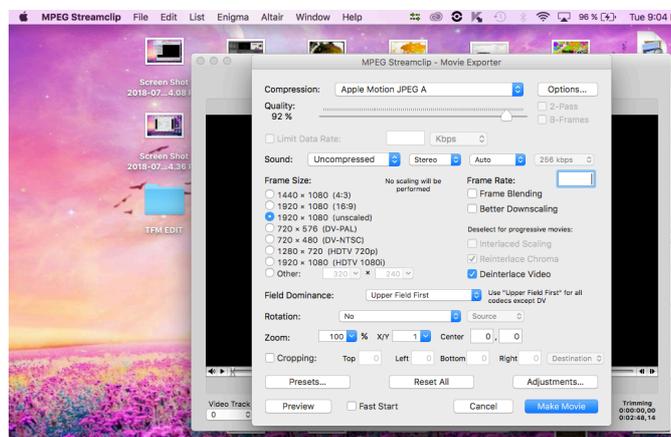


Imagen 57. Captura de pantalla de Mpeg Streamclip.
(Fuente: Captura de pantalla de Mpeg Streamclip)

En el Mpeg Streamclip la configuración que dejamos fue:

HD 1920-1080 dejamos el frame rate original del video 29.97 y el audio también, lo que modificamos fue el entrelazado del video, en este caso lo desentrelazamos para quitar el error en el video “dientes de sierra”. El códec que dejamos para el video fue el Apple Motion JPEG A, ese códec de Apple es muy común en edición no lineal y tiene la ventaja de que nos permite tener una alta capacidad de decodificación JPEG y nos beneficia en los movimientos donde se nota más el efecto de sierra. El resultado fue favorable, y la calidad la esperada, el video se desentrelazó y el efecto desapareció.

En la parte de grafismo también se me presentaron varios problemas sobre todo en el manejo de la herramienta Adobe After Effects, había efectos que quise hacer en la

parte del ojo, pero no me salieron y me tocó animar muchas cosas en el Avid Media Composer. En la parte de producción tuve muchas dificultades al plantear la idea, el concepto y el mensaje que quería transmitir. En ese punto se me presentó un bloqueo general en la creatividad y siempre estuve alcanzada con la presentación de las ideas, y en el momento de la edición le agregué una idea más a la cabecera: el mensaje a cerca de los derechos de autor.

4 Conclusiones

Luego de concluir este trabajo de fin de master se intentó aplicar la mayoría de los conocimientos adquiridos durante el curso.

La creación es compleja cuando se presentan bloqueos mentales, y eso me ocurrió durante la fase intermedia del proceso creativo.

Cuando se planteó la idea de crear un producto audiovisual a partir de una frase de un director conocido como Bergman, intuí que se podría desarrollar fácilmente pero no, ocurrió todo lo contrario, porque a medida que avanzaba en el proceso creativo, más ideas llegaban a mi mente y concretarlas todas en un momento fue caótico, de todos modos, el resultado del producto audiovisual es mejor que el planteado en la fase inicial.

La cabecera que se creó es un compilado de conceptos aprendidos y que de alguna manera he logrado plasmar en la pieza audiovisual de esta forma, se logró contruir el mensaje que se quería enviar al público.

La pieza audiovisual es un producto creado con material de video y audio realizado por terceros, el material está licenciado en la comunidad Creative Commons lo que facilitó de alguna manera la construcción de la cabecera porque las obras audiovisuales pueden tener obras derivadas y estas se pueden compartir.

En la etapa de diseño y creación de la parte gráfica se escogió la tipografía para la cabecera, diseñamos los títulos de crédito y las animaciones de la cabecera; en esta etapa se nos presentaron varios inconvenientes sobre todo en la manipulación de la herramienta Adobe After Effects, de todos modos, no fue un limitante para la creación, lo que hicimos fue migrar esa parte a otro programa donde se logró animar el grafismo para obtener el producto audiovisual que se planteó desde el principio, pero con unas pequeñas variantes en su concepto inicial.

En la etapa de audio diseñamos una pieza sonora original donde posteriormente montamos la imagen en movimiento con el audio de manera sincrónica; el proceso fue interesante y de cierta manera divertido, nunca había creado música para un

audiovisual. Luego de la creación espacializamos sonidos para dar sensación de tridimensionalidad en el audio.

En la etapa de edición y postproducción se realizó el montaje de las imágenes y el audio de manera sincrónica. En esta etapa del proceso surgieron problemas técnicos, el material audiovisual facilitado para la creación de la cabecera tenía varios formatos. El principal inconveniente que se nos presentó en esta etapa fue en el frame rate de los productos audiovisuales; el material que nos facilitaron tenía diferentes formatos de grabación y en el momento de la edición y sobre todo en la parte de final cuando exportamos el video se presentó un error en los campos de video, y nos obligó a buscar la manera de desentrelazar el video por medio de otro programa. Luego de buscar la solución al problema técnico, logramos exportar y recodificar el video y desentrelazarlo.

El proceso fue interesante y se aprovecharon los errores para convertirlos luego en beneficios para el producto audiovisual y para el proceso del trabajo de master; la creación es lo mejor de todas las etapas del trabajo de fin de master, gracias a este trabajo descubrí una parte propia que desconocía como es la creación.

6. Referencias

Bibliográficas

Aumont, Jacques et al. (2008). *Estética del Cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Buenos Aires: Paidós.

Bergman, Ingmar & Torres, M. & Uriz, F. J. (1988). *Linterna mágica: memorias*. Barcelona: Tusquets.

Chion, M. (1993). *La audiovisión*. Barcelona: Paidós.

Dornaletche Ruiz, J. (2008). Definición y naturaleza del trailer cinematográfico. *Pensar la Publicidad. Revista Internacional de Investigaciones Publicitarias*, 1 (2), 99-116.

Einsestein, S. (1989). *Teoría y técnica cinematográficas*. Madrid: Ediciones Rialp.

Fauchereau, S. (1996). *Surrealismo*. Barcelona: Ediciones Polígrafa.

Freire, S. (2016). *Análisis de las cabeceras televisivas y en programas de debate y actualidad*. Tesis de Fin de Master. Master en Postproducción Digital. Universitat Politècnica de València.

Gamonal Arroyo, R. (2012). Títulos de crédito. Píldoras creativas del diseño gráfico en el cine. *Icono 14 - Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías*, 3(2), 43-67.

Gil Pons, E. (2010). Análisis narrativo del tráiler cinematográfico. *Icono 14 - Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías*. 1 (4), 53-67.

Herráiz Zornoza, B. (2009). *Grafismo audiovisual: el lenguaje efímero. Recursos y estrategias*. Tesis Doctoral. Universitat Politècnica de València.

Martin, M. (2002). *El Lenguaje del Cine*. Barcelona: Gedisa Editorial.

Millar, Gavin & Reisz, Karel (2003). *Técnica del montaje cinematográfico: Montaje 2*. Colección: Curso de técnicas cinematográficas. Madrid: Plot Ediciones.

Murch, W. (2003). *En el momento del parpadeo*. Madrid: Ocho y medio

Sánchez, M. (2007). Publicidad y Educación. *Revista Creatividad y Sociedad*. (11), 111-145.

Sánchez, R. (1971). *Montaje cinematográfico. Arte de movimiento*. Barcelona: EMEGE.

Recursos en línea

Licencias | Creative Commons Colombia.

Recuperado de: https://co.creativecommons.org/?page_id=13

[Consulta: Julio 13 2018]

¿Qué es un reel?

Recuperado de: https://prezi.com/6-cfw2luefx_/que-es-un-reel/

[Consulta: Julio 18 2018]

Tipografía Impact.

Recuperado de: <https://es.letrag.com/typografia.php?id=116> [Consulta septiembre 8 de 2018]

Obras Audiovisuales

¡Copiad Malditos! [Documental] (2011). Elegant mob films (emf) & RTVE. España.

Dir: Stéphane M. Grueso, Prod: Stéphane M. Grueso, Guión: Stéphane M. Grueso . Sonido: Elegant mob films, Montaje: Stéphane M. Grueso, Juan Luis de No.

Disponible en:

<http://www.rtve.es/television/20110411/copiad-malditos-caminos-alternativos-copyright/423738.shtml>

<http://copiadmalditos.blogspot.com/p/home-que-es-esto.html>

Coming Attractions: The History of Movie [Documental] (2005). The Andrew J.

Kuehn Jr . Foundation. USA. Dirección: Jeff Werner.

Anexo –

Licencias Creative Commons

La cabecera que se realizó como trabajo final de máster tiene como característica principal el empleo de materia audiovisual con licencias Creative Commons (CC). Por tanto, es oportuno realizar una documentación acerca de la normativa que la comunidad tiene, y de esta manera podemos conocer las licencias que posee esta iniciativa.

Antes de documentar las licencias podemos hacer un breve recuento de lo que es Creative Commons.

“Creative Commons es un proyecto internacional que tiene como propósito fortalecer a creadores para que sean quienes definan los términos en que sus obras pueden ser usadas, qué derechos desean entregar y en qué condiciones lo harán.

La organización sin fines de lucro creada por Lawrence Lessig, profesor de derecho en la Universidad de Stanford y autor de importantes textos sobre ley del ciberespacio, tiene como idea central ofrecer un modelo legal de licencias y una serie de aplicaciones informáticas que faciliten la distribución y uso de contenidos dentro del dominio público.

Si el paradigma del sistema tradicional del derecho de autor es “Todos los derechos reservados”, para las licencias CC es “Algunos derechos reservados”. Si en el sistema del derecho de autor el principio es que toda utilización de una obra debe tener un permiso expreso del titular de los derechos de autor, para las licencias CC el principio es el de la libertad creativa. Este sistema no está pensado como un enemigo del derecho de autor. Al contrario, se complementa con éste. Estamos conscientes de la importancia del derecho de autor en nuestra cultura.

Creative Commons proporciona un sistema que automatiza la búsqueda de contenidos “comunes” o bajo licencia CC. Así, al licenciar su obra, el creador establece condiciones generales que quedan incorporadas digitalmente a la obra, de

manera que un motor de búsqueda puede identificarlas y escoger la que más le convenga.

Colombia se incorporó a Creative Commons el 22 de agosto de 2006 en un evento que contó con la presencia de Lawrence Lessig, fundador de la organización. Desde entonces el equipo de líderes de Creative Commons Colombia ha realizado una labor de promoción y difusión de las licencias en diferentes escenarios del país y del mundo.

El capítulo colombiano está conformado por María Juliana Soto (líder pública en Colombia), Luisa Guzmán (líder legal en Colombia), Maritza Sánchez , María del Pilar Sáenz y Nathaly Espitia, quienes cuentan con el apoyo de la Fundación Karisma (institución afiliada a Creative Commons) y la asesoría de Carolina Botero.”⁵

Tipos de Licencias

“Ofrecer sus obras bajo una licencia Creative Commons no significa que no tengan derecho de autor. Este tipo de licencias ofrecen algunos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones.”⁶



Atribución: *“Esta licencia permite a otros distribuir, mezclar, ajustar y construir a partir de su obra, incluso con fines comerciales, siempre que le sea reconocida la autoría de la creación original. Esta es la licencia más servicial de las ofrecidas. Recomendada para una máxima difusión y utilización de los materiales sujetos a la licencia.”⁷*

⁵ Extraído de: https://co.creativecommons.org/?page_id=12 [Consulta: 13 Julio 2018].

⁶ Extraído de: https://co.creativecommons.org/?page_id=12 [Consulta: 13 Julio 2018].

⁷ *Op. cit.*



Atribución – Sin Derivar: *“Esta licencia permite la redistribución, comercial o no comercial, siempre y cuando la obra circule íntegra y sin cambios, dándote crédito.”*⁸



Atribución – No comercial – Sin Derivar: *“Esta licencia es la más restrictiva de las seis licencias principales, sólo permite que otros puedan descargar las obras y compartirlas con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se pueden cambiar de ninguna manera ni se pueden utilizar comercialmente.”*⁹



Atribución – No comercial: *“Esta licencia permite a otros distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir de tu obra de manera no comercial y, a pesar de que sus nuevas obras deben siempre mencionarte y mantenerse sin fines comerciales, no están obligados a licenciar sus obras derivadas bajo las mismas condiciones.”*¹⁰



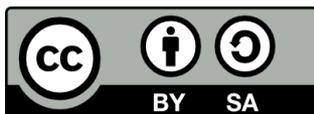
Atribución – No comercial – Compartir igual: *“Esta licencia permite a otros distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir de tu obra de modo no comercial, siempre y cuando te den crédito y licencien sus nuevas creaciones bajo las mismas condiciones.”*¹¹

⁸ *Op. cit.*

⁹ *Op. cit.*

¹⁰ Extraído de: https://co.creativecommons.org/?page_id=12 [Consulta: 13 Julio 2018].

¹¹ *Op. cit.*



Atribución – Compartir igual: *“Esta licencia permite a otros remezclar, retocar, y crear a partir de tu obra, incluso con fines comerciales, siempre y cuando te den crédito y licencien sus nuevas creaciones bajo las mismas condiciones. Esta licencia suele ser comparada con las licencias “copyleft” de software libre y de código abierto. Todas las nuevas obras basadas en la tuya portarán la misma licencia, así que cualesquiera obras derivadas permitirán también uso comercial. Esa es la licencia que usa Wikipedia, y se recomienda para materiales que se beneficiarían de incorporar contenido de Wikipedia y/o proyectos con licencias similares.”¹²*

¹² *Op. cit.*

Registro de la licencia Creative Commons

Luego de crear la cabecera utilizando material audiovisual tenemos que licenciarla para poder divulgar la obra bajo las licencias Creative Commons. En la página oficial de Creative Commons (CC) de Colombia encontramos la información para registrar la obra audiovisual.

“Cuando hayas hecho tu elección tendrás la licencia adecuada para tu trabajo expresada de tres formas: obtener la licencia”

Código legal: *“Cada licencia comienza como un instrumento legal tradicional, en el tipo de lenguaje y formato de texto conocidos y amados por los abogados. A esto lo llamamos la capa de Código Legal de cada licencia”.*

Commons Deed: *es el resumen de la licencia o “Commons Deed” (también conocido como la versión “legible por humanos” de la licencia). Se trata de una referencia práctica para licenciantes y licenciarios, que resume y expresa algunos de los términos y condiciones más importantes. Piensa en el Commons Deed como una interfaz amistosa para el Código Legal que está debajo, aunque el resumen en sí mismo no es una licencia y su contenido no es parte del Código Legal propiamente tal.*

Código digital: *La capa final de la licencia reconoce que el software, desde los motores de búsqueda pasando por la ofimática hasta llegar a la edición de música, juega un papel importante en la creación, copiado, difusión y distribución de obras. A fin de facilitar que la Web sepa dónde hay obras disponibles bajo licencias Creative Commons, entregamos una versión “legible por máquinas” de la licencia: un resumen de los derechos y obligaciones clave escritos en un formato tal que los sistemas informáticos, motores de búsqueda y otras formas de tecnología pueden entender. Para lograr esto, hemos desarrollado un modo estandarizado de describir las licencias que el software puede entender denominado CC Rights Expression Language (CC REL).*

Utilizar la licencia: *Una vez escogida tu licencia te recomendamos incluir el botón Creative Commons “Algunos derechos reservados” en tu web, cerca de tu trabajo. Este botón enlaza con el Commons Deed, de forma que todos puedan estar informados de las condiciones de la licencia. Si encuentras que tu licencia ha sido violada, entonces tendrás las bases para poder defender tus derechos.”*¹³

¹³ Extraído de: https://co.creativecommons.org/?page_id=13 [Consulta: 13 Julio 2018]