

UNIVERSIDAD DE CHILE

TESIS DE PROYECTO PARA OPTAR AL TITULO DE
DISEÑADOR GRAFICO Y PUBLICITARIO
(COMUNICACION VISUAL)

LA COMUNICACION VISUAL EN UN INSTRUMENTO
PREPONDERANTEMENTE DINAMICO EN EL
CAMPO DE LA INFORMACION

POSTULANTES: LUCIANO ANDRADE V.
MIGUEL DOMINGUEZ W.
JORGE MALEBRAN P.
EVELYN PEÑA G.
PATRICIO PEREZ R.
CARLOS WORMALD D.

PROFESOR GUIA: LAVANCHY A.

1974

SUCH
C241
1974
C.1

DISEÑO

Tesis de Proyecto para optar al Título de Diseñador Gráfico y Publicitario. (Comunicación Visual)

"La Comunicación Visual en un instrumento preponderantemente dinámico en el campo de la información"

Postulantes

Luciano Andrades V.
Miguel Dominguez W.
Jorge Malebran P.
Evelyn Peña G.
Patricio Pérez R.
Carlos Wormald D.

Profesor Guía

Ernesto Lavanchy A.

Profesores Consultores

Luis Torres A.
Hernán Guerra S.
José Guillén G.



009335



Santiago, Noviembre de 1974
Area de Diseño Gráfico y Publicitario (Comunicación Visual)
Departamento de Diseño, Sede Occidente.
Universidad de Chile.

Queremos agradecer a todas aquellas personas
que de una u otra forma hicieron posible
la realización de este Proyecto.

Vaya nuestra gratitud a los profesores del Area
de Diseño Gráfico y Comunicación Visual;
a la Dirección y a la Secretaría de Extensión
del Departamento de Diseño.

Al Departamento de Extensión y Acción Social
de la Universidad de Chile y a los Técnicos
Profesionales del Canal 9 TV, Programa "Aula 15-20"



Estructura de este informe

1. Introducción	1
2. Objetivos	2
2.1. Proposición de Objetivos	2
2.2. Objetivos del Programa	2
3. Metodología	2
3.1. Planificación del Trabajo	2
3.1.1. Definición del Problema	3
3.1.2. Organigrama	4
3.2. Etapa de Información	5
3.2.1. Primera parte: Recopilación de los contenidos a transmitir del Departamento y de cada Area	5
3.2.1.1. Pauta de contenidos para el programa del Departamento de Diseño	5
3.2.1.2. Pauta de contenidos para los programas de cada Area	6
3.2.1.3. Departamento en general	7
3.2.1.4. Area de Diseño Textil	9
3.2.1.5. Area de Espacios Interiores y Muebles	13
3.2.1.6. Area de Paisajismo	18
3.2.1.7. Area de Comunicación Visual	24
3.2.2. Segunda parte: Recopilación de Información sobre las posibilidades técnicas del canal 9 de T.V.	27
3.2.2.1. Etapas de desarrollo de un programa	27
3.2.2.2. Algunas modalidades de presentación de programas en el programa "Aula 15-20"	29
3.2.2.3. Estudio Canal 9 de T.V.	30
3.3. Etapa de Análisis	32
3.3.1. Reorganización del Trabajo	33
3.3.2. Organigrama	33
3.4. Etapa Proyectual	34
3.4.1. Imagen Visual de los programas del Departamento	34



3.3.1.1. Objetivos	26
3.4.1.2. Producción	27
3.4.1.3. Realización	31
3.4.1.4. Filancia	63
3.4.2. Programa Departamento de Diseño en general	65
3.4.2.1. Introducción	65
3.4.2.2. Objetivos del programa	65
3.4.2.3. Restricciones	65
3.4.2.4. Libreto presentado al canal 9 de T.V.	65
3.4.2.5. Libreto Final	65
3.4.3. Programa Area de Textil	70
3.4.3.1. Introducción	70
3.4.3.2. Objetivos del programa	70
3.4.3.3. Restricciones	70
3.4.3.4. Libreto presentado al canal 9 de T.V.	70
3.4.3.5. Reformulación	71
3.4.3.6. Libreto Final	71
3.4.4. Programa Area de Espacios Interiores y Muebles	77
3.4.4.1. Introducción	77
3.4.4.2. Objetivos del programa	77
3.4.4.3. Restricciones	77
3.4.4.4. Libreto presentado al canal 9 de T.V.	77
3.4.4.5. Reformulación	78
3.4.4.6. Libreto Final	78
3.4.5. Programa Area de Paisajismo	83
3.4.5.1. Introducción	83
3.4.5.2. Objetivos del programa	85
3.4.5.3. Restricciones	85
3.4.5.4. Libreto presentado al canal 9 de T.V.	85
3.4.5.5. Reformulación	86
3.4.5.6. Libreto Final	86
3.4.6. Programa Area de Comunicación Visual	89
3.4.6.1. Introducción	89
3.4.6.2. Objetivos del programa	91
3.4.6.3. Restricciones	91
3.4.6.4. Libreto presentado al canal 9 de T.V.	91



	Pág.
3.4.6.5. Reformulación	91
3.4.6.6. Libreto Final	91
4. Grabación de los programas	96
4.1. Introducción	96
4.2. Desarrollo de las grabaciones	96
5. Conclusiones	97
5.1. Proposición de Program Académico para Cine y T.V.	98
5.2. Instrumental Músico necesario	99
6. Glosario	100
7. Bibliografía	102
8. Documentación Fotográfica	103



1. Introducción

En nuestros programas académicos se contempla un ramo de Cine y Televisión. Desde está definir la importancia que tiene la implementación de estas técnicas en la formación del profesional que egresa de nuestra Area.

Sin embargo, y por razones ajenas a la misma, hasta la fecha no ha sido posible tal implementación y es así como el alumno, para poder egresar, tiene que participar en cursos que dictan organismos externos al Departamento.

Estos cursos, a pesar que son bastante completos, no están programados -como es lógico- según la visión de nuestra disciplina y por lo tanto no bastan, o mejor dicho, su utilidad es elemental.

Nuestro proyecto contempla la elaboración de cinco (5) libretos para el programa "Aula 15-20" que se transmite por el Canal 9 T.V., correspondiente a la presentación del Departamento de Diseño y sus cuatro especialidades.

Durante el desarrollo del trabajo nos enfrentamos a dos limitaciones fundamentales:

- 1- El Area no dispone ni de elementos técnicos, ni de ningún tipo de facilidades para realizar pruebas fílmicas en vivo o animaciones.
- 2- No se contó con presupuesto, lo cual nos impuso trabajar en condiciones totalmente anormales.

Este proyecto es nuestra primera experiencia aplicada a un instrumento de comunicación dinámico, como es la T.V. y el resultado obtenido lo consideramos de suma importancia para nuestra formación, tanto por sus aciertos y mucho más por los errores cometidos a pesar de nuestras intenciones, que nos servirán de experiencia.



2. Objetivos

El abordar un instrumento de comunicación nunca antes tratado al interior del Area, significa para ésta un valioso aporte, que deberá tener positivas consecuencias en su desarrollo curricular, vale decir, es posible que este primer paso sea la base y causa de una esperada concreción académica.

2.1. Proposición de objetivos:

- a) Hacer prácticos los conocimientos sobre T.V. adquiridos en cursos dictados en organismos externos al Departamento.
- b) Realizar los libretos para la presentación de cada área y el Departamento, para el programa "Aula 15-20" del Canal 9 T.V.
- c) Proponer -en base a esta experiencia- un Programa Académico para implementar el ramo de Cine y T.V., contemplado en el curriculum de nuestra especialidad.

2.2. Objetivo de los programas:

Informar a los estudiantes que egresan de la enseñanza media, acerca del Departamento de Diseño; sus planes de estudio, contenidos, fines, requisitos de ingreso, etc., a través del programa "Aula 15-20" Canal 9 T.V.

3. Metodología

La metodología a seguir, fue la misma que se desarrolla para cualquier Proyecto de Diseño:

- Etapa de Información
- Etapa de Análisis
- Etapa Proyectual
- Reformulación
- Diseño Final

3.1. Planificación del Trabajo

En primer lugar se definió que el trabajo colectivo debería ser determinante para todo el desarrollo del proyecto y el trabajo sub-grupal e individual se subordinaría al primero.



Esta determinante se acordó principalmente por dos motivos: por ser ésta la primera experiencia aplicada para cada uno de los postulantes y por habernos propuesto como objetivo principal, el sistematizar dicha experiencia en relación al desarrollo académico del Area de Comunicación Visual.

En segundo lugar, la organización del grupo estaría subordinada a la planificación del trabajo que desarrollamos en conjunto; esta planificación se estableció de acuerdo a los objetivos, tanto los que nos propusimos desde el punto de vista de la disciplina, como los de los programas mismos: dar a conocer el Departamento y sus especialidades.

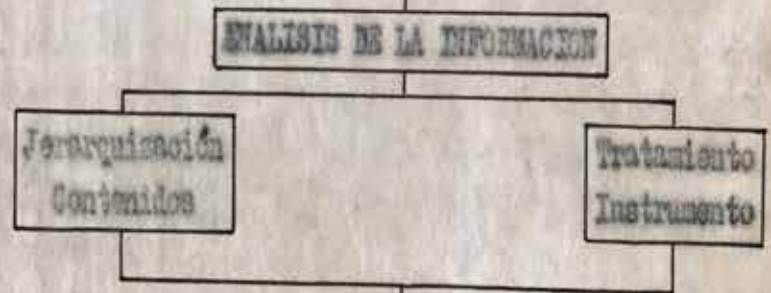
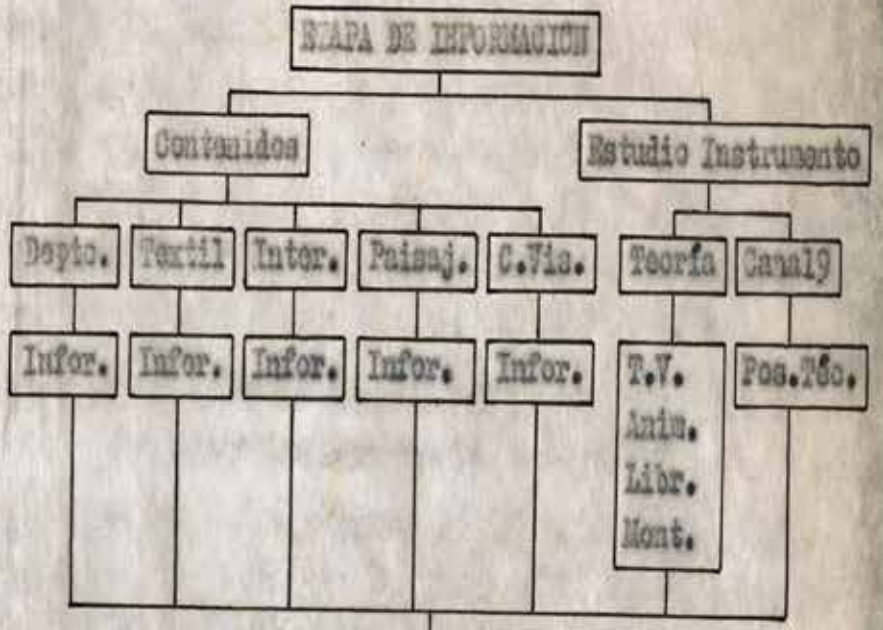
].1.1. Definición del Problema:

- Elaboración de cinco (5) libretos para el programa "Aula 15-2 de canal 9 T.V. de seis (6) minutos de duración cada uno.
- El program es de carácter informativo y está dirigido principalmente al escolar en vísperade egresar de la enseñanza media.
- A través del programa se debió dar a conocer:
 - Al Departamento en general
 - Area de Diseño Textil (Telar, Estampado, Vestuario)
 - Area de Diseño de Espacios de Interiores y Muebles
 - Area de Diseño Paisajista
 - Area de Comunicación Visual

].1.2. Organigrama

El siguiente organigrama - producto del trabajo grupal - se realizó para visualizar todo el proyecto en su conjunto y así poder ordenar el desarrollo del trabajo, en el tiempo que se disponía para hacerlo.

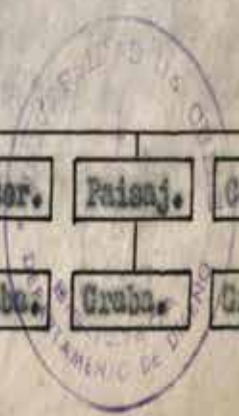




Confrontación Canal 9 T.V.

Reformulación

DISEÑO FINAL



3.2. Etapa de Información

Como está contemplado en el organigrama, esta etapa se subdividió en dos partes, lo cual determinó la necesidad de formar dos grupos de trabajo: uno que se dedicara a recopilar los contenidos a transmitir de cada área y del Departamento en general y otro, que recopilara información sobre las posibilidades técnicas del Canal 9 S.V.

3.2.1. Primera parte: Recopilación de los contenidos a transmitir del Departamento y de cada área.

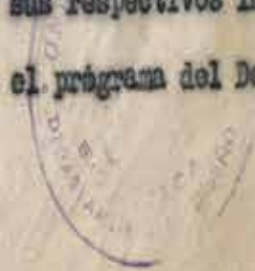
Los objetivos ya clarificados determinaron en gran parte el énfasis del mensaje a comunicar y, en consecuencia, las características básicas de cada uno de los libretos:

- a) Es un mensaje dirigido al estudiante secundario en egreso. Esto significa orientarlo, no para que ingrese a nuestro departamento, sino más bien, para facilitarle mayores elementos de juicio, de tal manera que él decida objetivamente su postulación.
- b) Es un mensaje dirigido a aquellas personas, agrupaciones, instituciones públicas y privadas, en las cuales es necesaria la participación de profesionales que se forman en nuestro Departamento.

La necesidad de recopilar los contenidos de acuerdo a lo planteado, determinó una síntesis y jerarquización de la información coherente en todas y cada una de la áreas y el Departamento en general, para lo que se elaboró una pauta en base a lo cual los distintos coordinadores y secretario de estudio, se cifieron para realizar sus respectivos informes.

3.2.1.1. Pauta de contenidos para el programa del Departamento de Diseño.

- a) Breve reseña histórica
 - Facultad de Bellas Artes
 - Artes Aplicadas
 - Departamento de Diseño
- b) Desarrollo actual



-Administración

-Ingreso

-Primeros años

-Áreas

-Ubicación en la Universidad de Chile

-Universidad de Chile organizada en sedes

-Diseño en Sede Occidente

-¿Qué significa Departamento Autónomo?

e) Proyecciones

-Punto de vista académico

-Campo ocupacional

3.2.1.2. Pauta de contenidos para los programas de cada Área.

a) Reseña histórica

b) Objetivos del Área

-Definición de la carrera y estado actual

c) Metodología de trabajo

-Relación alumno-profesor

-Organización interna

d) Definición del Taller

-Cuantificación y cualificación de los trabajos de taller

-Productos (muestras)

e) Definir campo de acción (problemas que abarca)

f) Instrumentos de trabajo

g) Proyecciones

-Desarrollo académico

-Campo ocupacional



3. 2.1.3. Departamento en general

Secretario de Estudio: Rodrigo Donoso H.

a) Reseña histórica

El Departamento de Diseño, nace de una inquietud mantenida por un grupo de profesores, y alumnos de la escuela de Artes Aplicadas, en el sentido de dar soluciones creativas y analizadas con criterio racional a una amplia gama de problemas de diseño, que podría resumirse en tres áreas fundamentales.

- El diseño de productos
- El diseño ambiental
- El diseño para la comunicación

Preocupación fundamental de la escuela de Artes Aplicadas dependiente de la Facultad de Bellas Artes, era el desarrollo de artesanías artísticas ligadas a ciertas técnicas como la cerámica, esmalte sobre metal, la fundición.

Al dividirse la escuela, y formarse los departamentos de Artesanía, y el de Diseño, este último se determinará como un departamento autónomo, no dependiente de facultad.

b) El plan de estudio

Consta de un primer año común, tres años de especialización más un año de práctica y proyecto de título. El primer año es introductorio y orientador.

El alumno a través del Taller de Iniciación tiene la oportunidad de conocer las distintas especialidades a las cuales podrá optar al ingresar al segundo año.

c) Las especialidades

Las especialidades que actualmente se imparten son las siguientes:

-Diseño Textil, aborda tres campos, el tejido a telar, el estampado sobre tela y vestuario.

-Diseño Gráfico, tiende hacia los aspectos de comunicación por la imagen. Ejemplo: afiches, ilustración de libros, publicidad, señalizaciones camineras.

-Diseño Paisajista, parques y jardines (áreas verdes). Está vinculada con el urbanismo. Equipamiento de áreas libres existentes en la planificación de las poblaciones. Lugares de camping y recreación.

-Diseño de Espacios Interiores y Muebles, trata con el uso de los espacios interiores arquitectónicos; su equipamiento en viviendas, salud (hospitales, policlínicos); educación (escuelas, bibliotecas, salas universitarias); comercio (locales, restaurantes); Trabajo (oficinas, fábricas).

Aunque actualmente está suspendido, el Departamento contempla el currículum de Diseño Industrial, que se ocupa del diseño de una cantidad de objetos de diversas características. Ejemplo: una cuchara, un archivador, una cabina telefónica, un tocadiscos, un refrigerador, etc.

d) Requisitos de ingreso

Las exigencias de ingreso son: la prueba de actitud académica, la concentración de notas de los tres últimos años de la enseñanza media y la prueba nacional de arte.

La selección se realiza a través de la oficina de Selección y Admisión de Alumnos de la Universidad, dentro del sistema nacional de ingreso a las universidades.

e) Aptitudes necesarias

El postulante debe tener condiciones creativas e imaginativas unidas a una acuciosa capacidad de análisis, observación y concreción que le permitan dar soluciones creativas y



9

originales a los problemas que enfrenta.

f) Introducción e invitación a los programas posteriores.

3.2.1.4. Area de Diseño Textil (telar, vestuario, estampado)
Coordinador: Roberto Schleyer M.

a) Reseña histórica

La actual Area de Diseño Textil tuvo su origen en tres talleres que iniciaron sus actividades separadas y en distintas fechas.

En 1929, junto con la fundación de la escuela de Artes Aplicadas, nació el taller de tejido a telar, con un carácter netamente artesanal. Hasta 1955 fue conducido por la señora Hilda Icarte, quedando entonces a cargo de la señorita Margarita Johow, quien obtuviera una beca en Alemania en la especialidad de tejido. Junto a ella se incorporan la señora Marta Sipileako y don Pedro Peytereux, completando así un equipo de enseñanza del tejido de telas, alfombras y gobelinos.

En 1970 el taller adquiere una orientación industrial, al ser apoyado por asignaturas tecnológicas propias ya del currículum de Diseño. Actualmente el taller de tejido de telas sigue un ritmo industrial y está a cargo de los profesores Marta Sipileako, Patricio Scaff y Roberto Schleyer.

El taller de Estampado nació alrededor del año 1960, a cargo del profesor Armin Wexler, contando con un equipo netamente artesanal. También en el año 1970, cambia su orientación al incorporarse técnicas y equipos que permiten el desarrollo de prototipos industriales. En la actualidad, el taller está a cargo de los profesores Ana María Hidalgo, Cesar Aguilera

Ernesto Ortiz e Ilona Popp.

El taller de Vestuario se inicia en 1946, cumpliendo con la función de preparar profesores de Estado con mención en Labores Femeninas y a cargo de las profesoras Andrea Felles, Lastenia Corral y Judith Alpis.

En el año 1952 son los profesores de Educación para el Hogar, con mención en Alimentación y Labores, los que forman parte del taller hasta que dicha mención pasa a formar parte de la carrera de Educación Física, quedando Vestuario independiente dentro de la Escuela de Artes Aplicadas.

En 1969 se cambian los planes de estudio al formarse el curricula de Diseño y queda a cargo de los profesores Natacha Silva, Beatriz Danitz, Dora Muñoz, Ana Brito y Lucrecia Díaz quienes le dan un impulso para que alcance un nivel industrial.

El desarrollo de los talleres ha permitido que en la actualidad se encuentren reunidos en una sola Area, con formación básica y tecnológica común y esencialmente orientadas a la industria.

b) Objetivos del Area

Objetivos generales:

- Formar un profesional especializado cuyo rol dentro de la industria textil sea el de crear, desarrollar y procesar un diseño netamente nacional y acorde con el avance científico y tecnológico.
- Desarrollar la creatividad, la capacidad de análisis y síntesis, a través de líneas humanísticas, plástica y científico-técnica de la carrera.

Definición de la Carrera:

La carrera de Diseño Textil consta de una formación básica general y tres especialidades que son Estampado, Telas y



Vestuario. En cada especialidad se mantiene una formación humanista común diferenciándose en las asignaturas tecnológicas y plásticas, según los requerimientos de la carrera.

Actualmente se ha producido la integración de las tres especialidades en el segundo nivel, para dar así una visión amplia de los conocimientos textiles, siendo el tercer y cuarto nivel de formación especializada.

El título otorgado es el de Diseñador Textil con mención en Estampado, Telas o Vestuario.

c) Metodología de trabajo

El taller de cada especialidad, trabaja en base a una proposición de productos textiles, a partir de un problema determinado siguiendo las etapas de: Análisis, Investigación, Síntesis y Proposición. En cada etapa se desarrolla la relación entre forma, función y tecnología.

El profesor cumple una función de guía del alumno, a la vez que entrega conocimientos y metodología propios del taller.

d) Definición del Taller

El taller funciona en tres niveles, que van desde el contacto con los materiales hasta el desarrollo de prototipos industriales. Por lo mismo, en un principio se enfrenta el problema de la pieza única, en que la habilidad manual tiene un papel preponderante, hasta llegar a problemas más complejos como la industrialización y sistematización del diseño para una producción en serie. Para esto se realiza una investigación de prototipos que son sometidos a ensayos para la elaboración de muestras sistémicas.

La evaluación de los trabajos se hace en base a criterios plásticos y funcionales, ya que los factores tecnológicos están implícitos en los cálculos de fabricación.

e) Definición del campo de acción

El Diseñador Textil está capacitado para resolver problemas que van desde el producto artesanal o pieza única hasta productos de fabricación industrial pasando por problemas afines como son el trabajo en instituciones públicas como Corfo, Sercotec, Cámara del Vestuario, etc.

f) Instrumentos de trabajo

Vestuario: máquina de coser

escalímetro

compás mecánico

tijeras

maniquí de pruebas

telas

Telas : telares

fibras textiles

urdidores

pasa de precisión

regla de cálculo

Instrumental de laboratorio

Estampado: sesones de estampado

bastidores

telas

pinturas

instrumental de laboratorio

g) Proyecciones

El Area Textil está desarrollando programas de investigación y extensión que le permitan llegar a tener un lugar preponderante en la industria textil, con el fin de fortalecer el diseño nacional y cumplir con una función social, económica, estética y tecnológica en el campo profesional que le es propio.



3.2.1.5. Area de Espacios Interiores y Muebles

Coordinadora: María Angélica Alarcón

a) Reseña histórica

El Area de Diseño de Espacios Interiores y Muebles tuvo su origen en la especialidad de Decoración de Interiores de la Escuela de Artes Aplicadas de la Facultad de Bellas Artes, que funcionaba en Arturo Prat 1171. También nacieron de esta especialidad las carreras de Diseño Industrial y Diseño Paisajista. A partir del año 1969 esta especialidad, junto con otras, entran a constituir el Departamento de Diseño que tiene su ubicación en el Núcleo Universitario "Los Cerrillos".

b) Desarrollo

La definición de la carrera está dada en cierta medida, en el nombre de la especialidad "Diseño de Espacios Interiores y Muebles". El diseño de interiores parte de espacios de alguna manera definidos y la labor del diseñador se centra en darle identidad a esos espacios de acuerdo a su uso. El campo de aplicación está por lo tanto en el estudio del espacio, del equipamiento, y de los objetos. Sus objetivos generales son entregar los conocimientos y desarrollar las habilidades que el futuro profesional necesita para su desempeño dentro del campo del diseño del ambiente, del mueble y del objeto en el equipamiento interior. Se fomenta en el alumno la creatividad dentro de las exigencias tecnológicas, social, económica y culturales de nuestra realidad.

La especialidad recibe al alumno después de haber cursado el primer año común, y tiene una duración de cuatro años, desde segundo a quinto, el último de ellos contempla 600 horas de práctica profesional, que pueden ser desarrolladas en industrias, instituciones fiscales, organismos particulares y el Proyecto Profesional, con el cual se presenta al examen de grado para obtener el título de Diseñador de Espacios Interiores y Muebles.

El plan de estudios para formar al Diseñador de Espacios Interiores y Muebles, está organizado sobre la base de 3 líneas: Línea Humanista, con asignaturas como Historia del Diseño, Psicología, Sociología, Estética. La Línea Plástica, con asignaturas como Perspectiva, Teoría del Color, Composición, Dibujo Análítico, Morfología, y la Línea Tecnológica, con asignaturas como Construcción, Iluminación, Administración, más cuatro talleres que son: "Taller Central de Diseño", "Taller de Diseño y Construcción de Muebles de Madera", "Taller de Diseño de Estructuras en Metal y Taller de Plásticas en Formación.

Taller Central de Diseño.-

El Taller Central de Diseño, a nivel general, es aquel donde se hace síntesis de todos los conocimientos impartidos por las otras disciplinas; se da énfasis al desarrollo de la capacidad creativa y expresiva en diseños del espacio y su equipamiento.

En el nivel de 2º año, se busca sistematizar conceptos, métodos básicos, desarrollo de la percepción del espacio y lograr síntesis de baja complejidad. Se estudian todas las funciones y sub-funciones que se realizan en una vivienda; función dormir- función comer- función estar- reuniones de funciones (se muestran trabajos).

En el nivel del 3º año, se realiza la integración de elementos técnicos y sociales, se aproxima hacia temáticas relacionadas con conjuntos habitacionales y grupos sociales (se muestran trabajos).

En el nivel de 4º año, se estudian soluciones tipológicas relacionadas con equipamientos social metropolitano y



con usuarios de grupos sociales, realizando verdaderos trabajos profesionales (se muestran trabajos).

Cada trabajo consta de dos etapas:

Primera Etapa

a- Análisis del Tema, donde se establecen el contacto con el usuario, se realiza una evaluación de las soluciones existentes, se estudian las determinantes tecnológicas, charlas, informativas, etc.

b- Anteproyectos, consta de estudio de posibilidades, elección de una alternativa, desarrollo del tema a nivel general, entregando la solución en planos, modelos, perspectiva, muestrarios de materiales.

Segunda Etapa

a- Proyecto, se revisa el anteproyecto y enseguida se desarrolla el tema en detalle, entregando la solución en planos generales, planos de detalles, perspectivas aclaratorias, especificaciones generales, presupuesto.

b- Evaluación Final

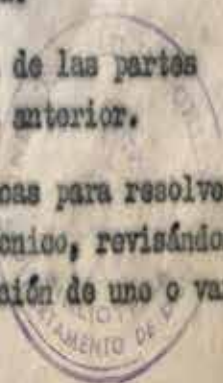
Taller de Diseño de Estructuras en Metal

Tiene programada su actividad docente en base a cinco puntos principales:

a- Información inicial, donde se fijan los objetivos; podemos llamarle, manipulación primaria.

b- Análisis donde se estudian cada una de las partes de un problema descubierto en la etapa anterior.

c- Mecanismos, como solución tecnológicas para resolver el problema desde el punto de vista técnico, revisándose los materiales existentes para la elección de uno o varios



(vista de muestrario de materiales); elegido el material se estudian los modos de unión que corresponde al problema dado (vista de muestrario de uniones) se describe el papel técnico que juega cada una de las piezas en forma individual y de conjunto (vista de un mueble con flechas que indican los esfuerzos y las uniones). Se clasifican por jerarquía cada una de sus partes para fijar los pasos a seguir por prioridades (visión de despiece de una unión y los procesos de cada una de sus partes). Se termina el proyecto con una descripción ordenada del objeto o mueble (visión de un mueble y sus especificaciones técnicas).

d- Se define el problema en la ejecución de una preplantilla (visión de una pre-plantilla).

e- Se hace un modelo de apariencia con volúmenes, color, textura, como prueba; se continúa con un modelo de función, que posee la mayor semejanza con el producto a manufacturar en el futuro. Se corrige, se aprueba, constituyendo el prototipo aceptado. Se ejecutan las plantillas del prototipo, tanto parciales como totales y de armado, para que la industria realice posteriormente el producto diseñado (visión de diferentes prototipos).

Taller de Diseño y Construcción de Muebles de Madera

Tiene por objeto dar al alumno los conocimientos propios de la madera; su obtención, características mecánicas y tecnológicas; sus procesos de elaboración y constructivos, producción de elementos, objetos y muebles de madera.

Contempla dos aspectos, uno práctico y uno de teoría de diseño.

En la parte práctica el alumno se pone en contacto con la madera, la trabaja, la conoce, ve sus posibilidades

y sus limitaciones, sus características, y aprende a conocer diferentes tipos de madera; trabaja con herramientas y máquinas, elaborando primero detalles constructivos simples, como ensambles sencillos, luego detalles más complejos, hasta llegar a la elaboración de prototipos.

Todo este trabajo va respaldado por una implementación teórica y de diseño.

Los temas se desarrollan en diferentes etapas, generalmente primero una de bosquejo, luego dibujos a escala con isométricas y perspectivas, detalles constructivos y plantillas a escala natural.

Se inicia el Taller con temas simples que den una visión clara de lo que significa un mueble construido en madera, para ir avanzando con temas más complejos, como ser fabricación en serie, normalización, modulación, revestimientos, etc.

Proyecciones:

En cuanto a las proyecciones actuales y futuras del profesional, debemos destacar que el Diseñador de Espacios Interiores y Muebles, actúa en los campos de diferentes áreas, por ejemplo:

Area Vivienda: Ya sea en contacto con la realidad habitacional, a través de organismos estatales dando énfasis en los problemas de equipamiento, o bien dando satisfacción a usuarios particulares.

Area de Salud. Equipamiento para policlínicos, hospitales, centros deportivos, casinos periféricos, etc.

Area de Comercio. Instalaciones comerciales, oficinas de profesionales, supermercados, terminales de buses,

servicios públicos; como bancos, estaciones de ferrocarriles, etc.

Area de Recreación. Hoteles, moteles, restaurantes, salas de espectáculos, centros de entretenimientos, discoteques, hosterías, etc.

3.2.1.6. Area de Paisajismo

Coordinador: Fernando Vallejos M.

Reseña histórica

Sus primeras raíces se encuentran en la Facultad de Bellas Artes, hacia el año 1930 cuando se crea la Escuela de Artes Aplicadas. Esta tiene como objetivo fundamental buscar la utilidad práctica del arte para el hombre; este objetivo se lograría en la formación de artifices y artesanos, pero como el método usado fue eminentemente artístico, su nivel académico fue muy bajo.

Esto se mantiene hasta 1956, año en que se empieza a exigir licencia secundaria y bachillerato y en que se varían algunas líneas de los talleres.

Desde sus comienzos y hasta la fecha, la programación de los cursos que se imparten ha sido totalmente intuitiva.

En 1959 comienza la construcción en Serrillos de la planta física de la Escuela de Artes Aplicadas y actualmente el Departamento de Diseño.

En el año 1960, en el Taller de Decoración de Interiores, que se daba en la Escuela de Artes Aplicadas, se comienza a dar en forma optativa, el ramo de Paisajismo Aplicado impartido por el Sr. Alvaro Covacevic. Este ramo nace en forma espontánea a raíz de la inquietud de una persona del Taller de Interiores, no existiendo un objetivo claro para

la inclusión. No se encuentran mayores datos archivados y hay poca referencia por parte de los profesores entendidos, en cuanto al ramo.

En 1966, se crea el Taller de Paisajismo, impartido en el nivel de tercer año de la carrera de Decoración de Interiores, por el profesor Alvaro Covacevic y como ayudante Ernesto Ortiz, cabe explicar que el desarrollo del curso estuvo bajo la responsabilidad de Ernesto Ortiz, por la ausencia del profesor.

Al año siguiente, se contrata al Arquitecto Carlos Martner como profesor del Taller de Paisajismo de tercer y cuarto año de la carrera de Interiores. Ya a esta altura se gesta el ramo de Botánica.

Al inicio de la Reforma Universitaria, año 1968, la Escuela de Artes Aplicadas se encuentra sin plantel docente adecuado, sin equipos y siempre en conflicto con la Facultad de Bellas Artes, por apreciaciones de contenidos y discriminación del presupuesto.

El Taller de Paisajismo, en el año 1968, se introduce al segundo año, teniendo como profesor a Ernesto Ortiz, en tercero y cuarto año, al profesor Carlos Martner.

En este año se introducen los ramos como: Topografía Botánica, Administración, Urbanismo, Expresión Gráfica, Taller complementario de Jardinería, Composición, y se gesta el ramo de Construcción, además se incorporan dos ramos de Decoraciones de Interiores que son Estética e Instalaciones Sanitarias.

Cabe aclarar que a la fecha, la carrera no se definía aún y su separación del Taller de Interiores no estaba legalizada,



la incorporación de los ramos anteriormente señalados no está claro, además no existen objetivos para unificar los criterios de los planes y programas del desarrollo de esta área, enfocados hacia la necesidad del país.

La primera vez que se da el título de Artífice con mención en Paisajismo, es el año 1969, diferenciándose definitivamente de Decoraciones de Interiores. Se titulan 19 alumnos (15 mujeres y 4 hombres), que habían egresado el año anterior, mientras este mismo año, egresan 18 alumnos.

En el año 1970 se aprueban los planes y programas para todas las áreas del Departamento de Diseño (incluida la de Diseño Paisajista), estos fueron aprobados y confeccionados en forma transitoria. Es conveniente destacar que actualmente se usan los mismos planes y programas, para el área de Paisajismo. Por ser una carrera totalmente nueva, se ha visto en la necesidad de introducir algunos ramos, que a criterio de los profesores de Taller han hecho falta, es así como en algunos niveles están totalmente cambiados los objetivos iniciales, para encontrarse con horarios saturados. Otro de los fenómenos que actualmente se puede comprobar es la falta de algunos ramos iniciales que en algunos casos son reemplazados por otros.

Actualmente los ramos con que cuenta el área son:

Línea Plástica- Composición, Perspectiva, Dibujo Técnico, Expresión Gráfica y Fotografía.

Línea Científico Técnica- Floricultura, Botánica, Construcción, Topografía, Malofología, Iluminación, Instalaciones, Administración y Fitocología.

Línea Humanista- Historia del Arte, Sicología, Urbanismo, Sociología y Historia del Paisajismo.



Línea Diseño- Taller de Construcción y Taller de Paisajismo. Siendo éste, el Taller que está organizado en base al desarrollo de algunos temas programados según el nivel y con exigencias de acuerdo a la experiencia del alumno.

Algunos de los aspectos elaborados en taller son, por ejemplo: Parques Comunes, Parques Industriales, Balnearios, Juegos Infantiles, Plazas de Juegos, Plazas, etc.

Los temas están de acuerdo con el curso, poniéndose énfasis en algunos puntos y dependerá del nivel, por ejemplo: en segundo año se enfatiza en metodología y análisis; en tercer año, la composición espacial y la estructura urbana se desarrolla en forma más intensa que los otros pasos; en cuarto año se concede mayor importancia a especificaciones técnicas y composición vegetal.

El taller tiende a integrar algunos de los otros ramos, pero hasta el momento no se logra por falta de coordinación interna, en cuanto a la docencia.

El alumno desarrolla por lo menos seis (6) proyectos paisajísticos en distintos grados de realización en el paso por los talleres, mientras es alumno regular. A esto debe agregarse la práctica profesional y el proyecto de título.

Algunas de las realizaciones en concreto son:

- Diseño y Ejecución de algunos espacios en el Parque O'Higgins
- Parque Puduhuel
- Areas verdes del Centro Cívico (Puerto Aisén)
- Remodelación Jardines Torreón Victoria (Parque Metropolitano de Santiago)
- Parque Interoceánico Quinta Normal y Barrancas
- Parque Guatemoc "Las Condes"
- Parque Manquehue
- Parque Santa Julia Norte



Además existen algunos ramos en forma tentativa.

La organización administrativa y presupuestaria del Departamento Diseño es cambiada a partir de fines del año 1972, a causa de la Reforma Universitaria que se logra ese año, quedando el Departamento ubicado en la Sede Occidente de la Universidad de Chile, como un Departamento autónomo.

En esta Sede queda junto con la Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas, Facultad de Economía, Medicina Occidente, Departamento de Estudios Humanísticos. Este hecho hace independizarse totalmente al Departamento de Diseño de la Facultad de Bellas Artes.

Como conclusión se puede decir que hasta la fecha toda organización y desarrollo académico es en forma intuitiva, lo cual hace apreciar una total desvinculación con las necesidades del país.

Cambios de Acción del Diseñador Paisajista.

Los problemas que abarca esta carrera son:

Ejecución de Proyectos Seccionales

Planificación de los Espacios Libres

Desarrollo en los Parques Nacionales de las zonas de recreación.

Planificación y Ejecución de Diseño en las áreas destinadas al Turismo.

Ejecución, mantención y diseño en: Areas de recreación, areas deportivas.

Plazas, parques, avenidas, jardines, balnearios etc.

En cuanto a la demanda actual, habría que crear conciencia de la existencia y de la necesidad de la carrera, a través de los medios de difusión como la prensa, televisión, etc. para que existiera una mayor aceptación en el público.

Además, podemos señalar que con la corta experiencia de algunos años de promoción en la Universidad de Chile en Santiago y en la Sede Occidente, se puede decir que gran parte de los titulados están trabajando actualmente ejerciendo en este campo.

Metodología de Trabajo en Paisajismo.

La metodología docente plantea la enseñanza activa -haciendo- individualmente y en conjunto, discutiendo y comparando los conceptos desde el nivel docente o enseñanzas; con la respuesta a la sollicitación de cada momento del trabajo del alumno y del Taller.

La metodología para el diseño y en general para responder a cualquiera sollicitación se apoya en el análisis riguroso, serio y lo más científico posible de las realidades que esperan una respuesta del diseñador alumno.

El esquema metodológica frente al diseño es el siguiente:

Análisis-conclusiones-mandato de diseño-síntesis

(Nota: Este desarrollo de metodología es sacado del Programa de Taller del 2º año de 1971 y es de responsabilidad de María Elena Valencia.)

Instrumentos y Materiales de Trabajo.

- Tablero de Dibujo
- Regla T
- Tinta china
- Rápido Graph
- Escalímetro, reglas, escuadras.
- Papel Vegetal
- Papel Mantequilla
- Papel Oficio
- Lápiz mina técnico y de colores.
- Cartulinas de colores, pegamento



Fotografías y diapositivas
 Scriptos, plumones, témperas.
 Mapas y Planos.
 Invernadero, plantas y semillas
 Microscopio
 Huincha de medir
 Nivel topográfico
 Materiales de maquetería.

Campo Ocupacional del Diseñador Paisajista.

Existen posibilidades de trabajo en Oficinas Públicas, como son:

Corporación de la Vivienda
 Corporación de Mejoramiento Urbano
 Oficinas Municipales
 Corporación Nacional Forestal
 Parque Metropolitano
 Oficinas de Turismo

y la otra posibilidad es hacerlo en forma particular, en donde aborda el Diseño, la Mantención y la Ejecución de:
 Jardines Particulares,
 Plazas y Parques en general
 Encargos de Diseños de las Industrias,
 Estadios, Hoteles, constructoras, y empresas de todo tipo.

3.2.1.7. Area de Comunicación Visual

Coordinador: José Guillón G.

Reseña Histórica

Antes de 1970, existía la Escuela de Artes Aplicadas dependiente de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Chile; la cual estaba formada por diez talleres

preocupados de dar diferentes aplicaciones a la creación artística. Uno de éstos era el de Publicidad y Periodismo Gráfico.

El año 1968, año de la Reforma Universitaria, se produce el cambio de este taller por el de Diseño Gráfico y Publicitario. El desarrollo de Diseño Gráfico y Publicitario fue netamente artístico y subjetivo que equivocadamente solucionaba la Comunicación como si fuera sólo un problema decorativo, así por ejemplo, un instrumento de comunicación- como el afiche-, era solucionado sólo enfatizando el aspecto artístico sin preocuparse de la audiencia a quien iba dirigido el mensaje. Actualmente la disciplina es Comunicación Visual, a pesar que legalmente el título aún es de Diseñador Gráfico y Publicitario.

Objetivos del Area

Implementar al alumno en una metodología científica que le permita enfrentar y solucionar cualquier problema de comunicación Visual. Aportar al desarrollo de la disciplina en investigación, extensión y docencia, a través de proyectos aplicados.

Definición de Carrera y Estado Actual

Comunicación Visual: es la transmisión de información a través de imágenes visuales con el fin de influenciar el comportamiento del receptor de dichas informaciones.

Actualmente la especialidad tiene una duración de cuatro (4) años sin contemplar el primer año común a todo el Departamento. Segundo año, tercero, cuarto y quinto año, que corresponde a 600 horas de práctica profesional y proyecto de título.

Metodología de Trabajo

Para implementar el desarrollo académico de 2º, 3º y 4º año, alumnos y profesores están organizados de tal manera, que su trabajo es interdisciplinario entre una Unidad de Taller Central, una Unidad Teórica y una Unidad Técnica, que en conjunto desarrollan problemas de Comunicación Visual.

En la primera etapa de la formación, el alumno debe adquirir una autodisciplina y rigor de trabajo que le permita posteriormente desarrollar una metodología objetiva y científica de diseño. Esta metodología se implementa a través de Proyectos Aplicados, llamados así porque se solucionan proyectos concretos de la realidad tomando en cuenta todas sus determinantes. Ejemplo: era necesario un sistema de simbología para el Parque O'Higgins; la metodología desarrollada es: Etapa de Información, Análisis y Síntesis de ésta, Etapa Projectual y Diseño Final. Estas etapas se desarrollan necesariamente en cualquier problema de diseño.

Definición del Campo de Acción

El campo de acción del Comunicador Visual está definido por el carácter de los mensajes a comunicar; Persuasión: publicidad, propaganda en general; Educación: diseño gráfico de textos de estudios, láminas didácticas, etc.; Información: sistemas de simbología y señalizaciones de parques, hospitales, edificios públicos, deporte, recreación, turismo, etc.

Instrumentos de Comunicación

Los instrumentos de comunicación están clasificados en: Estáticos, Estáticos-Dinámicos y Dinámicos.

Estáticos: Afiches, folletos, catálogos, libros, papelógrafos.

Estáticos-Dinámicos: Diapofilm, filmstrip. (estos instrumentos son audiovisuales).

Dinámicos: Cine y Televisión.



Campo ocupacional

A la fecha, aún no se ha elaborado una encuesta a nivel nacional para determinar el real campo ocupacional del comunicador visual, pero el profesional egresado de esta especialidad está capacitado para desenvolverse, ya sea en organismos públicos o privado en los departamentos de difusión o equivalentes, o también es posible que pueda desempeñarse en forma independiente.

3.2.2. Segunda parte: Recopilación de Información sobre 1. las posibilidades técnicas del Canal 9 de TV.

El trabajo de este grupo consistió en visitar el Canal 9 de TV. y recopilar información sobre las distintas etapas para el desarrollo de un programa; sobre las modalidades de presentación más usuales en el programa "Aula 15-20" y sobre el estudio mismo del Canal 9 de TV.

3.2.2.1 Etapas de desarrollo de un programa.

a) El Departamento de Extensión Universitaria hace el contacto correspondiente para presentar una de las carreras que ofrece la Universidad de Chile. Se conversa con la o las personas autorizadas de tal carrera; se las cita a discutir los contenidos de manera que se ajusten para presentarlos en un programa de televisión.

b) Una vez listos los contenidos, se discute con el equipo de producción del Programa: director, conductor, y las personas autorizadas de la carrera, sobre las modalidades de presentación.



c) Una vez resuelta la manera de presentación, se confecciona el libreto en donde van implícitos todos los detalles en lo que respecta a contenidos, distribución del tiempo, película (duración), fotografías o láminas, utilería (sillas, mesas, set, etc.) y número de personas que van a participar.

d) Cuando se ha determinado la necesidad de utilizar láminas y/o fotografías, se realizan en el Departamento de Arte del canal. Se les confecciona en los formatos estandarizados por la televisión.

- fotografías: 18 x 24 cms. apaisada en papel mate y montada en cartón.

- láminas: 30 x 40 cms. apaisada, en cartulina amarilla y montada sobre cartón.

e) Si además de láminas y fotografías para el apoyo de los contenidos se necesita filmación, se contacta el equipo de filmación y éste, a su vez, con el equipo de producción, determinándose todo lo necesario para realizarla. (Tipo de película: con/sin sonido, cantidad de pies, programación de la filmación de acuerdo con el representante de la carrera).

Para 5 minutos de filmación, se ocupan aproximadamente 600 pies de película, considerando las pérdidas causadas por su colocación en la cámara, al correrla para otra toma y en la compaginación.

En el revelado se corrige la continuidad de luz, obteniéndose la película definitiva, en negativo sin sonido.

f) Compaginación: La compaginación en televisión, es lo que en el cine se denomina montaje. Tiene por objetivo ordenar las distintas tomas, en secuencia de acuerdo al libreto o guión, tomando en cuenta el tiempo de proyección establecido.

En esta compaginación participan el representante de la carrera, un representante del equipo de producción y el técnico correspondiente, con el fin de darle la coherencia necesaria.

g) Día de grabación del programa: Los participantes deben llegar al estudio por lo menos media hora antes de que comience la grabación, para los efectos de maquillaje y detalles de última hora (ensayo previo ante las cámaras, posiciones, tomas, etc.)

- Se prepara el set según la cantidad de personas y el carácter del programa (set grande y/o chico, utilería: mesas, sillas, cortinas, luces, cartones, atriles, etc.).

- Se disponen los apoyos visuales -como película (telecine) y cartones (en cámara)- según el orden señalado en el libreto.

- Una vez dispuesta toda la implementación, se comienza a grabar bajo las órdenes del director del programa, quien, desde la sala de dirección, controla y da las indicaciones necesarias: movimientos de cámara en el set, telecine, audio, presentación de cartones, etc.

Toda la grabación se hace en VTR (Video Tape Record).

- Al término de la grabación, el director revisa el Tape para su aprobación o repetición.

3.2.2.2 Algunas modalidades de presentación más usuales en el programa "Aula 15-20":

- En el estudio: Conductor, él o los representantes de la carrera con apoyo de láminas y/o fotografías.

- Conductor y el representante de la carrera en diálogo

- Conductor, representante, personas invitadas y apoyo de láminas o fotografía (foro)

- El representante de la carrera con apoyo de telecine y relato en off.

- Diálogo más apoyo de telecine y relato-off.
- Foro más apoyo de telecine y fondo musical
- Relato en off del telecine con cortes directo y participati-
animada en el set (mimos, deportistas, músicos etc.)
- Apoyo de animación (telecine)
- Collage de presentación
- Además de los invitados, objetos de arte o de otro tipo
para mostrar en el set, incluyendo a aquellos invitados
que participan con instrumentos musicales.

3.2.2.3 Estudio Canal 9 de Televisión

Set: Existen cuatro sets de diferentes dimensiones que se ocupan según el carácter de cada programa. (noticieros, foros, musicales, etc.)

Mientras se graba un programa, en el set se ubica un monitor que transmite las imágenes que salen al aire.

Cámaras: Se cuenta con dos cámaras móviles (en el set) y una fija para cartones y fotografías.

Sala de Dirección: Cuenta con una mesa de sonido en donde se controla el audio; una mesa de dirección con un tablero teclado de control. Este tablero está dispuesto de la siguiente manera:

A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B/C
B	1	2	3	4	5	6	7	8			
C	1	2	3	4	5	6	7	8			

- 1: Cámara 1 (en el set)
- 2: Cámara 2 (en el set)
- 3: Cámara 3 (para publicidad)
- 4: Cámara telecine y cartonera.



5: Cámara Video Tape Record (grabación)

6: Cámara Prensa

7: y

8: "Conrac", para entrar en cadena y sintonizar otros canales.

A B/C: Barzas de salida

A: Sale con corte directo

B/C: Sale con fundido

¹ Palanca de fundido

Posibilidades de fundido:

- a) Fundir cámara 1 con cámara 2
- b) Fundir cartones sobre cámara 1
- c) Fundir cartones sobre cámara 2
- d) Fundir cartones sobre telecine
- e) Fundir cámara 1 sobre telecine
- f) Fundir cámara 2 sobre telecine

Nota: No se puede fundir directamente con video tape ni con el "conrac", porque poseen sincronismos diferentes a la estación (no 'enganchan').

Ubicado en la sala de dirección están los correspondientes monitores: el de la cámara 1 con su consiguiente osciloscopio, donde se controla la frecuencia de grises; el de cámara 2; el de telecine; el de los cartones y fotos; el press-views (aparato donde se cheque la imagen que saldrá al aire) y el monitor emisor, en donde se ve la imagen tal cual saldrá al aire.

Implementación técnica de los elementos más esenciales para

el funcionamiento de un estudio de TV.:

- La cámara de TV: combinación óptico-electrónica de acopio de imágenes.
- Pulso de sincronismo: no se transmite lo que sólo una cámara genera, sino lo que varias cámaras generan (distintas fuentes de imagen).
- Osciloscopio: instrumento que proporciona un gráfico electrónico de corte-lectura de una línea, mediante el cual el operador de video maneja los tonos blancos-negros.
- Video Tape Record (V.T.R.): permite acopiar imágenes de televisión en una cinta magnética a través de una cabeza grabadora y reproductora que posee el magnetoscopio.

3.3. Etapa de Análisis

A partir de esta etapa, el trabajo fue reestructurado desde el punto de vista metodológico, llegando de tal manera a que cada uno de los integrantes del equipo tomara bajo su cargo los contenidos de un área determinada (cuatro personas: una por área) y el departamento en general (una persona); encargándose la restante de la imagen visual de los programas (animación), ya establecida con anterioridad.

Así dividido el trabajo se procedió a jerarquizar los distintos contenidos considerando para ello la pauta, a estas alturas reformuladas por una determinante fundamental; los tiempos de cada programa fueron reducidos de 10' a 6'; razón por la cual, de los informes adquiridos, se desarrollaron los siguientes puntos:

- a) Objetivos
- b) Metodología de Trabajo
- c) Definición del taller
- d) Campo de acción
- e) Proyecciones. Dentro de las cuales fue necesario a la



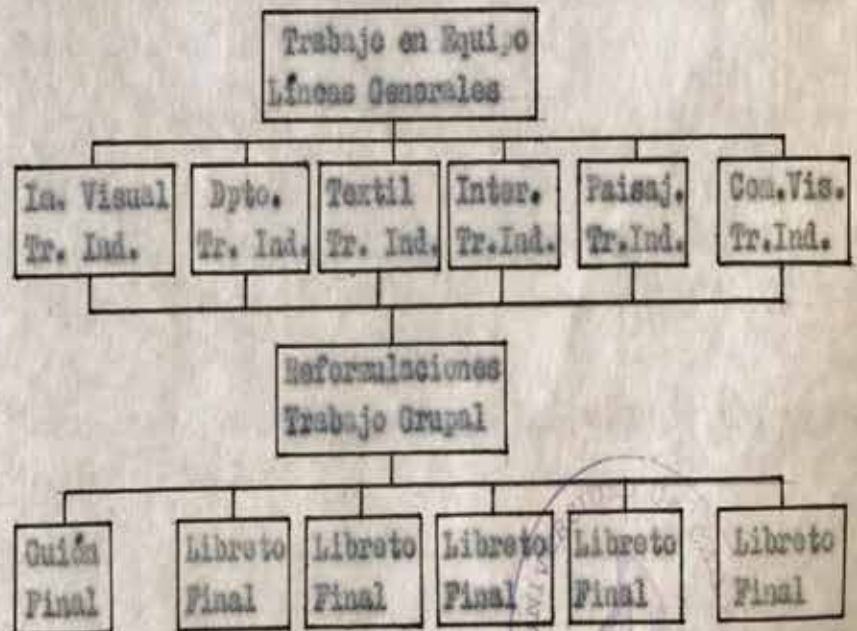
vez enfatizar más en unos que en otros, hasta el punto, que en la práctica algunos pasaron inadvertidos.

3.3.1 Reorganización del Trabajo

El análisis de la información nos planteó la necesidad de reorganizar el trabajo, de tal manera que nos permitiera enfrentar con unidad de criterio, todos los problemas a solucionar:

- Imagen visual de los programas del Departamento (característica)
- Programa Departamento
- Programa Area Textil (telar, Estampado, Vestuario)
- Programa Area de Espacios Interiores y Muebles
- Programa Area Paisajismo
- Programa Area de Comunicación Visual

3.3.2. Organigrama



3.4. Etapa Proyectual

Cada uno de los libretos presentaban distintas posibilidades de tratamiento, pero la característica común, era que todos deberían "perteneceer" al Departamento.

Esta fue la determinante fundamental, por la cual se estipuló que debería existir una coherencia en el tratamiento de los contenidos, como si fueran las partes pertenecientes a un todo unificado.

En el nivel sintáctico, se acordó utilizar distintos tratamientos con el fin de no producir monotonía y mantener presente los objetivos académicos que nos habíamos planteados. Y así se determinó solucionar, desde el punto de vista motivacional;

Programa Departamento: Directo del Dpto. - voz-off- Conductor del programa.

Programa Area Textil: Telecine- voz-off -mimo (como 'hilo conductor' entre las tres especialidades: Tolar, Estampado y Vestuario)

Programa Espacio de Interiores y Muebles: Mimos- telecine- voz-off.

Programa Area de Paisajismo: Diálogo de personajes dibujados- telecine- voz-off - entrevista al Coordinador del Area por parte del Conductor del Programa.

Programa Area Comunicación Visual: Actuación de personajes- telecine- voz-off.

Abarcando esta gama de posibilidades nos permitía analizar y concluir, desde distintos ángulos, sobre el tratamiento sintáctico en programas televisivos de esta índole, e incluso se acumulaba bastante experiencia sobre las futuras presentaciones en televisión del Departamento.

3.4.1 Imagen Visual de los Programas del Departamento

Queremos dejar en claro que esta pequeña animación fue producto de la iniciativa investigadora del equipo de trabajo y se logró realizar a pesar de contar con un precario presupuesto económico.

3.4.1.1 Objetivos

Los objetivos de esta animación fueron por un lado, adquirir los conocimientos técnicos básicos para la realización de un corto animado, ya que es un trabajo que está ligado con el desarrollo de nuestra disciplina y el campo ocupacional; y por otro, diseñar las características de todos los programas televisivos del Departamento de Diseño.

3.4.1.2 Producción

Materiales: Para poder realizar este corto animado se necesitaron los siguientes materiales: una resma de papel copia, tamaño carta, todas debidamente perforadas; un alfiler para poder amarrar todas las hojas con el fin de mantener una misma posición, ya que esto facilita la descomposición y realización de los dibujos intermedios, además se logra un calce casi perfecto; un lápiz de grafito; una goma de borrar, plumones y lápices scripto.

Se descartó como soporte material para los dibujos el acetato de celulosa, por ser demasiado caro (el pliego de 52 x 1,25 ms de 0,5 mm. costaba B° 1.300).

Guión: El diseño de la Imagen Visual de los Programas- elaborado en equipo- fue proyectado según los diferentes símbolos de cada Área y el logotipo del Departamento.



Se descartó cualquier otra posibilidad -foto del Departamento, filmación con créditos, etc.- porque el logotipo es uno de los elementos más representativos del Departamento y se prestaba para la realización de una animación.

La idea consistía en la transformación (metamorfosis) del logotipo del Departamento en el símbolo de cada especialidad (Área).

Primero, se determinó que el logotipo se transformara en el símbolo de telar; éste en el de Estampado; luego en el Vestuario y éste se transformaba nuevamente en el logotipo, para a continuación transformarse en el símbolo de otra Área y así sucesivamente.

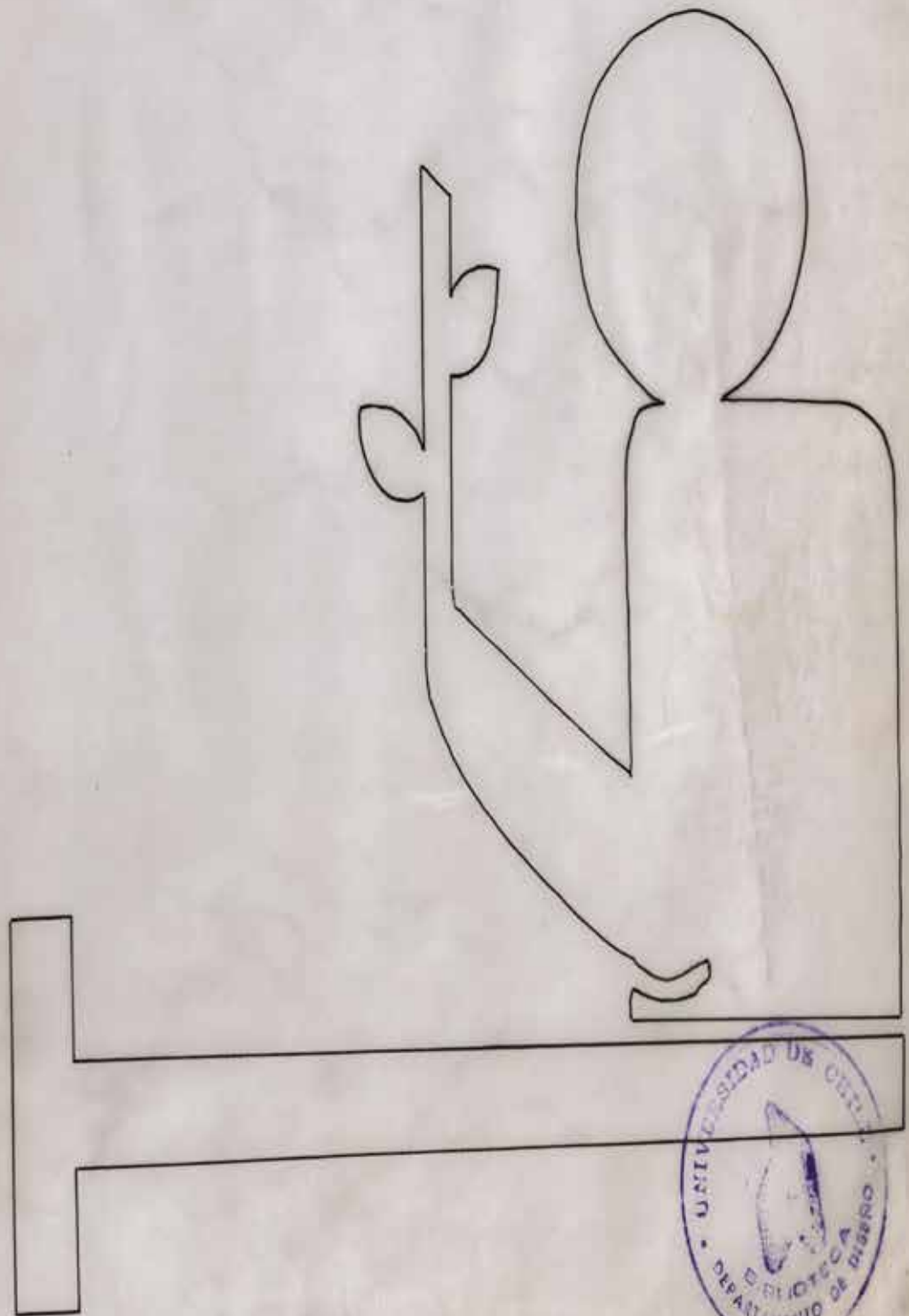


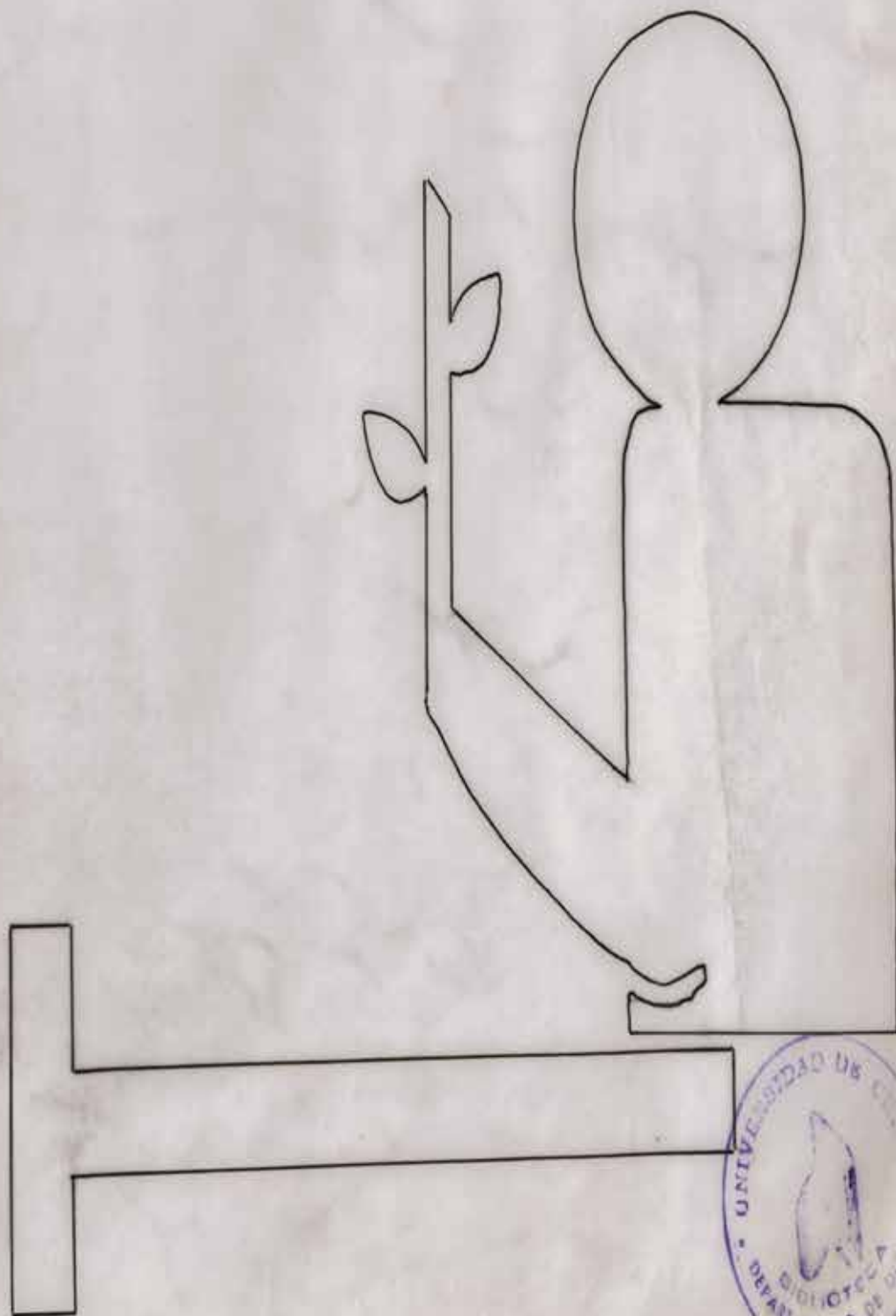
3.4.1.3 Realización

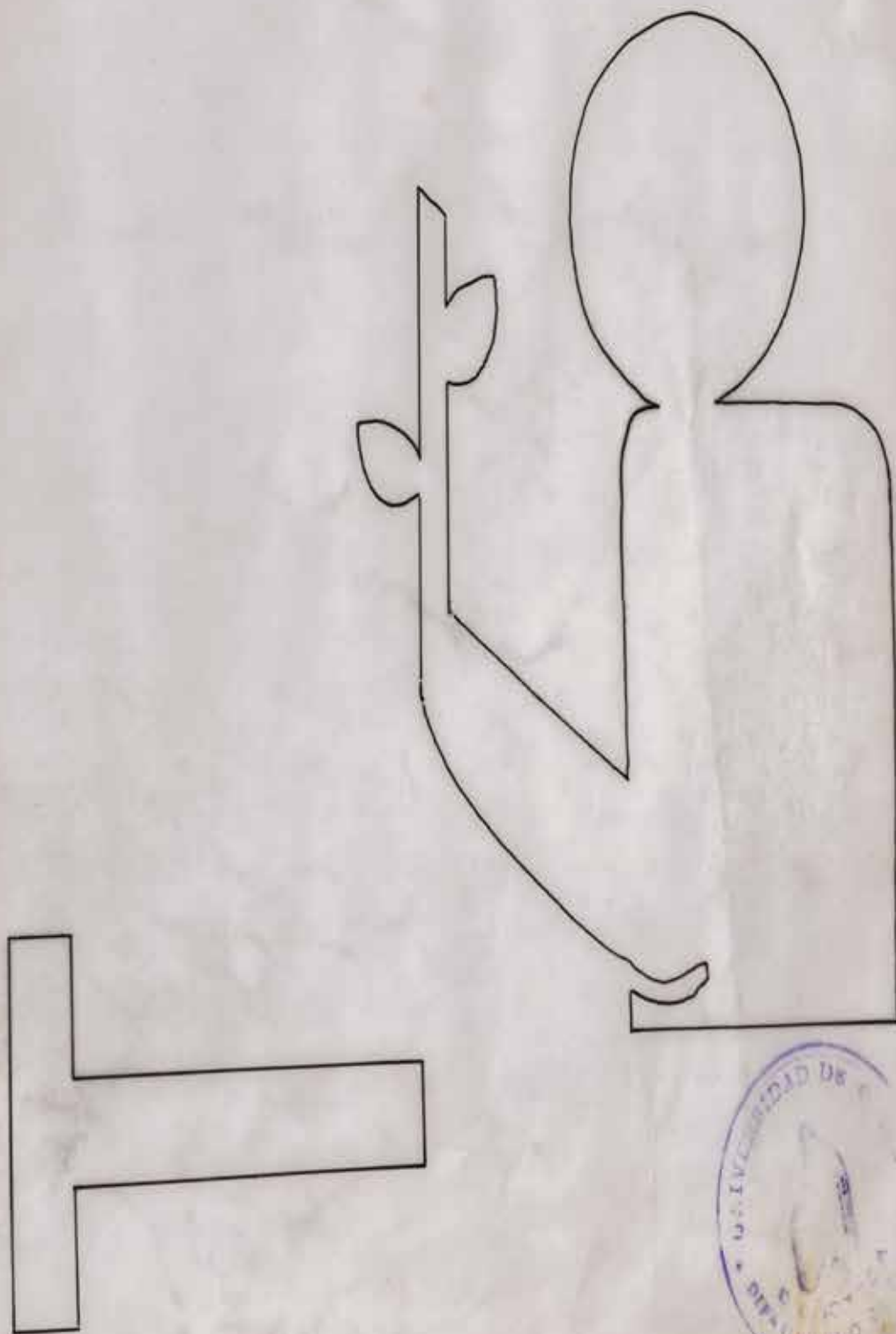
Bosquejos: Una vez elaborado el guión, sabiendo cuales son las secuencias definitivas, se realizan diferentes bosquejos de animación, en función de los 24 fotogramas por segundos (velocidad de proyección estándar).

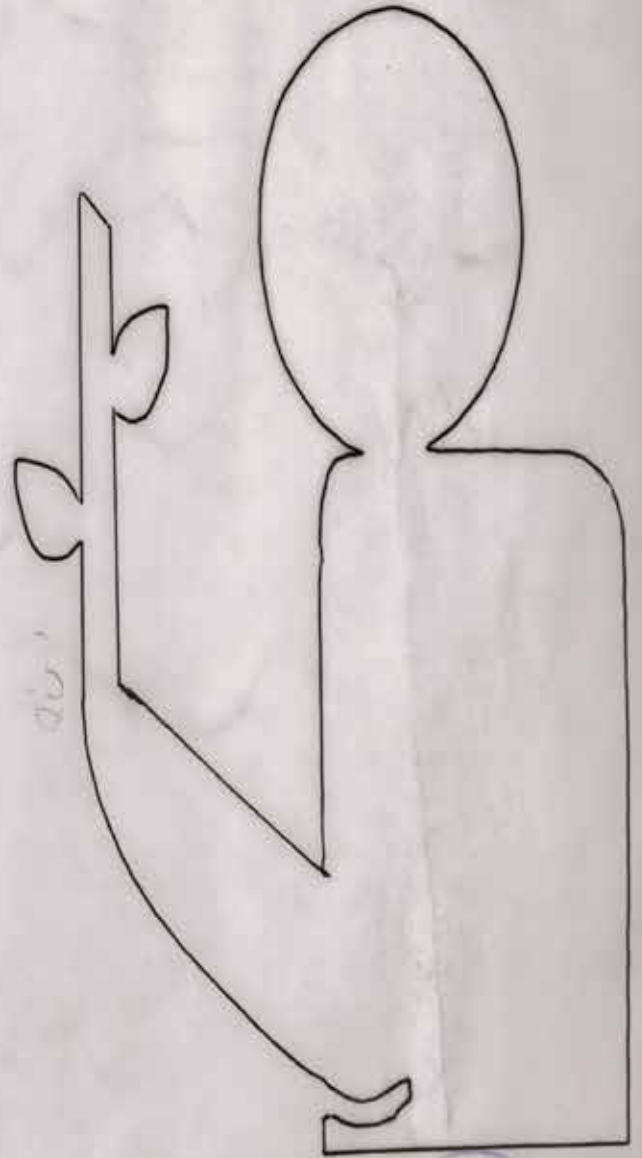
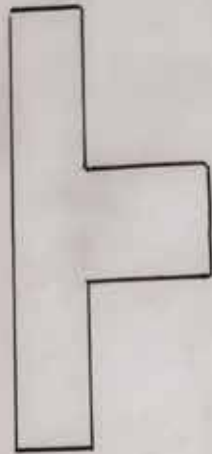
Punteo: Teniendo como premisa la velocidad de proyección estándar, se realizó el dibujo de las dos puntas (principio y final) de cada movimiento y un dibujo intermedio entre ambos.

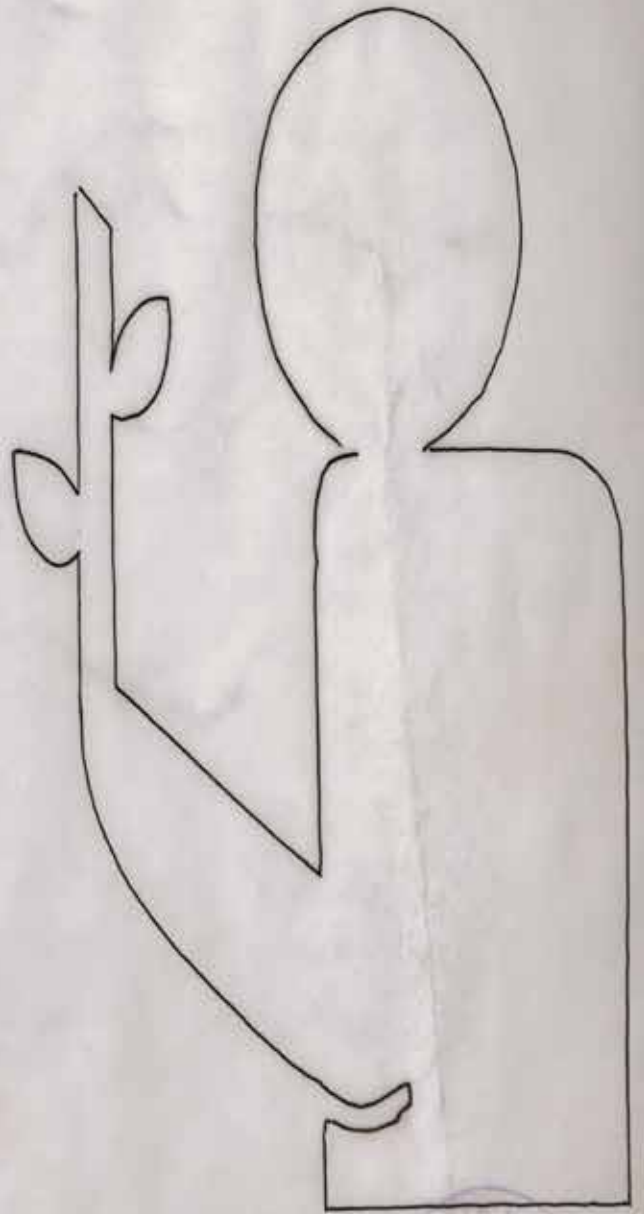
Teniendo estos tres dibujos como base, se dibujó el resto de los gráficos intermedios, dando como resultado el movimiento total de una secuencia. Por ejemplo: el logotipo del departamento era la punta N° 1 y un símbolo de un Área era la punta N° 24; el dibujo intermedio era el N° 11.

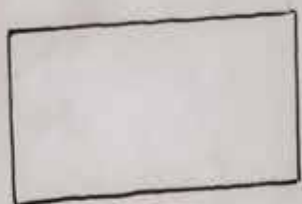
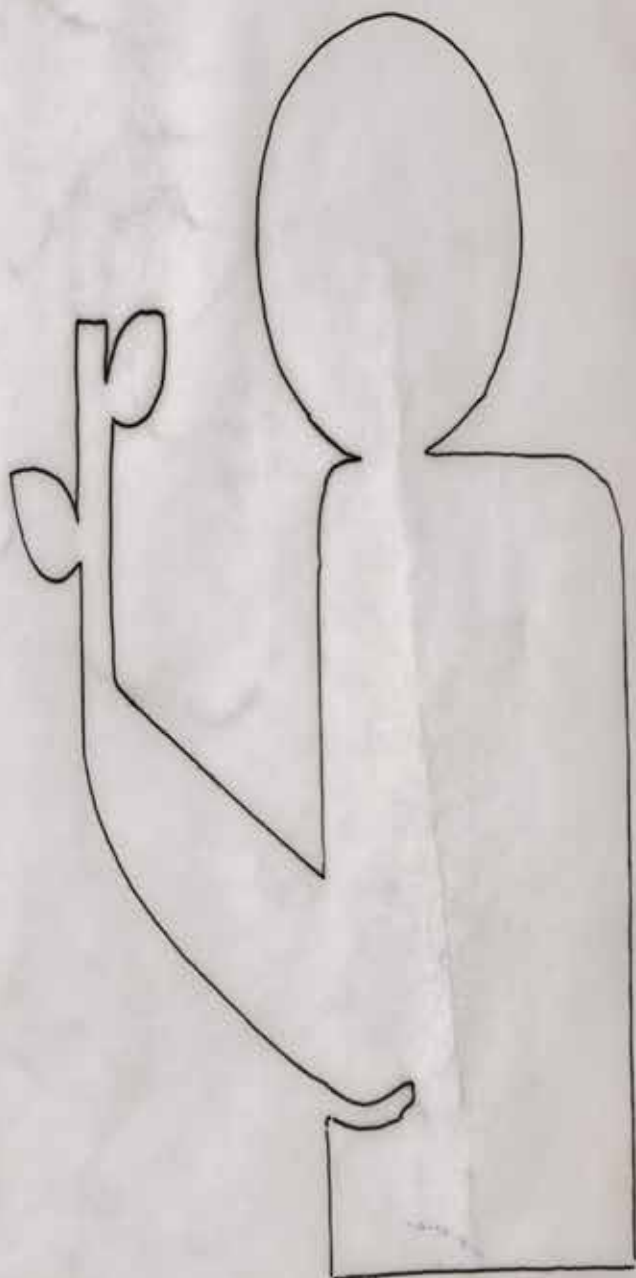


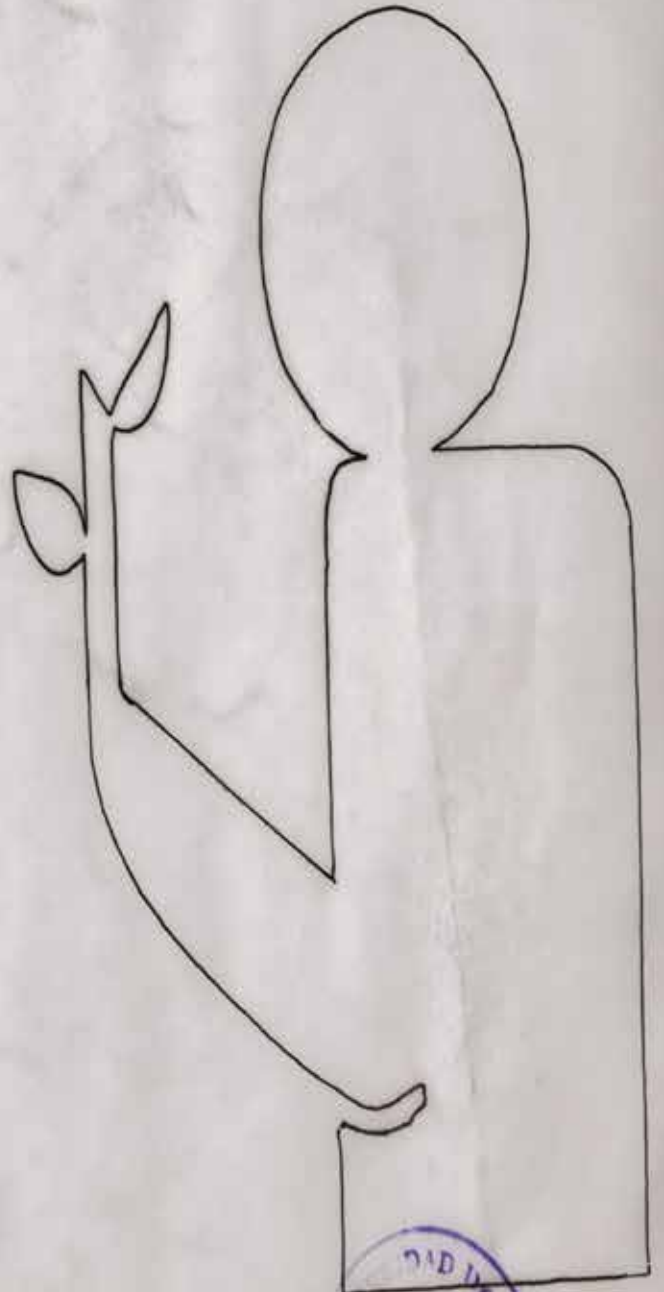


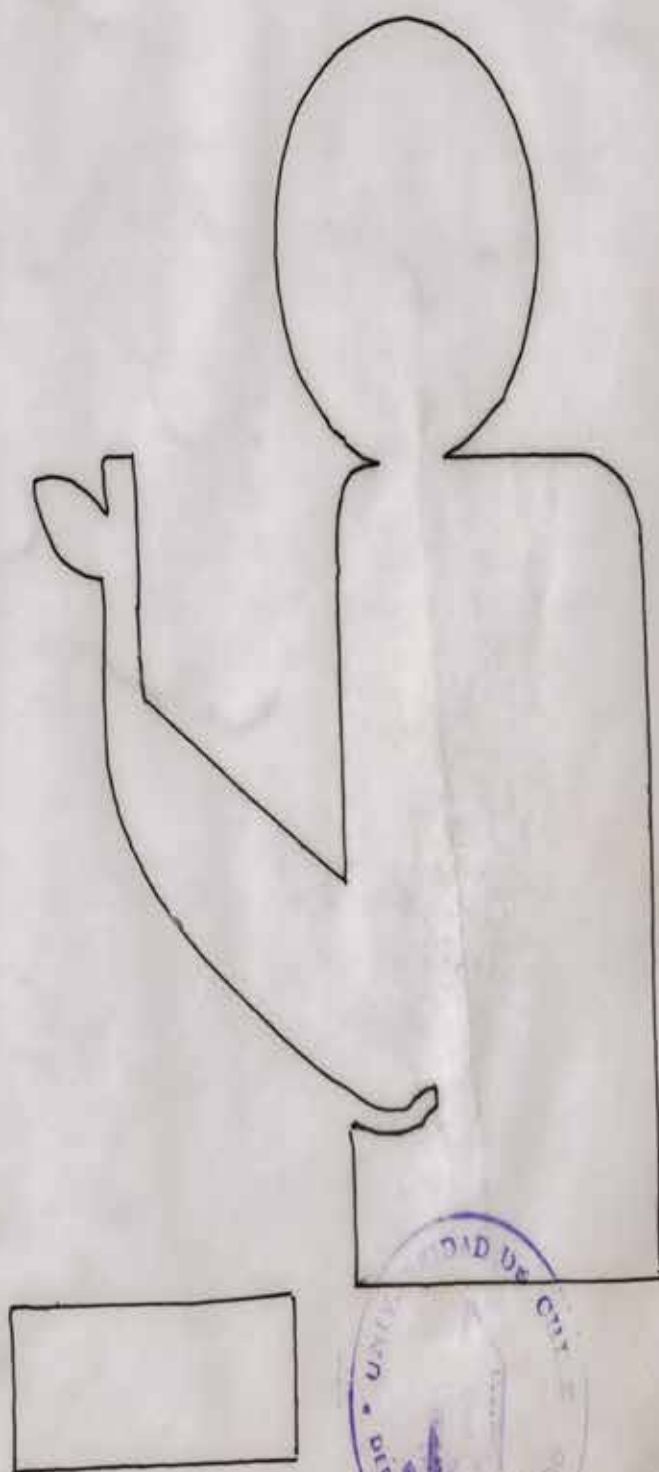


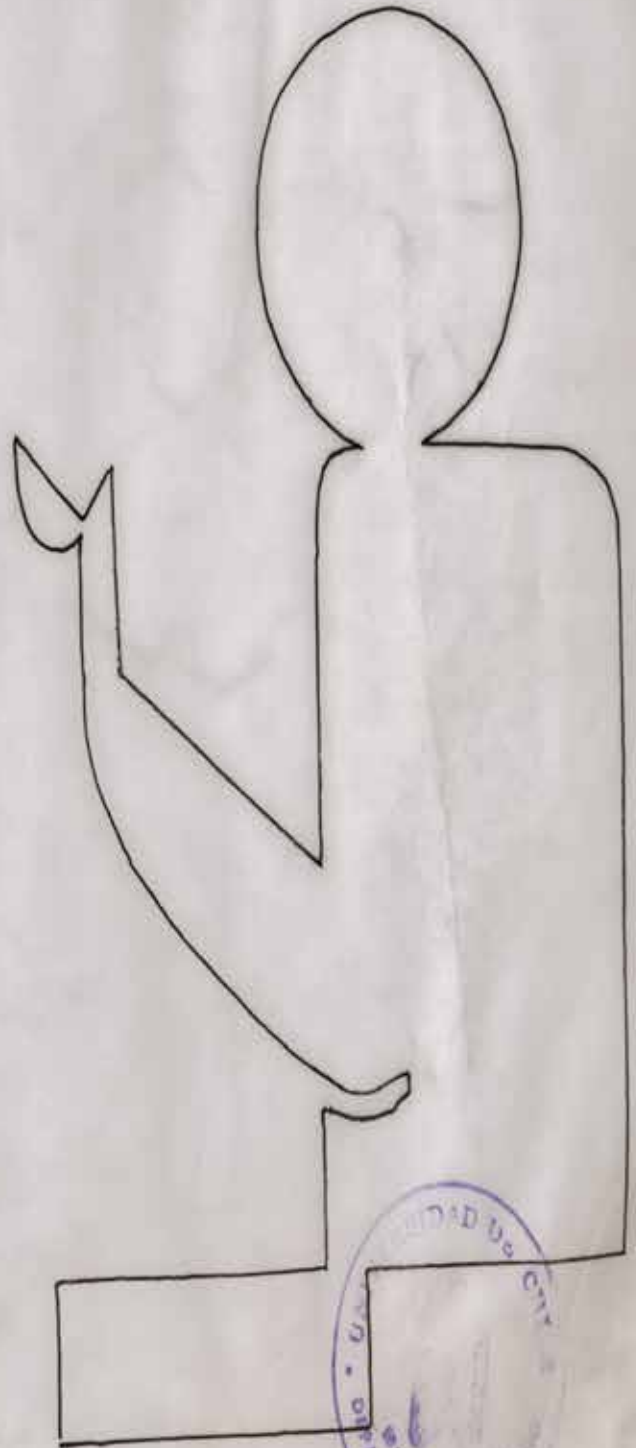


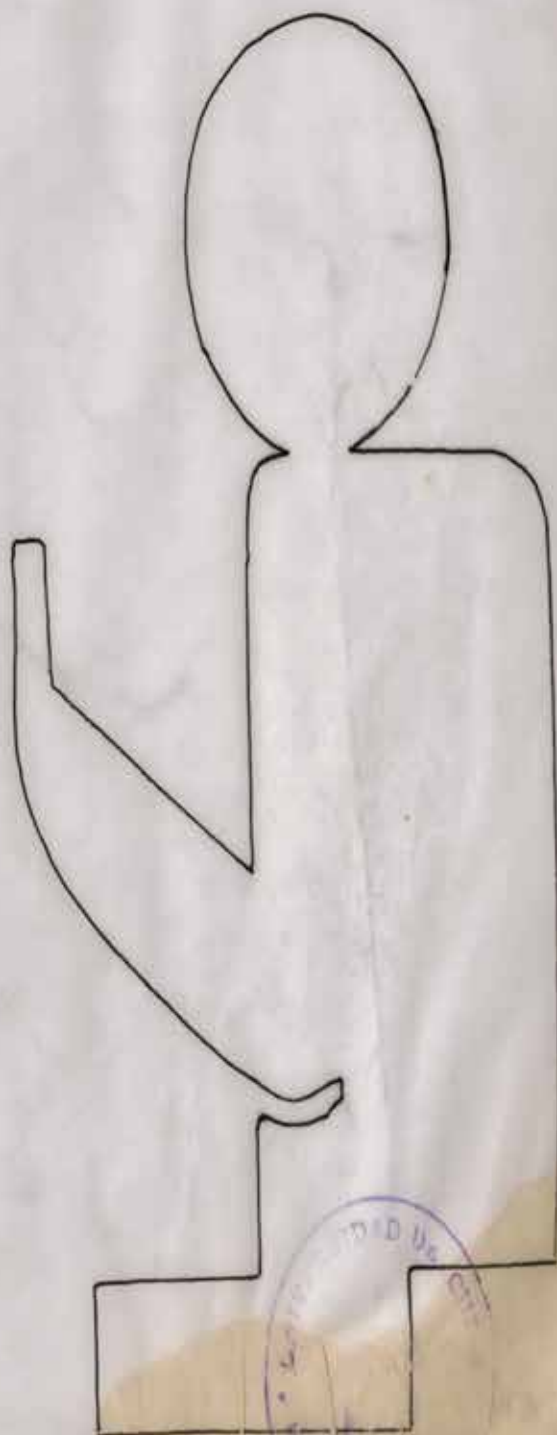


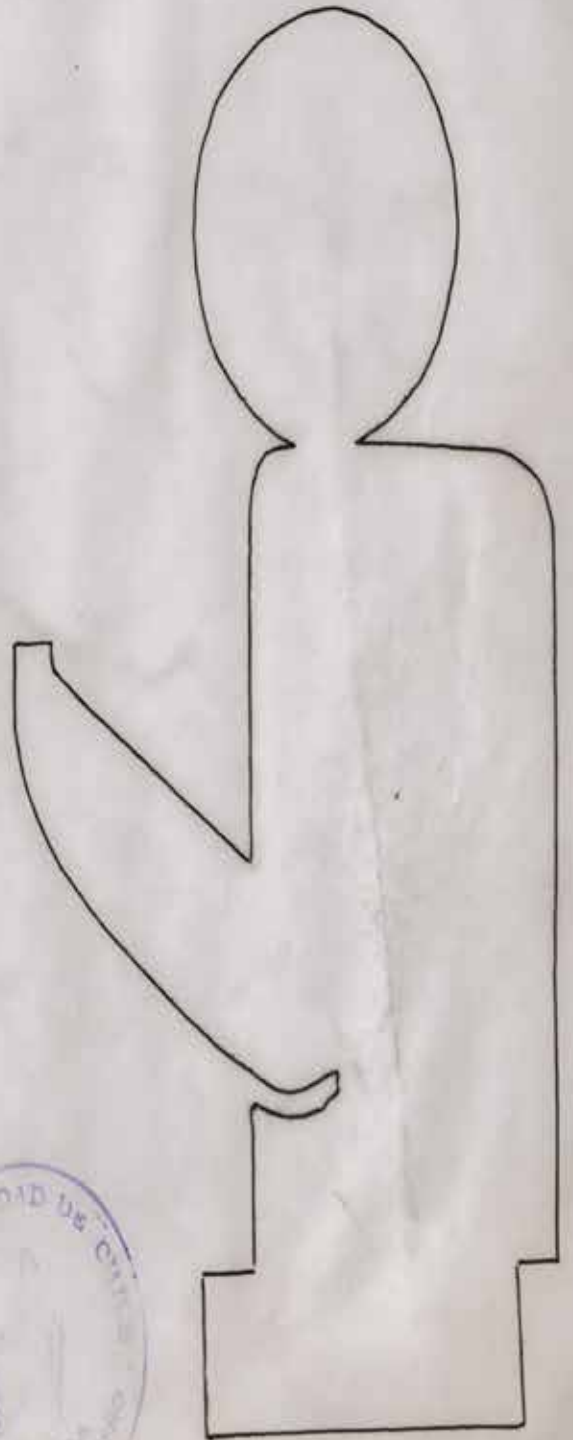


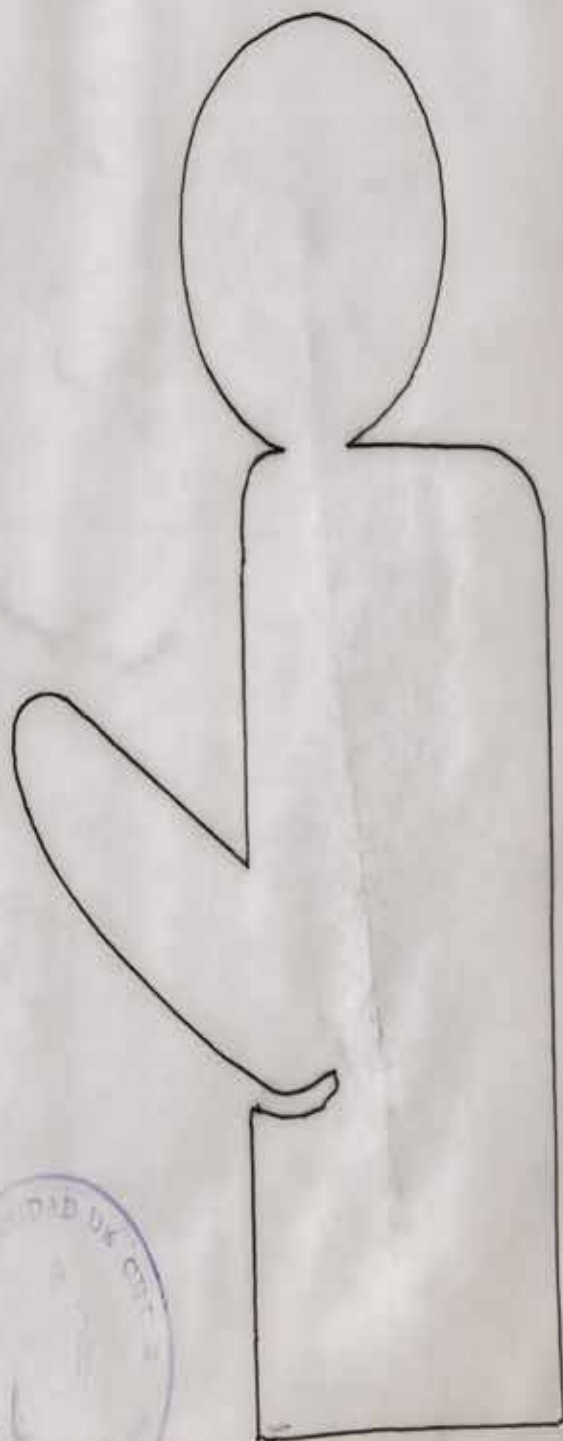


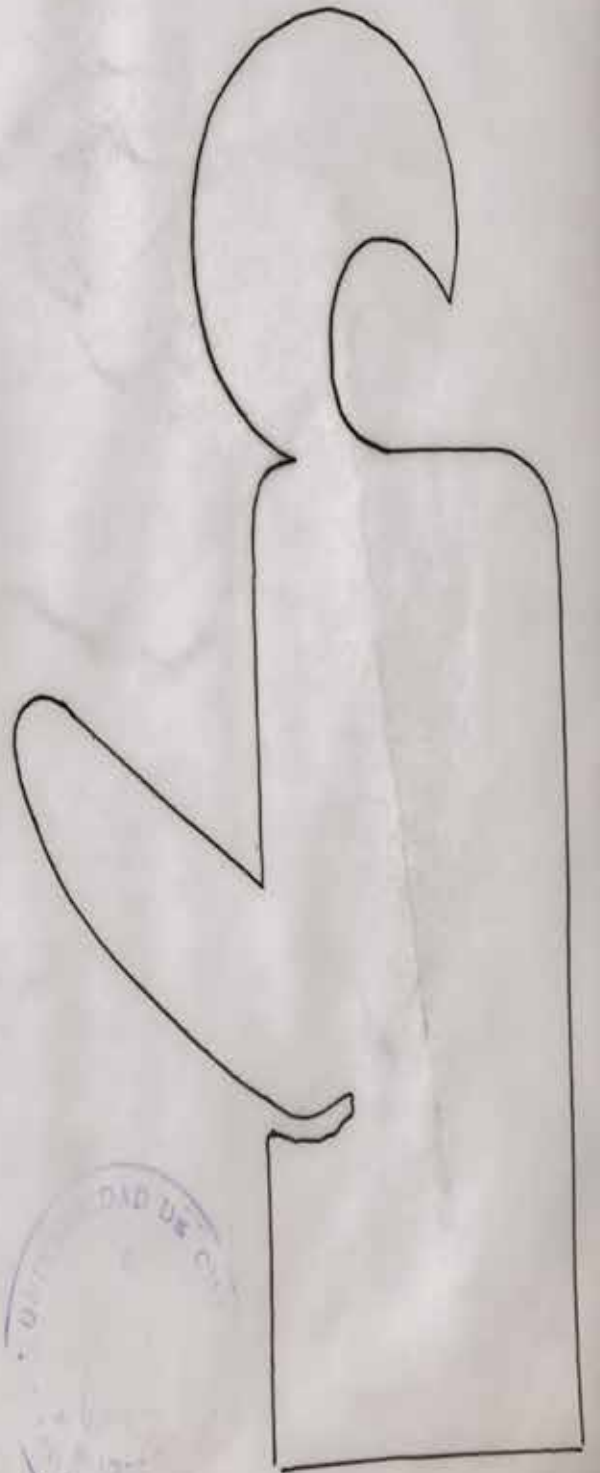


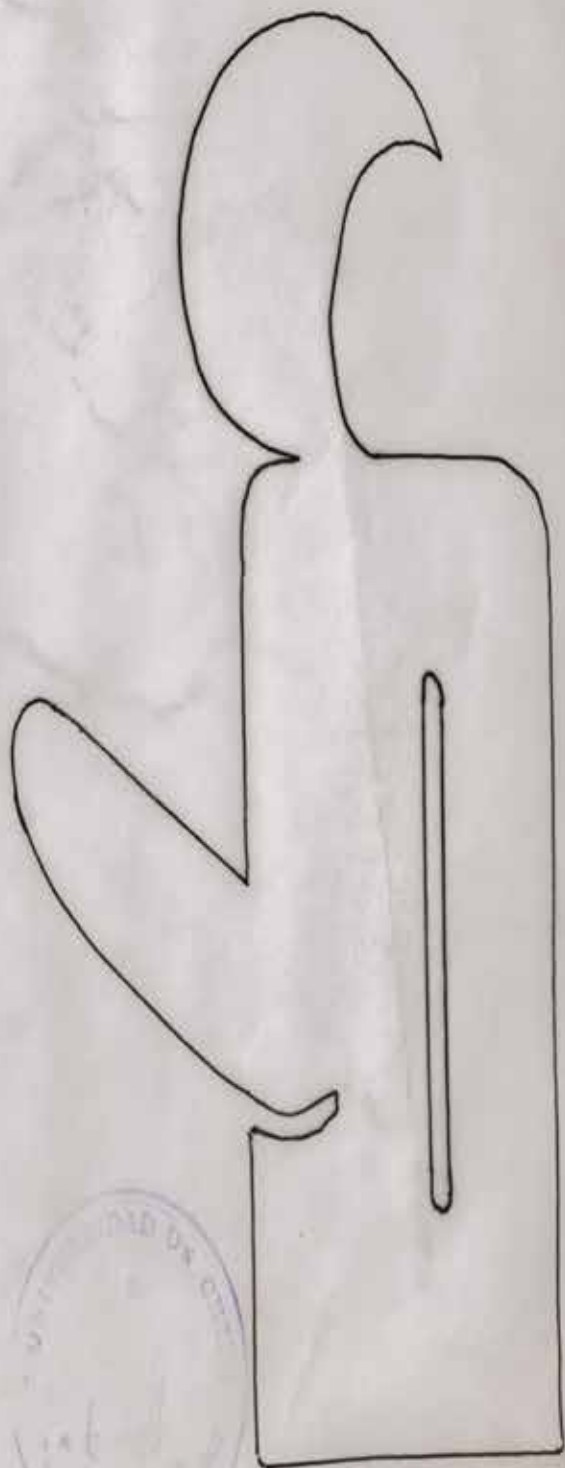




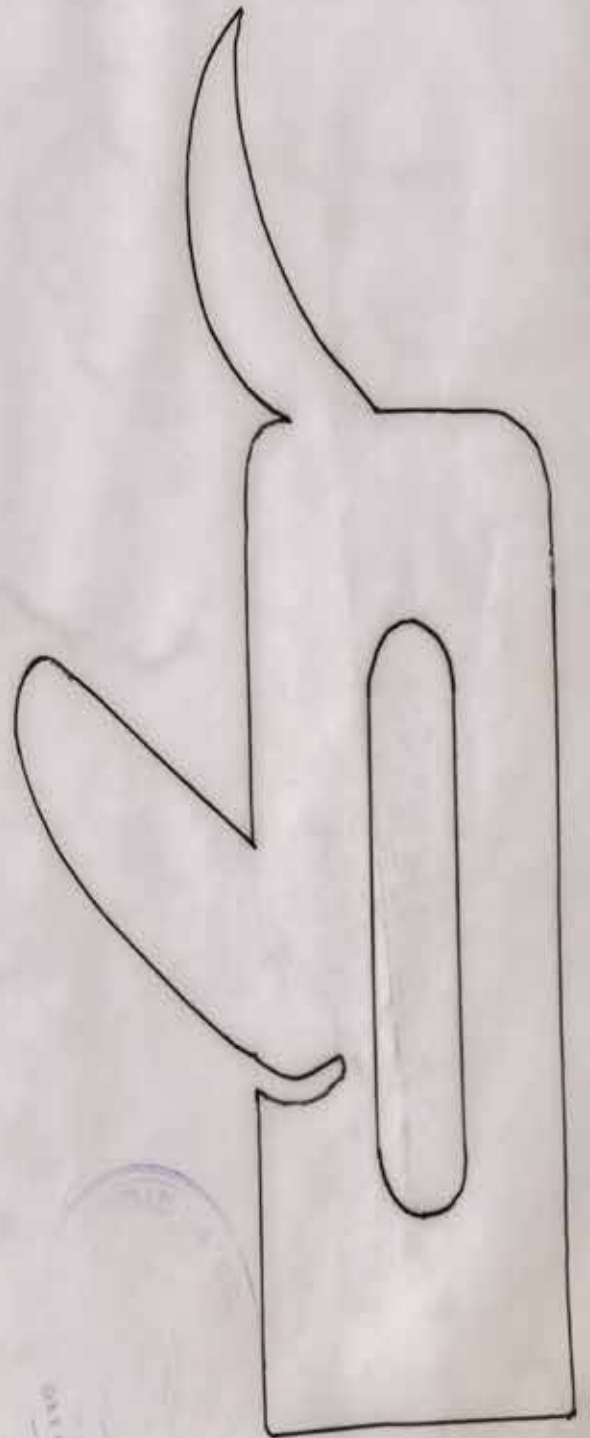


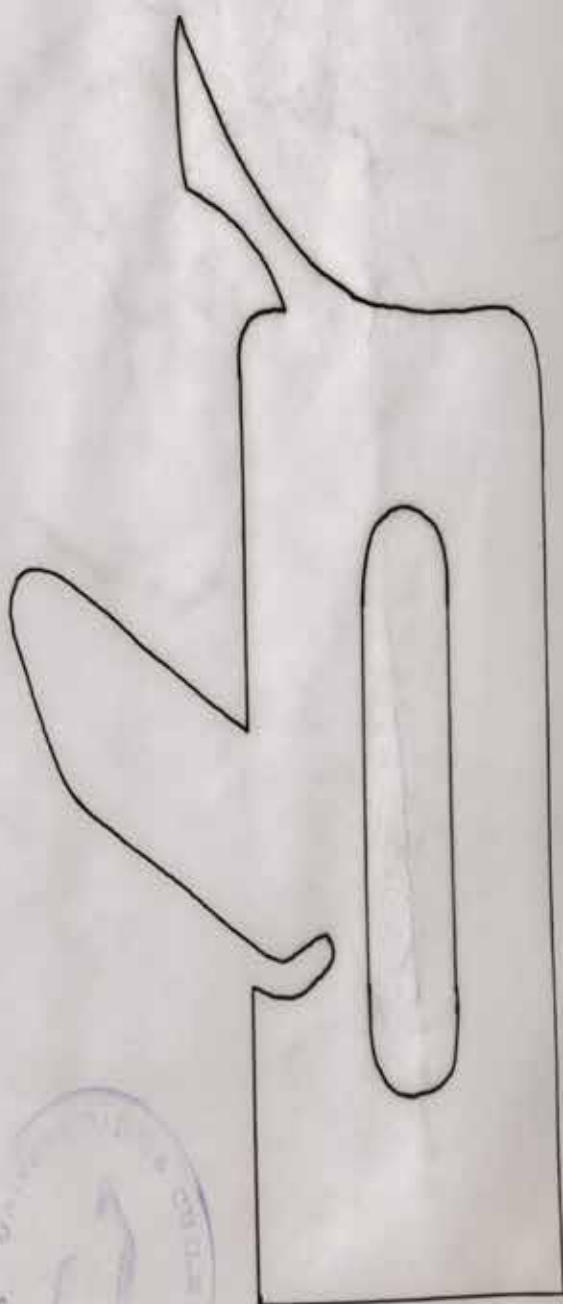


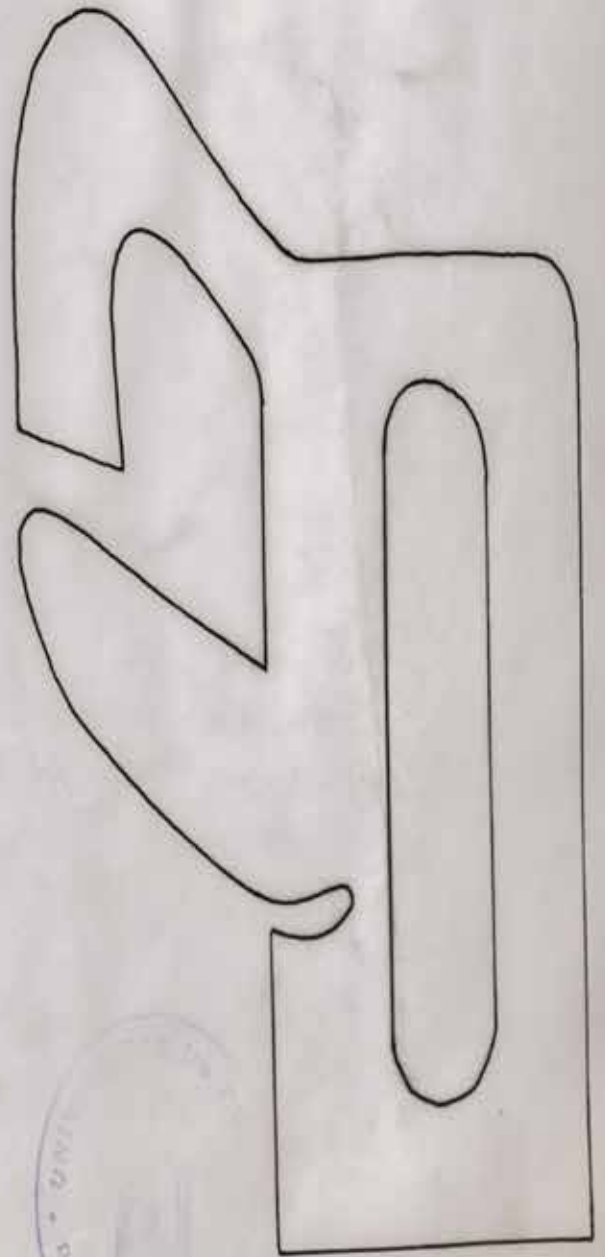


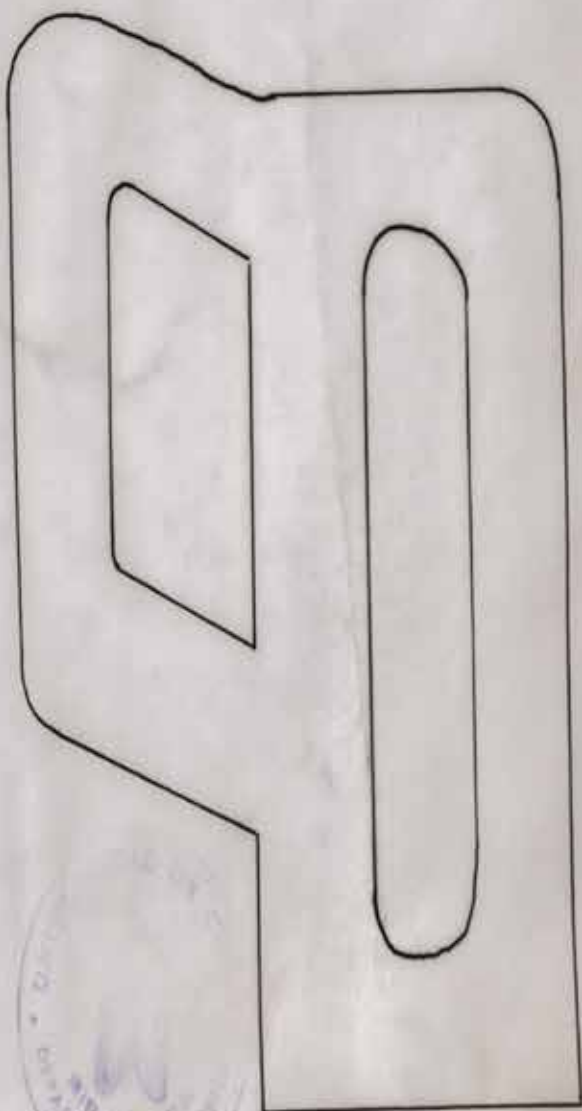


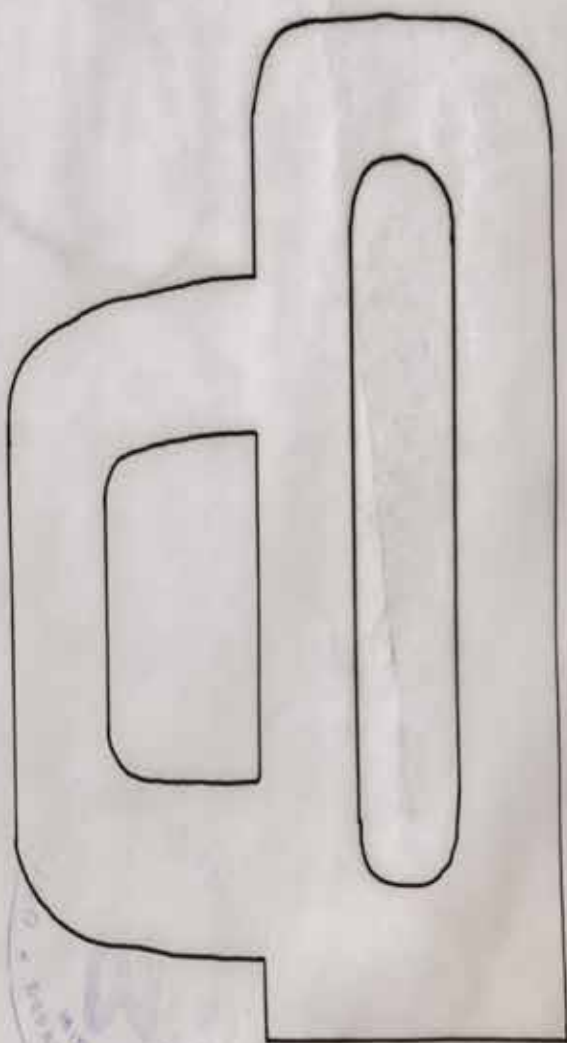


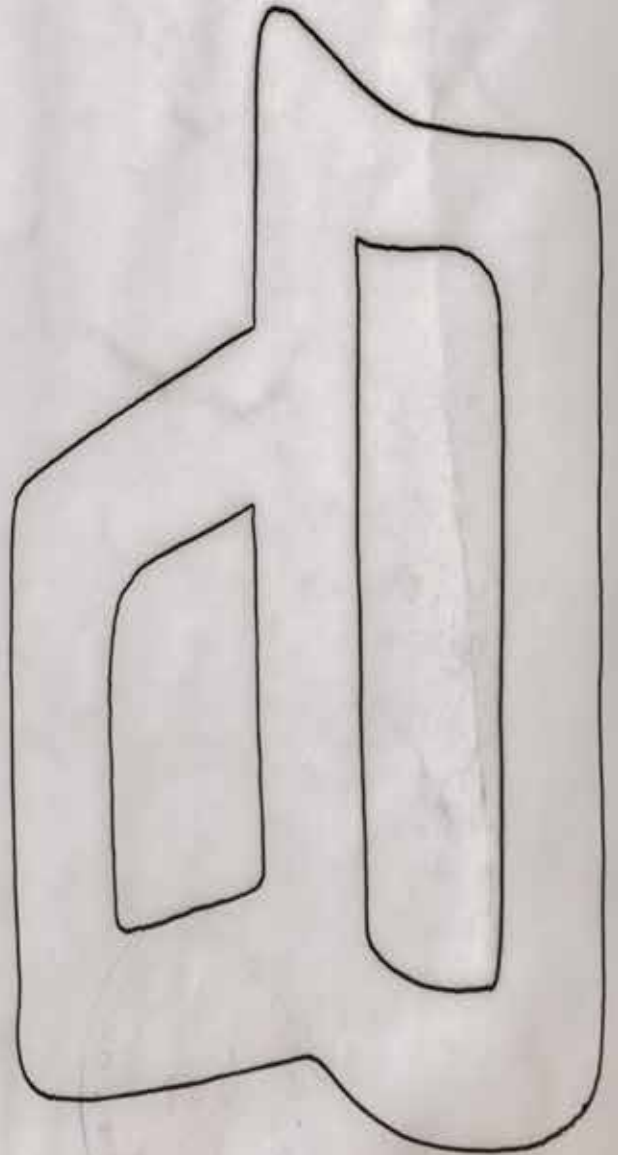


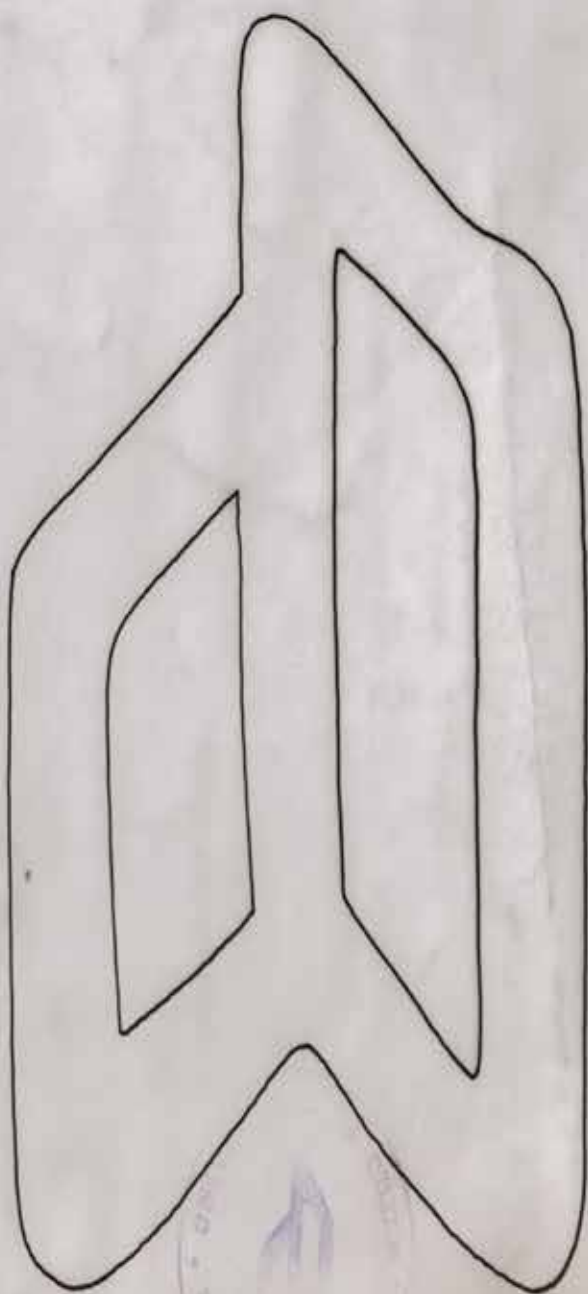


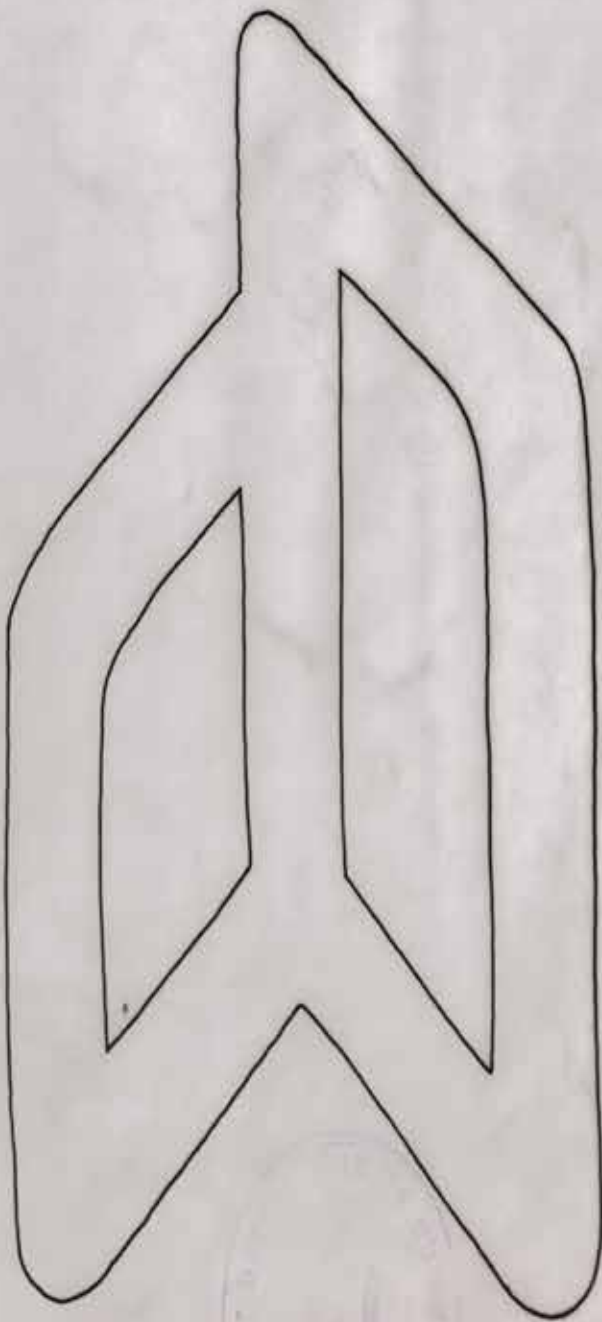


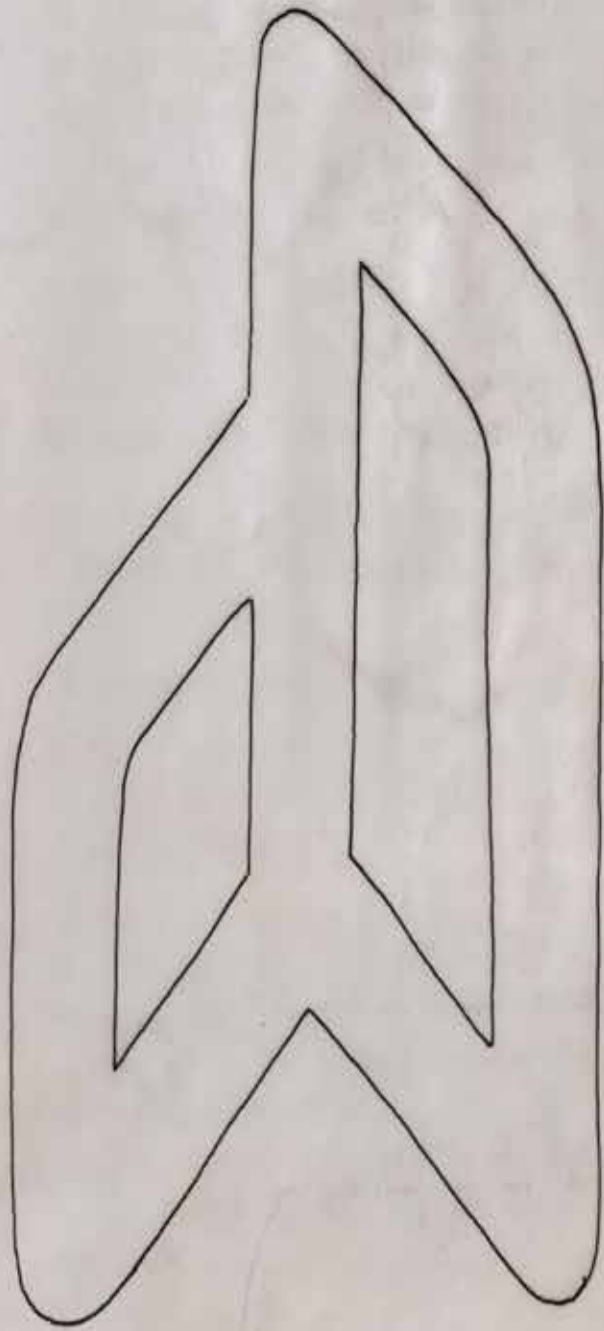












Mediación: La mediación fundamentalmente tiene que ver con los dibujos intermedios de cada punta, ya que de esto depende la calidad y sincronización de un movimiento. Para este efecto se enumeraron todos los dibujos, es decir del N°1 hasta el dibujo último N° 115.

El principal motivo de esta enumeración fue para facilitar en forma secundaria la filmación de cada dibujo, porque había algunos que su filmación se repetía varias veces. Por ejemplo el dibujo N°1 se filmó cinco veces y cada vez se le tomaron 36 fotografías.

Calco: Todos los dibujos fueron calcados directamente en el papel copia, es decir, para todos los movimientos no se hicieron herraderas ya que no se usaría el acetato de celulosa. Con este procedimiento se ahorró tiempo y con resultados óptimos.

Cada dibujo se pintó (rellenar) con pluma, y se rivetió con lapis scripto. Finalmente se hicieron algunos retoques con tiza blanca.

Compaginación: Se hizo una compaginación teórica con el fin de guiar al camarógrafo y además, con el objeto de evitarse una vez revelada la película estar cortando y pegando partes de una secuencia.

Con los 115 dibujos determinábamos seis movimientos y necesitábamos en total diez movimientos. Es aquí donde uno se ayuda con la enumeración que se ha dado anteriormente para cada dibujo y así poder componer movimientos solamente repitiendo las tomas de algunos dibujos. Por ejemplo: cuando uno compagina indica: dibujos N°1, 72, 71, 70, 69, 68, 67, 66, 65, 64, 63, 62, 61, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, etc. Además puede indicar la cantidad de fotografías que quiere por un determinado dibujo.



En el caso nuestro, determinamos que las puntas de cada movimiento (1º y último) se detendrían como imágenes por espacio de un segundo y medio, esto equivalía en fotogramas a 36 fotos del mismo dibujo. En pocas palabras, la compaginación es la filmación total en forma teórica.

3.4.1.4 Filmación

La filmación se procederá de acuerdo a la compaginación enunciada anteriormente. Lo más importante en el momento de filmar es que la cámara esté perpendicular al plano donde se ubicarán los dibujos. Se procede a encuadrar los dibujos según el formato útil que se haya determinado previamente con el fin de que todos los gráficos tengan el mismo encuadre y se comienza a filmar dibujo a dibujo, es decir, cuadro por cuadro.

Las secuencias de la animación serán rápidas o lentas según lo determine el animador. En nuestro caso las secuencias fueron de 24 fotogramas por segundo, es decir una foto por dibujo, lo que da como resultado el movimiento completo.

En caso de que el animador quisiera hacer la secuencia más lenta solamente tiene que tomarle a cada dibujo dos o tres fotogramas.

Nuestra filmación se realizó con una cámara Bolex-Paillard de 16mm con dispositivos para tomar fotogramas cuadro a cuadro; la película que se utilizó fue en blanco y negro Gevapan 30/64 ASA1; el diafragma fue de 2,8 con lente de 25mm y la distancia de la cámara y el dibujo fue de 50 cms.

En total se filmaron 25 pies de película, lo que nos dio un total de 619 fotogramas y una duración de proyección de 25-30 segundos.



1	Logo Escuela 36 veces	53	Una vez	96	Una vez
2	Una vez	52	" "	97	" "
3	" "	51	" "	98	" "
4	" "	50	" "	99	" "
5	" "	49	" "	100	" "
6	" "	61	" "	101	" "
7	" "	62	" "	102	" "
8	" "	63	" "	103	" "
9	" "	64	" "	104	Simbolo Inter.36 v.
10	" "	65	" "	103	Una vez
11	" "	66	" "	102	" "
12	" "	67	" "	101	" "
13	" "	68	" "	100	" "
14	" "	69	" "	99	" "
15	" "	70	" "	98	" "
16	" "	71	" "	97	" "
17	" "	72	" "	96	" "
18	" "	1	Logo Escuela 36 veces	95	" "
19	" "	72	Una vez	94	" "
20	" "	71	" "	93	" "
21	" "	70	" "	92	" "
22	" "	69	" "	91	" "
23	" "	68	" "	90	" "
24	Simbolo Textil 36 veces	67	" "	89	" "
25	Una vez	66	" "	88	" "
26	" "	65	" "	87	" "
27	" "	64	" "	86	" "
28	" "	63	" "	85	" "
29	" "	62	" "	84	" "
30	" "	61	" "	3	" "
31	" "	73	" "	2	" "
32	" "	74	" "	1	Logo Escuela 36 veces
33	" "	75	" "	72	Una vez
34	" "	76	" "	71	" "
35	" "	77	" "	70	" "
36	" "	78	" "	69	" "
37	" "	79	" "	68	" "
38	" "	80	" "	67	" "
"	"	82	" "	66	" "
"	"	83	Simbolo Paisajismo 36 veces	65	" "
"	"	82	Una vez	64	" "
"	"	81	" "	63	" "
4	" "	80	" "	62	" "
5	" "	79	" "	61	" "
6	" "	78	" "	105	" "
7	" "	77	" "	106	" "
48	Simbolo Estampado 36 veces	76	" "	107	" "
47	Una vez	75	" "	108	" "
46	" "	74	" "	109	" "
45	" "	73	" "	110	" "
44	" "	61	" "	111	" "
43	" "	62	" "	112	" "
42	" "	63	" "	113	" "
41	" "	64	" "	114	" "
40	" "	65	" "	115	Simbolo C.V.36 veces
39	" "	66	" "	114	Una vez
38	" "	67	" "	113	" "
37	" "	68	" "	112	" "
36	" "	69	" "	111	" "
49	" "	70	" "	110	" "
50	" "	71	" "	109	" "
51	" "	72	" "	108	" "
52	" "	1	Logo Escuela 36 veces	107	" "
53	" "	2	Una vez	106	" "
54	" "	3	" "	105	" "
55	" "	84	" "	61	" "
56	" "	85	" "	62	" "
57	" "	86	" "	63	" "
58	" "	87	" "	64	" "
59	" "	88	" "	65	" "
60	Simbolo Vestuario 36 veces	89	" "	66	" "
59	Una vez	90	" "	67	" "
60	" "	91	" "	68	" "
				69	" "



3.4.2. Programa Departamento de Diseño en General

3.4.2.1 Introducción: Este fue el primer libreto de la serie correspondiente al Departamento. Por este motivo y por el hecho de que a través de él se daba una visión general e introductor de lo que en síntesis es el Departamento de Diseño, sin explicar los contenidos particulares de cada especialidad, se acordó que fue el Director del Departamento el único invitado al programa.

3.4.2.2 Objetivos del Programa: Informar a los estudiantes que egresan de la enseñanza media acerca de los contenidos generales del Departamento de Diseño; a) sus fines; b) Requisitos de ingreso; c) Cualidades del postulante d) Primer año común e) Especialidades f) Experiencia de Diseño Industrial g) Proyecciones del Departamento.

3.4.2.3 Restricciones: Los contenidos deben ser tratados con los criterios comunes a todos los programas.

Debe participar el Director del Departamento como único invitado.

3.4.2.4 Libreto presentado al Canal 9 de TV.

- Imagen Visual de los programas (animación)
- conductor presentando al Director del Departamento
- Director del Departamento exponiendo los contenidos. A medida que se exponen los contenidos, se apoyan visualmente con fotos, telecine, y organigramas en atril
- Conductor termina, primera parte del programa.

3.4.2.5 Libreto final

PROGRAMA DE TELEVISION CANAL 9 U/ DE CHILE

"AULA 15- 20" (Correspondiente a DISEÑO)



CONTENIDOS: Director del Depto de Diseño da a conocer las diferentes especialidades que se imparten.

HELEN^{do}: Conductor y Director del Depto. Diseño (2 pers.)

MAT. VISUAL: Organigrama (1), Fotos, A, B, C, D, E, F y G, H, I
Cartón con algunos ramos del 1er. año común.
2 sillas y un escritorio (atril)

SEX: Chico.

VIDEO	AUDIO	TIEMPO
Cámara en conductor	Motivación sobre "diseño por parte del Conductor.	40"
Telecine animación	Música característica del programa (Beat Orquestada)	30"
Telecine	Locutor explica los contenidos de las imágenes que están saliendo en telecine. Locutor en off. (Gente Diseño-logs- of Direc.)	20"
Cámara en conductor y Director Depto. Diseño	Animador presenta Director: "Siguiendo con los programas donde se dan a conocer las diferentes carreras que se imparten en la U. de Chile, dejo con Uds. al Sr. PATRICIO SCAFF, Director del Depto. de Diseño de la U. de Chile. Director: "Buenas tardes"	20"
Director en set de TV.	QUE ES NUESTRO DEPARTAMENTO: El Depto. de Diseño es un Depto. autónomo dependiente de la sede Occidente de la U. de Chile. EL OBJETIVO FUNDAMENTAL ES FORMAR PROFESIONALES en las diferentes disciplinas del Diseño, para que más tarde estos profesionales puedan dar soluciones creativas y analizadas con criterio racional a los problemas que enfrentarán.	20"



CUALIDADES POSTULANTE: El postulante debe tener condiciones imaginativas y creativas, unidas a una capacidad de análisis que le permitan dar soluciones a los problemas de Diseño.

12"

REQUISITOS DE INGRESO: La selección se realiza a través de la oficina de selección y admisión de alumnos dentro del sistema nacional de ingreso a las universidades chilenas.

Cámara en organigrama
(1)

Cámara en

La P.A.A

30%

C.N.

30%

P.N.A.

40%

30"

(Combinar cámara de Director a Fotos: A, B, C.

PRIMER AÑO COMÚN: Este primer año es orientador e introductorio donde el alumno tiene la oportunidad de conocer las distintas especialidades a las cuales podrá optar al ingresar al segundo año; las materias que se imparten son: Forma y color, forma y espacio, matemáticas, G. Descriptiva, psicología, sociología y otras dirigidas hacia un taller central, donde se les dan a conocer las diferentes especialidades del Diseño

40%

(Cambiar cámara con Director y foto, D. y organigrama (2)

ESPECIALIDADES POR AREAS:

TEXTIL, abarca tres campos, el tejido a telar, el estampado sobre tela, vestuario. Título Diseñador Textil con mención en las especialidades anteriores.

Campo Ocupacional, diseño en productos para fábricas, etc.

(Comb. Cámara Director Organigr. (2) y foto E)

ESPACIOS INTERIORES Y MUEBLES: Trata del uso de los espacios e interiores arquitectónicos y su equipamiento. (vivienda, salud, trabajo.). Título Diseñador de Espacios Interiores y Muebles.



(Comb. Cámara Director organigrama (2) y Foto F.) PAISAJISMO: Trata del Diseño de Parques, Jardines, áreas de esparcimiento, canchas deportivas, está vinculado con el urbanismo. Título: Diseñador Paisajista. Campo Ocupacional: organismos públicos, municipalidades, etc.

(Comb. Cámara con Direc. organigrama(2) y Foto G.) GRAFICA: (Comunicación Visual). Este profesional tiende a la transmisión de información a través de signos y símbolos con el fin de influenciar la conducta humana. Título Diseñador Gráfico (Comunicador Visual). Campo Ocupacional: cualquier medio de comunicación, tales como el cine, televisión, prensa, etc. Seguridad Industrial.

(Comb. Cámara Director Con fotos H, I.) DISEÑO INDUSTRIAL: Actualmente se encuentra trabajando un grupo de profesores en esta disciplina para ver la posibilidad de abrirla en un futuro próximo y a las necesidades que el país requiere.

120"

Telecine

Deportes: Dentro de los ramos que se imparten se le ha dado un gran auge al deporte, siendo este último un crédito exigido como cualquier ramo científico. (Vóleibol, Basquetbol, etc.)

40"

TERMINA HABLAR DIRECTOR /

CONDUCTOR TERMINA EL PROGRAMA.

(viene textil)

Notas: A última hora, en el ensayo de grabación, se acordó reformular la exposición de los contenidos que debería hacer el Director del Departamento en forma individual, por un diálogo-entrevista entre el conductor del Programa y el Director del Departamento de Diseño.





1-43. Tregones para de Vestal (Chilly, Detachable, Vestalizer)
1-44-45. Tregones para de Vestal (Chilly, Detachable, Vestalizer)
1-46. Tregones para de Vestal (Chilly, Detachable, Vestalizer)



- Modelo cubierta con tela estampada
- Cartón Vestuario (símbolo)
- Telecine y locutor en off (narra contenidos en Vestuario)
- Modelo vestida (tela estampada y confeccionada)
- Modelo vestida (tela estampada y confeccionada)
- Imagen Visual de los Programas

3.4.3.5 Reformulación: Imagen visual de los Programas (animación): no se podía ni comenzar, ni terminar el programa con esta animación, porque de ésta existía una sola copia y estaba ubicada al principio del telecine, el cual no era posible retroceder y además este programa era la segunda parte del bloque del día.....^{3-IX-74}

3.4.3.6. Libreto final

PROGRAMA DE TELEVISIÓN CANAL 9 U. DE CHILE

"AULA 15-20" (correspondiente a DISEÑO)

CONTENIDOS: Presentación del área de diseño textil. (3 especialidades)

ELENCO: Locutor y modelo

MAP/ VISUAL: Telecine

Cartón 1 "Área diseño textil"

Cartón 2 "Telar"

Cartón 3 "Estampado"

Cartón 4 "Vestuario"

Organigrama

SNT: Chico

UTILERIA: Atril, cortina amarilla simulando espacio infinito.

MAP. AUDIO: Música para telas, vestidos.



VIDEO	AUDIO	TIEMPO
Animación	Música beat orquestada	30"
Cartón 1	Locutor-off: El Departamento de Diseño presenta el área de diseño textil.	
Corte directo a modelo en el set,; está sentada de espaldas a la cámara 1, la cámara 2 estará en organigrama.	Locutor-off. Con música en segundo plano. La carrera de Diseño Textil consta de una formación básica general y tres especialidades que son estampado, telas y vestuario. En cada especialidad se mantiene una formación humanista común diferenciándose en las asignaturas tecnológicas y plásticas según los requerimientos de la carrera.	
Cámara 1.- Plano general de la modelo.	Actualmente se ha producido la integración de las tres especialidades en el 2º nivel, para dar así una visión amplia de lo textil, siendo el tercer y cuarto nivel de formación especializada.	
Cámara 2.- Va mostrando el organigrama de arriba hacia abajo.		
Durante 35" se combinan tomas de la cámara 1 con tomas de la cámara 2. La modelo se para hasta quedarse de pie frente a las cámaras con los brazos cruzados en el pecho (última toma).	El título otorgado es el de DISEÑADOR TEXTIL con mención en estampado, telas o vestuario.	35"
Cartón 2 telar	Música	5"
Telecine telar	Locutor en off- con música en segundo plano. La especialidad de telar tiene como objetivo formar profesionales destinados a satisfacer necesidades del hombre, mediante la aplicación del diseño a través de las técnicas del tejido a telar, destinados a la producción industrial o artesanal.	

La metodología de trabajo esta centrada en taller donde confluyen en los demás ramos. El taller trabaja a base de una proposición de productos textiles, con un problema determinado. En taller los alumnos siguen un proceso de investigación que se divide en etapas de análisis, síntesis y producción.

Paralelamente para desarrollar al alumno de manera integral, van ligados al taller de los demás ramos, siendo los más importantes teoría del color y tecnología, donde se desarrolla la formación plástica y tecnológica, como de la industria.

El campo ocupacional del diseñador a talar abarca el rubro textil, ya sea industrial o artesanal, donde el profesional se desempeña tomando en cuenta su formación destinada a producir un diseño nacional.

Cámara 1.- Primer plano de tela de la modelo.

Música en primer plano

75"
5"

Cámara 2.- Plano general de la modelo con la tela.

Música en primer plano

5"

Cartón 3, estampado
Telecine estampado

Música.
Locutor en off- con música en segundo plano.

5"

La especialidad de estampado tiene como objetivo formar profesionales capacitados para satisfacer las necesidades del hombre, mediante la aplicación de las técnicas de estampado sobre distintos soportes materiales destinados a la producción industrial o artesanal.



La metodología de trabajo está centrada hacia una formación integral del alumno que se implementa básicamente en taller.

Se desarrolla el alumno con una capacidad de investigar, de analizar y de llegar a síntesis que se reflejan en los productos finales o proyectos de diseño. En un principio estos proyectos son de carácter artesanal, para posteriormente llegar a enfrentar proyectos de producción en serie o industrial.

Los ramos principales de la especialidad son dibujo analítico, tecnología y taller donde va implícito todo el proceso de diseño.

El campo ocupacional del diseñador de estampados está fundamentalmente en el rubro textil, ya sea industrial o artesanal, donde el profesional puede desarrollar diseños únicos, o diseños industriales en serie.

Cámara 1.- Primer plano de tela modelo, en el estampado fijar atención

Cámara 2.- Plano general de la modelo con la tela estampada.

Cartón 4 vestuario.
Telecine vestuario.

Música
Locutor en off- música en segundo plano.

La especialidad de vestuario tiene como profesionales que estén capacitados para solucionar problemas en el vestir del hombre, mediante un diseño racional y funcional.



75"

5"

5"

5"

El taller de Vestuario tiene como objetivo, trabajar en base a una proposición de productos textiles, a partir de un problema determinado siguiendo las etapas de: investigación, análisis, síntesis o proposición. En cada etapa se desarrolla la relación entre forma, función y tecnología.

El profesor cumple una función de guía del alumno, a la vez que entrega conocimientos y metodología propios del taller.

El taller funciona en tres niveles, que van desde el contacto con los materiales, hasta el desarrollo de prototipos industriales. Por lo mismo, en un principio se enfrenta el problema de la pieza única, en que la habilidad manual tiene un papel preponderante, hasta llegar a problemas más complejos como una producción en serie. Para esto se realiza una investigación de prototipos que son sometidos a ensayos para la elaboración de muestras sistemáticas.

La evaluación de los trabajos se hace en base a criterios plásticos y funcionales, ya que los factores tecnológicos están implícitos en los cálculos de fabricación.

El diseñador de vestuario está capacitado para resolver problemas que van desde el producto artesanal o pieza única hasta productos de fabricación industrial.

Música de Segundo plano para a Primer plano

160"

Cámara 1.- Primer plano de vestido en la modelo es parte estampada.

Música en primer plano

5"

Cámara 2.- Plano general de la modelo con vestido .

Música en primer plano

10"





UNIVERSITY OF

UNIVERSITY OF

3.4.4 Programa Area Diseño de Espacios Interiores y Muebles

3.4.4.1 Introducción: Esta especialidad presentaba un problema de relativa complejidad y que estaba dado por la gran diferencia que existe entre los talleres de:

- Estructura de metales
- Diseño y Construcción de Muebles de Madera
- Central de Diseño

En la explicación de los contenidos de cada taller, se corría el peligro de que se diera a entender que cada uno de ellos era una especialidad aparte y no tres talleres complementarios que en conjunto componen una sola especialidad.

Por este motivo se acordó que el telecine no se interrumpiera en ningún momento, para así superar en gran parte el problema antes mencionado.

3.4.4.2 Objetivos del Programa: Informar a los estudiantes de Educación Media en egreso acerca de los contenidos de la especialidad de Diseño de Espacios Interiores y Muebles; sus fines, planes de estudio, requisitos de ingreso, su campo de acción y proyecciones de la carrera.

3.4.4.3 Restricciones: Los contenidos deben ser tratados con los criterios comunes a todos los programas, vale decir: a) objetivos del área; b) Metodología de trabajo; c) definición de taller; d) Campo de acción; e) Proyecciones de la carrera.

3.4.4.4 Libreto presentado al Canal 9 de TV:

- Imagen Visual de los programas
- Cámara en Conductor presentando al programa
- Rotación de miroes en el set y sonidos especiales
- Cámara en fotografías N° 1, 2, 3, 4. Locutor en off.
- Cámara en Organigrama. Locutor en off
- Telecine y locutor en off
- Cámara en Organigrama y locutor en off



- Cámara en mismo posición igual al símbolo del área-
fundido con el símbolo del área (cartón)
- Imagen Visual de los programas del Departamento (animación)

3.4.4.5 Reformulaciones: No era posible terminar el programa con la animación, porque de ésta existía una sola copia y estaba ubicada al principio del telecine, al cual no era posible retroceder.

Además se reformuló las tomas de cámaras del organigramas que estaban contempladas para que fueran siempre en plano general (P.G.), por tomas de cámara en P.P.P. (Primerísimo primer plano) de los detalles.

3.4.4.6 Libreto final

PROGRAMA DE TELEVISION CANAL 9 U. DE CHILE

"AULA 15-20" (Correspondiente a DISEÑO)

CONTENIDOS: Presentación del Área de Diseño de Interiores y muebles.

ELENCOS: Locutor y dos mimos

MATERIAL Telecine Área de interiores

VISUAL: Dos organigramas

Cuatro fotografías

Una lámina (símbolo del Área)

SET: Chico y Grande

UTILERIA SET Habitación blanca desmantelada con una ventana

GRANDE: simulada al fondo; una silla

MAT/ AUDIO Música

Efectos de construcción en madera (martillo-serracho).



VIDEO	AUDIO	TIEMPO
<p>Animación</p> <p>Set grande: Plano general: Un personaje se pasea con desasosiego en una habitación totalmente desmantelada. Manifiesta su cansancio(con expresiones corporales). Busca un rincón donde descansar... se sienta. A los breves momentos se siente incómodo y busca nuevas posiciones... ninguna de ellas le satisfacen y comienza a desesperarse. Se pone de rodillas y mira a la cámara.....</p>	Música	25"
<p>Cámara a primer plano (rostro del mimo)</p> <p>Haciendo un gesto interrogativo.</p> <p>Aparece entonces un nuevo personaje que se acerca al primero con una huincha de medir en las manos. Le toma medidas y apunta en una hoja de papel. Comienza a dibujar y lo mira con extrañeza... entrega el boceto a personas que están detrás de las cámaras y se quedan ambos esperando.</p>	Música	1'50"



Se escuchan ruidos de construcción
(martillo- serrucho)

Luego aparece por el mismo lugar
en que entregó el dibujo,
una mano con una silla;
el personaje 2 la recibe
se la entrega a person-
aje 1 y se va.

Este último se sienta a
descansar satisfecho.

Voz-off (locutor). El diseño de interiores parte de
espacios de alguna manera definidos y la labor del
Corte directo a fotografías diseñador se centra en darle identidad a esos espacios
de acuerdo a su uso. El campo de aplicación está por
lo tanto, en el estudio del espacio, del equipamiento
y de los objetos.

1-2-3-4-

Corte directo a organigrama la especialidad recibe al alumno después que éste ha
cursado el primer año común y tiene una duración de
cuatro años (segundo a quinto) ocupándose el último
(Plano de detalles según en práctica profesional y proyecto de título. El plan
audio) de estudios consta de 12 ramas más tres talleres.

30*

Telecine (taller metales)

El taller de estructura de metales se desarrolla en
base a cinco puntos principales:

- 1.- fijación de objetivos;
- 2.- Análisis del problema
- 3.- mecanismos de solución, desde el punto de vista
técnico. Se revisan los materiales, se elige uno
o varios se estudian los modelos de unión que
corresponden al problema dado. Los pasos a seguir
se fijan por prioridades y finalmente, se termina
el proyecto con una descripción ordenada del
objeto o mueble.
- 4.- ejecución de una preplantilla



5.- se confecciona un modelo de apariencia con volúmenes, color, textura, etc. Se continúa con un modelo de función que posee la mayor semejanza con el producto a manufacturar. Se corrige, se prueba, constituyendo el prototipo aceptado. Se ejecutan las plantillas del prototipo, para que la industria realice posteriormente el producto diseñado.

El taller de diseño y construcción de muebles de madera tiene por objeto dar al alumno los conocimientos propios de la madera; su obtención, características mecánicas y tecnológicas; sus procesos de elaboración y construcción, producción de elementos, objetos y muebles de madera.

Se desarrolla teórica y prácticamente. En la práctica, el alumno se pone en contacto con la madera, la trabaja, la conoce, ve sus posibilidades y limitaciones, sus características. Trabaja con herramientas y máquinas, elaborando primero detalles constructivos simples, como ensamblajes sencillos, luego, detalles más complejos, hasta llegar a la elaboración de prototipos. Todo esto respaldado por una implementación teórica los temas se desarrollan en diferentes etapas; primero una de bosquejos, luego dibujos a escala isométrica y perspectivas, detalles constructivos y plantillas a escala natural.

Se inicia el taller con temas simples, para ir avanzando con temas más complejos, tales como: fabricación en serie, normalización, modulación, revestimientos, etc.

El taller central de diseño, a nivel general, es aquel donde se hace síntesis de todos los conocimientos impartidos por las otras disciplinas; se da énfasis al desarrollo de la capacidad creativa y expresiva en diseño del espacio y su equipamiento.

En el nivel de segundo año se busca sistematizar conceptos, métodos básicos, desarrollo de la percepción del espacio y lograr síntesis de baja complejidad. Se estudian todas las funciones y subfunciones que se realiza en una vivienda; función dormir- comer- estar- reunión de funciones.

En el nivel de ter año se realiza la integración de elementos técnicos y sociales, se aproxima a temáticas relacionadas con conjuntos habitacionales y grupos sociales.

En el nivel de cuarto año se estudian soluciones tipológicas relacionadas con equipamientos socialmetropolitano y con usuarios de grupos sociales, realizando verdaderos trabajos profesionales.

Cada trabajo consta de dos etapas:

Primera etapa:

1.- Análisis del tema, donde se establece el contacto con el usuario, se realiza una evaluación de las soluciones existentes, se estudian las determinantes tecnológicas.

2.- Anteproyecto.- Consta de estudio de posibilidades, elección de una alternativa, desarrollo del tema an nivel general entregando la solución en planos, modelos, perspectivas muestrario de materiales.

Segunda etapa:

1.- Proyecto: Se revisa el anteproyecto, desarrolla el tema en detalle, entregando la solución en planos generales, planos de detalles, perspectivas aclaratorias, especificaciones generales, presupuesto.

2.- Evaluación final.

En cuanto a las proyecciones actuales o futuras del profesional, debemos destacar que el diseñador de espacios

Corte directo a organigrama (en manos de mimo 1)

(planos de detalle según audio)

interiores y muebles, actúa en distintos campos, p.ej. Vivienda ya sea en contacto con la realidad habitacional a través de organismos estatales, dando énfasis en los problemas de equipamiento, o bien dando satisfacción a usuarios particulares.

Salud: Equipamiento para policlínicos, hospitales, centros deportivos, casinos.

Comercio: Instalaciones comerciales, oficinas de profesionales, supermercados, terminales de buses, servicios públicos.

Recreación: Hoteles, moteles, restaurantes, salas de espectáculos, centros de entretenimientos.

El mismo 1 deja a un lado. Así estamos dando término a la presentación del Área de el cartón. Plano general. Se/ Diseño de Espacios Interiores y Muebles.

pone de pie un y se sitúa en posición del símbolo del Área. Cortina Musical

Fundido a la lámina representativa del símbolo que queda fijo.

VINTE PRESENTACION AREA PAISAJISMO. ANIMADOR

3.4.5 Programa Área de paisajismo.

3.4.5.1 Introducción: Este programa, desde un comienzo de realización, en primer lugar, la programación para la filmación del telecine no pudo cumplirse en su totalidad, porque el día en que se filmó, no coincidió con lo que debía presentar el área para filmarse. (El día de filmación programado por el Canal 9, coincidió con el día del Aniversario del Departamento).





ESGNOTICA
DEPARTAMENTO DI

AD D

Posteriormente, como lo veremos más adelante, hubo problemas con las posibilidades técnicas del Canal, para la realización del programa propuesto.

3.4.5.2 Objetivos del Programa: Informar a los estudiantes de Educación Media en ingreso acerca de los contenidos de la especialidad de Paisajismo; sus fines, planes de estudio, requisitos de ingreso, su campo de acción y proyecciones de la carrera.

3.4.5.3 Restricciones: Los contenidos deben ser tratados con los criterios comunes a todos los programas, vale decir: a) Objetivos del Área; b) Metodología de trabajo; c) Definición de taller; d) Campo de acción; e) Proyecciones de la carrera.

3.4.5.4 Libreto presentado al Canal 9:

- Imagen Visual de los Programas (animación)
- Diálogo en dibujos : P.A : Personaje público
P.B : Personaje del Área de Paisajismo.

En la ciudad:

P.A: Es... si sólo tuviera un lugar diferente para descansar

P.B: ¡ Ud. busca algo;

P.A: ¡Bah!

P.B: Si busc....

P.A: ya soy, no me diga más....

P.B: ¡Y que sabe Ud.?

P.B: Yo se lo que Ud. no sabe. ¡Venga! ¡Vocenga!

P.A: ¡Dios Mío! ¡Dios mío!

P.B: ¡Pero venga!

P.A: (Ruce ademan de ir)

En el parque:

P.A: Es increíble como el hombre puede hacer estos parques tan maravillosos.

P.B: Sólo algunos hombres!!!



P.A: Ah...¿sí? Y...¿dígame quiénes por favor?

P.B: El diseñador paisajista

P.A: ¿Y de dónde salieron?

P.B: Del departamento de Diseño de la Universidad de Chile

P.A: Pero cuente hombre, cuente...

- Telecine. Voz-off del locutor (contenidos del Area)
- Conductor-diálogo telefónico: este diálogo consistía en que una persona de la teleaudiencia llamaba al Canal, preguntando por el sistema de ingreso al Area, proyecciones de la carrera y como era posible informarse más sobre el Area
- Conductor-cierre
- Imagen visual de los programas (animación).

3.4.5.5. Reformulación: Imagen visual de los programas (animación): No se podía ni comenzar, ni terminar el programa con esta animación, porque de ésta existía una sola copia y estaba ubicada al principio del telecine, el cual no era posible retroceder y además este programa era la segunda parte del bloque del día ^{5-IX-74}.....

Conductor-diálogo telefónico: no era posible realizar este diálogo por los problemas técnicos que presentaba la filtración de la voz.

3.4.5.6. Libreto Final:

PROGRAMA DE TELEVISION CANAL 9 U. DE CHILE

"AULA 15-20" (CORRESPONDIENTE A DISEÑO)

- CONTENIDOS: Presentación del Area de Paisajismo
- ELNICO: Locutor en off. Conductor. Coordinador del Area de Paisajismo (invitado).
- MAT.VISUAL: Nueve cartones
 Once fotos
 Seis láminas
 Un organigrama



Telcine

SRT: Chico

VEJILERIA: Habitual, más un atril

MAY. AUDIO: Música de ciudad
Música beat orquestada

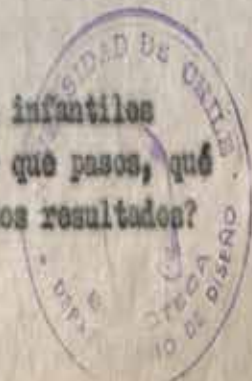
VIDEO	AUDIO	TIEMPO
Cámara en conductor	Ahora nos corresponde presentar el Area de Paisajismo	10"
Cartón 1		5"
Cartón 2		3"
Cartón 3	Música de ciudad	4"
Cartón 4		5"
Cartón 5		3"
Cartón 6		6"
Cartón 7	Música de parque	4"
Cartón 8	(beat orquestado)	4"
Cartón 9		3"
Telecine	Ves-off-locuter	90"

"Bien, en el Departamento de Diseño de nuestra Universidad, existen cuatro especialidades. Una de ellas es el Area de Paisajismo. Nuestra especialidad comienza en el segundo año, donde se preparan alumnos principalmente en metodología para enfrentar problemas básicos del diseño paisajista. Además de taller de diseño, el alumno debe tomar algunos cursos, tales como: composición, dibujo técnico, expresión gráfica y floricultura. En tercer año se realizan distintos proyectos que concretamente están dirigidos a solucionar problemas de composición espacial y la estructura urbana. A este nivel,

los alumnos deben tomar, además de los créditos nombrados para segundo año, los siguientes: Edafología, construcción y topografía.

En cuarto año se concede mayor importancia a especificaciones técnicas y composición vegetal; de tal manera que cada alumno esté capacitado para solucionar problemas de diseño de mayor complejidad. En este nivel, algunos créditos son de especialización: botánica, construcción, topografía, iluminación y fitoecología. Para ramos tales como floricultura y botánica, se cuenta con un invernadero en donde el alumno realiza diferentes experimentaciones, poniendo en práctica los conocimientos teóricos.

Cámara en cartón 10	Además del invernadero se cuenta.....
Cámara en cartón 11	con instrumentos que permiten al alumno estudiar en forma científica la composición vegetal
Cámara en conductor hasta plano general, de conductor a invitado (coordinador del Área de Paisajismo)	Conductor presenta al profesor Fernando Vallejos, Coordinador del Área de Paisajismo. 1.- Pregunta: ¿Con Fernando, ya hemos visto lo que el alumno tiene al interior del Departamento, pero.....¿El Área de paisajismo ha realizado proyectos prácticos?..... En nuestra ciudad, parques, avenidas.....
Cámara en invitado	Respuesta; algunos ejemplos hasta que llegan a hablar del parque O'Higgins.
Cámara en cartón 12	Respuesta....
" " " 13	
" " " 14	
" " " 15	
" " foto 16	... respuesta.... zona de juegos infantiles
Cámara en conductor	Pregunta 2. ¿Nos podría explicar qué pasos, qué métodos siguen para llegar a estos resultados?
Cámara en invitado	Respuesta de metodología...



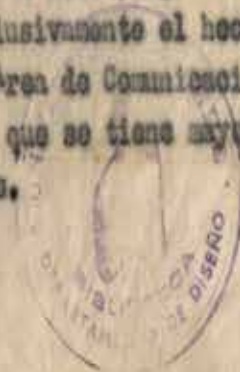
Cámara en lámina 17	Etapas de análisis de información
Cámara en invitado	Respuesta... planteamiento del problema
" en lámina 18	Respuesta proyecto de diseño
	Elaboración de planos
	(posibilidad de fundidos)
Cámara en lámina 20	
" " " 21	
" " " 22	
" " foto 24	Respuesta, realización de maqueta
" " " 15	
" " " 26	Respuesta.. realización de maqueta
Cámara en conductor	Pregunta 3. ¿ Cómo se ingresa al área de paisajismo?
Cámara en invitado	
Cámara en organigrama 1	Respuesta
Cámara en conductor	Despide el programa

3.4.6 Programa Área de Comunicación Visual

3.4.6.1 Introducción: Este programa fue el que se desarrolló como modelo para la estructuración de todos los demás. De la elaboración de este modelo, se preparó la Pauta de Recopilación de los contenidos de las demás Áreas.

En base también a este programa, se elaboró el primer Pre-Libroto, que se discutió con las personas del Canal 9 de TV. y en donde se acordaron las pautas generales a seguir para el desarrollo de todos los programas.

El motivo por el cual se eligió a este programa como modelo básico, fue única y exclusivamente el hecho de que los postulantes pertenecen al Área de Comunicación Visual. Y por lo tanto es de esta Área que se tiene mayor información y manejo de los contenidos.





3.4.6.2 Objetivos del Programa: Informar a los estudiantes de Educación Media en agrase acerca de los contenidos de especialidad de comunicación Visual; sus fines, planes de estudio, requisitos de ingreso, su campo de acción y proyecciones de la carrera.

3.4.6.3 Restricciones: Los contenidos deben ser tratados con los criterios comunes a todos los programas vale decir: a) Objetivos del Area; b) Metodología de Trabajo; c) Definición de taller; d) Campo de Acción; e) Proyecciones de la Carrera.

3.4.6.4 Libreto presentado al Canal 9:

- Imagen Visual de los Programas (animación)
- Diálogo en Voz-off
- Una Persona (conductor) dibujando los personajes en un atril.
- Conductor narrando los contenidos y dibujando en el atril el apoyo visual.
- Cierre con diálogo en Voz off (personajes dibujados por el conductor).
- Imagen Visual de los Programas (animación)

3.4.6.5 Reformulación: Diálogo en Voz-off: No era posible realizar el diálogo en esta forma porque por un lado, era demasiado complejo coordinar el movimiento de cámaras para las tomas en P.P.P. (primerísimo primer plano) del atril y las voces-off; por otro lado, se reformuló la totalidad del tratamiento del programa, por presentarse la posibilidad de contar con filmación (telecine).

El diálogo con voz-off se cambió por actuación directa de dos personajes.

3.4.6.6 Libreto final:



PROGRAMA DE TELEVISION DEL CANAL 9 U. DE CHILE

"AULA 15-20" (Correspondiente a DISEÑO)

CONTENIDOS: Presentación Area de Comunicación Visual

ELENCO : Dos actores en Set; Locutor en off y conductor

MAT/ VISUAL: Telecine y una lámina

SET : Chico

UTILERIA : Dos sillas; fondo blanco

MAT. AUDIO: Música beat orquestada.

VIDEO	AUDIO	TIEMPO
Cámara en conductor	Ahora nos corresponde presentar el Area de Comunicación Visual del Departamento de Diseño de la Universidad de Chile....	10"
Telecine de Animación	Música característica	30"
Cámara en actores	<ul style="list-style-type: none"> - Una mirada basta para comunicarse - ¡Qué! - Sí, así lo afirma Comunicación Visual - ¡Ah sí! ¿y las letras? Acasa no has escuchado hablar de G. - Sí, Sí... pero es no es Comunicación Visual - Bueno y....¿ Qué es Comunicación Visual? - Una carrera - ¿ Una carrera de qué? - Una carrera Universitaria - ¡Tate! Una carrera Universitaria ¿ Y qué? - Ah!! Tú quieres saber... (invitándolo a sentarse para ver el telecine) 	40"



Telecine

Voz-off (locutor)

4'20"

No sólo nuestro personaje quiere saber ¿ Qué es Comunicación Visual? También es de interés de todos nosotros cuando al término de nuestros estudios secundarios nos enfrentamos con el gran dilema de decidir ¿Qué carrera seguir? ¿ Por qué ésta y no otra?

Cortina musical

Se entiende por Comunicación Visual la transmisión de información a través de imágenes visuales con el fin de influenciar la conducta del receptor de dichas informaciones.

Cortina musical

Nuestra disciplina, no tiene más de cuatro años de formación en la Universidad de Chile, de lo que se desprende que el alumno ~~en~~ que ingresa a estudiar, debe poseer un espíritu de trabajo de tal manera que esté dispuesto a aportar con toda su capacidad en el futuro desarrollo de la carrera.

En el segundo año, primero de la especialidad, el alumno debe adquirir una autodisciplina y rigor de trabajo que le permita posteriormente desarrollar una metodología objetiva y científica.

Se le entregan ramos teóricos ~~tales~~ como Comunicación, Dinámica de Grupo y Psicología de la Percepción y ramos técnicos como Dibujo ~~Tecnología~~ Gráfica; todos los cuales trabajan relacionados a un Taller Central en donde se desarrollan trabajos prácticos y una investigación de la industria gráfica ~~estados~~.



En tercer año, ya se abordan problemas de diseño, concretamente realizan el diseño gráfico de texto de Educación Básica. En el presente año se trabaja en contacto con el Ministerio de Educación, en la realización de un libro que será editado y puesto en vigencia en el futuro.

Este trabajo se elabora a manera de proyecto aplicado a la vez que se soluciona un problema real el alumno se capacita en una metodología que le permite enfrentar cualquier problema de diseño.

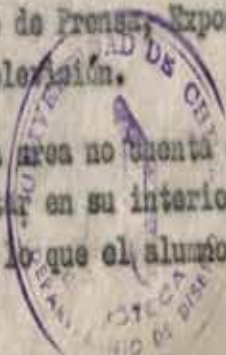
La metodología de Proyectos Aplicados contempla una etapa de información, una de análisis y síntesis de la información, una tercera etapa en donde se proyecta el diseño y se reformula y una cuarta etapa de diseño final.

En cuarto, ya se desarrollan problemas de mayor complejidad como es el caso de Simbología. A la fecha se han elaborado, la Simbología del Parque O'Higgins, un proyecto de Simbología para la Casa Central de la Universidad Católica y la propia Simbología de nuestro Departamento de Diseño y actualmente se elabora la Simbología del Hospital San Juan de Dios.

Después de Simbología, el alumno tiene que desarrollar proyectos aplicados más complejos, que están centrados en problemas de persuasión, como es caso de una Campaña de comunicación, ya sea publicitaria o de carácter cultural.

En estas campañas se trata de abarcar el máximo de instrumentos de comunicación: Afiche, Aviso de Prensa, Exposición, Folleto, Catálogo, Diapositivas, Cine y Televisión.

Es importante destacar que nuestra área no cuenta con los recursos necesarios para implementar en su interior la técnica de cine y televisión; por lo que el alumno debe



buscar los conocimientos sobre estos instrumentos en organismos externos al Departamento.

El quinto año de la especialidad corresponde a 600 horas de Práctica Profesional y elaboración del Proyecto de Título.

El profesional titulado está capacitado para trabajar en organismos públicos o privados y también en forma particular.

Podemos decir por último que la disciplina tiene su desarrollo, pero queda mucho por investigar, por lo que es necesario que el alumno que ingresa no tenga una actitud pasiva, sino por el contrario que se integre a la investigación en que estamos empeñados alumnos y profesores del área en pro de desarrollar una disciplina a nivel universitario.

Cámara en set

(actores dirigiéndose a la cámara)

20^a

- ¡Qué interesante! y muy importante

- ¿Entendiste?

- Sí claro, es realmente necesario

- ¿Y tienes una imagen?

- Mmm... sí

- ¡A verla?

- (muestra frente a la cámara una lámina con el logotipo del Área de Comunicación Visual)

Cámara en Conductor

SIGUE PORO



4. Grabación de los programas 4.1. Introducción:

No todos los programas se graban, aunque sería lo ideal. La grabación de los programas tiene dos finalidades:

- La posibilidad de guardar el programa para una nueva oportunidad.
- La posibilidad de rectificar errores, ya que el videotape permite grabar y regrabar alrededor de 200 veces.

Estos programas fueron grabados fundamentalmente por la posibilidad de rectificar errores. Actualmente uno de los programas grabados se encuentra en el archivo del Departamento de Extensión de la Universidad de Chile.

4.2. Desarrollo de la grabaciones:

Primeramente se realiza un ensayo general del programa tal como si se estuviera grabando realmente. En este ensayo se controlan fundamentalmente los tiempos de presentación y coordinación de las distintas partes del programa. (Ej. tiempo de telecine-narración del locutor en off).

Después de superar los distintos ensayos se comienza la grabación real del programa. Esta grabación es dirigida fundamentalmente por el Director del Programa, que en la sala de dirección controla el desarrollo total.

Una vez que se ha terminado la grabación total del programa se revisa ésta para repetir las partes incorrectas si es que las hubiera, ya sea en el audio o en la imagen o en ambas partes. De no haber errores o una vez superados éstos (re-grabación) el Director del Programa da su visto bueno, quedando de esta manera en condiciones para salir al aire.



5. Conclusiones

Dejá está definir la importancia que tiene la implementa. teórico-práctica de la técnica de cine y la televisión, en en la formación del profesional egresado de la disciplina Comunicación Visual.

Después de nuestra experiencia pudimos darnos cuenta que si bien es complejo pero no difícil diseñar programas televisivos de acuerdo a las posibilidades y determinantes técnicas para el manejo del instrumento.

Debemos aclarar que nuestra experiencia nos resultó relativamente difícil por el motivo fundamental que significa haber tenido una formación esencialmente teórica y en organismos externos al Departamento, siendo ésta nuestra primera confrontación práctica y desde el punto de vista de nuestra disciplina con un instrumento de comunicación dinámico.

Proponemos que la implementación de la técnica del cine y la televisión no se realice en organismos externos al Departamento a menos que se realice un convenio con alguna institución. Est convenio debe fundamentalmente contemplar la posibilidad de un uso concreto de los distintos instrumentos, ya sean cámaras de televisión, cámaras de filmación, posibilidad de grabación de programas, realización de montajes filmaicos, manejo de sala de dirección, etc.

Pensamos que un convenio que realmente convenga, es de muy difícil concreción porque todos y cada uno del instrumental necesario es de uso cotidiano, por lo menos en los estudios de televisión. Por esta razón, lo ideal sería que el Área de Comunicación Visual contara con su propio instrumental.

Como todo el material necesario es difícil adquirirlo, proponemos que se haga todo lo posible por comprar los instrumentos que consideramos elementales y que permitirían la implementación básica de cine y televisión al interior de nuestra Área.



5.1 Proposición de programa académico para Cine y TV.

Introducción: Según nuestra experiencia llegamos a concluir, que un programa académico para cine y TV. debe implementarse conjuntamente entre dos ramas teóricas, dos técnicas y un taller central.

Ramas teóricas:

Historia del Cine y la TV. : creación de cargo y llamado a concurso.

Es básicamente necesario conocer la historia del Cine y la TV. porque a través de ella se conoce los distintos movimientos cinematográficos en donde se han desarrollado distintas formas de tratamiento de los mensajes cinematográficos y televisivos.

Teoría de la Comunicación en instrumentos dinámicos:

Es de suma importancia conocer y manejar el lenguaje, con las determinantes y posibilidades que presenta un instrumento dinámico de comunicación.

Ramas técnicas:

Técnica del cine y la televisión : creación de cargo y llamado a concurso.

Técnicas de animación: Creación de cargo y llamado a concurso.

Taller Central:

El diseño de los mensajes a transmitir, necesariamente debe desarrollarse desde el punto de vista de comunicación visual y según la metodología de proyectos aplicados.

- a) Programación y realización de una investigación de la Industria Cinematográfica (incluida la televisión) en Chile (Al igual que la realización de la investigación de la Industria Gráfica en Chile de Segundo Año)
- b) Realización de Proyectos Aplicados en Cine y Televisión:
 - Proyecto de animación
 - Proyecto de filmación en vivo

- Proyectos de baja complejidad como cartones para televisión (Ilustraciones, Textos, Fotografía).

El carácter de los mensajes a transmitir a través de estos proyectos pueden ser: persuasivos o informativos.

5.2. Instrumental básico necesario:

- Una Movieola chica para 16 mm.
- Una cámara filmadora, con dispositivo para filmar cuadro a cuadro. (de 16 mm.)
- Una proyectora de película de 16 mm. con sonido.
- Una grabadora de tres velocidades
- Pocos de luces, mínimo 5.
- Una sala implementada como estudio con aislación de sonidos y luz exteriores.
- material fungible
- una sala de proyección
- Convenio con el Instituto Fílmico de la Universidad de Chile, para el revelado y positivado de películas.



6. Glosario

- Animación:** Técnica cinematográfica que consiste básicamente en la filmación cuadro a cuadro, de cada una de las distintas posiciones, de uno o varios, objetos o dibujos secuenciales que al ser proyectados causa un efecto de movimiento.
- Cámara:** Aparato óptico-electrónico, cuya función es la de captar las imágenes que seleccionadas en la mesa de dirección saldrán al aire.
- Cartón para T.V.:** Es de carácter estático y de uso variado: avisos, créditos, títulos, etc. (proporción 3:4, color opaco).
- Collage de presentación:** Secuencias cortas de películas de distintos temas o de un mismo tema en diferentes tomas, que se compagina de tal manera que resulte una nueva secuencia rápida y de corto tiempo.
- Compaginación:** Ordenación de película en secuencia; editar y empalmar imágenes.
- Corte directo:** En una filmación o juego de cámaras, es el paso brusco de una toma a otra.
- Cortina musical:** Es el apoyo musical a imágenes de T.V. que no llevan locución.
- Fotograma:** Equivale a cada una de las fotos de una película.
- Fundido:** Superposición de imágenes.
- Grabación:** Es el instante en que un programa se registra o graba en una cinta magnética (imagen y sonido), susceptible de borrar y grabar.
- Guión:** Guía escrito del tema ordenado de tal manera que se pueda traducir a imágenes y sonido.
- Libreto:** Pauta para el desarrollo de un programa con las especificaciones correspondientes.
- Magnetoscopio:** Cumple la función de grabadora de imagen y sonido.
- Mediación:** Sistema utilizado en animación. En el caso de ser dibujo animado, se busca la figura media entre la primera y la última, para contruir los movimientos.
- Monitor:** Aparato de televisión ubicado en el estudio y en el

set. A través de él se aprecia la imagen que sales al aire, sirviendo en este caso de guía a los teleasistentes.

Moviola: Es una máquina proyectora, utilizada para compaginar película.

Osciloscopio: Aparato que sirve para regular los tonos de blanco y negros en una imagen.

Plano General: (P.G.) La figura es tomada entera, dejando espacios sobre la cabeza y bajo los pies.

Plano Medio: (P.M.) Aparece la figura tomada desde la cintura hacia arriba.

Primer Plano: (P.P.) Toma de la cabeza solamente.

Primerísimo Primer Plano: (P.P.P.) Plano de detalle, es el acercamiento de algún detalle de la figura.

Proe-viewer: Aparato de televisión ubicado en el estudio, que sirve para chequear la imagen que sale al aire.

Pulso de Sincronismo: No se transmite lo que solo una cámara genera, sino lo que varias cámaras generan. (Distintas fuentes de imágenes)

Punteo: En animación, es determinar la primera y última posición de un movimiento dado. (Determinar las puestas)

Set: Lugar donde se realiza el programa.

Telecine: Aparato óptico electrónico, que permite proyecciones de imágenes estáticas y dinámicas: transforma el cine en televisión.

Video Tape Record: (V.T.R.) Cinta magnética en donde es posible grabar imagen y sonido (a la vez o por separado).

Voz-off: Es aquella que acompaña a una imagen, no va incluida en ella.

7. Bibliografía

- "Iván el Terrible" S.M. Eisenstein
Aymá S.A. Editora Barcelona 1967.
- "La Dolce Vita" Federico Fellini
Aymá S.A. Editora Barcelona 1963.
- "El chacal de Nahueltoro" Miguel Littin
Empresa Editora Zig-Zag S.A. 1970.
- "Arte y Técnica del Film" Luigi Chiarini
Ediciones Península Barcelona 1968.
- "Metodología y Técnicas de Investigación en Ciencias Sociales"
Felipe Paredes
Siglo Veintiuno Editores S.A. 1972.
- "El Cine Animado" Memoria de Título de Miguel Benguer 1971.
Área de Diseño Gráfico y Publicitario.
- "Apuntes de Televisión II" Gonzalo Beltren
Profesor de la Escuela de Periodismo
Universidad de Chile 1974.
- "Apuntes de Cine II" Profesor Cristián Calderón
Escuela de Periodismo
Universidad de Chile 1974.







OTEC
MIND DIO

ESTABLISHED





