



**UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES
TRABAJO DE GRADO**

**Pigmentados: Multimedia sobre la dirección de arte para creación
de personajes**

Tesistas

**HERNÁNDEZ AYALA, Patricia
PALMA SLAIMEN, Zalfa**

Tutor

CARTAYA, Raquel

Caracas, septiembre 2015

Esfuerzo dedicado a JJ. Mi papá. Mi guía y cuidador.

Donde sea que estés.

Patty

AGRADECIMIENTOS

A Zalfita, por tenerme tanta paciencia y brindarme paz cuando no consigo las respuestas.

A Rodo, por el café, los cigarros y las crisis compartidas.

A Cristi por apoyarme y alimentarme. Gracias por creer en mí más que nadie.

A Maga, que desde la distancia ha sabido estar constantemente presente brindándome su apoyo.

A mi mamá, por ser la iniciadora de esta idea tan compleja pero tan extraordinaria. Tu huella está en nuestras fotos.

A mi tía Rosemary y mi tío Ricardo, por hacer posible este camino y permitirme estar aquí. Por todo.

Patty

A Patty, por encontrarme. Gracias por tu honestidad y dedicación. Por todo.

A mi mamá, por dejarme ir tanto tiempo y decirme que todo iba a estar bien. Gracias por estar y comprender.

A Mandy, por ser mi apoyo silencioso y mi salvavidas.

A Edu, por demostrarme que nada es imposible y pacientemente, saber esperar.

A Yoly y a Cristi, por hacerme parte de su familia y su vida. Gracias por el impulso.

A Kathy, Marimar, Valen, Mumi, Ale, Diana, Rodo y Jorge, por estar ahí desde el primer día.

Zalfa

A nuestras modelos, por confiar.

A Maritza, Fabi y Lola, por no dejar de creer y enseñarnos a ver. Gracias por su admiración.

A Ricardo, por no dejarnos caer.

A Nana, por las críticas acertadas.

A Patty, por su amor en tiempos de cólera.

A Raquel, por rescatarnos.

A Yasmin, por verle sentido. Gracias por alentarnos a seguir adelante y creer en nosotras “sin miedo, con fe y seguridad”.

Patty y Zalfa

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS	3
ÍNDICE	v
ÍNDICE DE FIGURAS.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
INTRODUCCIÓN	x
MARCO REFERENCIAL	xii
I. SOBRE LA DIRECCIÓN DE ARTE	13
1.1. Sobre la dirección de arte.....	13
1.1.1. Donde los personajes cobran vida: La metamorfosis a través del maquillaje artístico	14
II. SOBRE LA FOTOGRAFÍA	19
2.1. Sobre la fotografía.....	19
2.1.1. La fotografía como expresión artística.....	22
2.2. Trabajos referenciales	25
III. SOBRE LA METAMORFOSIS ANIMAL	27
3.1. Sobre la metamorfosis animal.....	27
3.1.1. Metamorfosis de la mariposa.....	27
3.1.2. Metamorfosis de la mariquita.....	28
3.1.3. Metamorfosis de la rana	29
3.1.4. Metamorfosis de la medusa	30
IV. SOBRE EL MULTIMEDIA	31
4.1. Multimedia	31
4.1.1. Texto.....	33
4.1.2. Foto galería.....	34
4.1.3. Audio	35
4.1.4. Video	36
MARCO METODOLÓGICO.....	38

V.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	39
VI.	JUSTIFICACIÓN.....	41
VII.	OBJETIVOS.....	43
7.1.	Objetivo general	43
7.2.	Objetivos específicos	43
VIII.	DELIMITACIÓN	44
IX.	PIGMENTADOS	45
9.1.	Propuesta Visual	46
9.1.1.	Propuesta visual de fotografías.....	46
9.1.1.1.	Propuesta de arte	48
9.1.1.1.1.	Mariposa.....	48
9.1.1.1.2.	Mariquita	51
9.1.1.1.3.	Rana.....	54
9.1.1.1.4.	Medusa	56
9.1.1.1.5.	Camuflaje. Fotografías generales introductorias.....	59
9.1.1.2.	Desgloses por animal.....	60
9.1.1.2.1.	Desglose primer proceso mariposa.....	60
9.1.1.2.2.	Desglose segundo proceso mariposa.....	61
9.1.1.2.3.	Desglose primer proceso mariquita.....	62
9.1.1.2.4.	Desglose segundo proceso mariquita	63
9.1.1.2.5.	Desglose primer proceso rana	64
9.1.1.2.6.	Desglose segundo proceso rana.....	65
9.1.1.2.7.	Desglose primer proceso medusa	66
9.1.1.2.8.	Desglose segundo proceso medusa	67
9.1.1.3.	Story board	68
9.1.2.	Propuesta visual del video documental (tras cámara)	77
9.2.	Producción del multimedia	77
9.2.1.	Conceptualización	77
9.2.1.1.	Galerías fotográficas:	77
9.2.1.2.	Textos ligados a galerías fotográficas:	77

9.2.1.3.	Páginas:	77
9.2.1.4.	Video documental (tras cámara):.....	78
9.2.1.5.	Explicación del proyecto:	78
9.2.1.6.	Contacto:	78
9.2.2.	Desglose de contenido	79
9.3.	Diseño de interactividad:.....	80
9.3.1.	Mapa de navegación	80
9.3.2.	Interfaz.....	83
9.3.3.	Función de los botones	89
9.3.4.	Hipertextos	90
9.4.	Diseño audiovisual	91
9.4.1.	Identidad gráfica.....	91
9.4.1.1.	Paleta de color	92
9.4.1.2.	Uso de la tipografía	93
9.5.	Plan de Promoción	94
9.6.	Presupuestos	94
9.7.	Análisis de costos.....	96
X.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	99
XI.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	102
XII.	ANEXOS.....	109

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1.</i> Referencia maquillaje mariposa 1.....	49
<i>Figura 2.</i> Referencia del capullo.....	49
<i>Figura 3.</i> Referencia escenario mariposa 1.....	50
<i>Figura 4.</i> Referencia de la mariposa 2.	51
<i>Figura 5.</i> Referencia escenario mariposa 2.....	51
<i>Figura 6.</i> Referencia de la mariquita 1.	52
<i>Figura 7.</i> Referencia escenario mariquita 1.....	52
<i>Figura 8.</i> Referencia escenario mariquita 1.....	53
<i>Figura 9.</i> Referencia de la mariquita 2.	53
<i>Figura 10.</i> Referencia escenario mariquita 2.....	54
<i>Figura 11.</i> Referencia de la rana 1.....	54
<i>Figura 12.</i> Referencia escenario rana 1.	55
<i>Figura 13.</i> Referencia de la rana 2.....	55
<i>Figura 14.</i> Referencia escenario rana 2.	56
<i>Figura 15.</i> Referencia de la medusa 1.	57
<i>Figura 16.</i> Referencia escenario medusa 1.	57
<i>Figura 17.</i> Referencia de la medusa 2.	58
<i>Figura 18.</i> Referencia escenario medusa 2.....	58
<i>Figura 19.</i> Referencia de maquillaje de camuflaje.	59
<i>Figura 20.</i> Primer proceso mariposa.....	68
<i>Figura 21.</i> Segundo proceso mariposa.	69
<i>Figura 22.</i> Primer proceso mariquita.	70
<i>Figura 23.</i> Segundo proceso mariquita.....	71
<i>Figura 24.</i> Primer proceso rana.	72
<i>Figura 25.</i> Segundo proceso rana.	73
<i>Figura 26.</i> Primer proceso medusa.	74
<i>Figura 27.</i> Segundo proceso medusa.	75
<i>Figura 28.</i> Camuflaje. Unión de todos los animales.....	76
<i>Figura 29.</i> Mapa de navegación.	82
<i>Figura 30.</i> Pantalla de menú y página principal.	83
<i>Figura 31.</i> Pantalla de galería Camuflaje.	83
<i>Figura 32.</i> Pantalla galería Las más destacadas (ejemplo desplazamiento 1).	84
<i>Figura 33.</i> Pantalla galería Las más destacadas (ejemplo desplazamiento 2).	84
<i>Figura 34.</i> Pantalla Sobre pigmentados.....	85
<i>Figura 35.</i> Pantalla página Mariposa.	85
<i>Figura 36.</i> Pantalla página Mariquita.	86

<i>Figura 37. Pantalla página Rana.</i>	86
<i>Figura 38. Pantalla página Medusa.</i>	87
<i>Figura 39. Pantalla galería de sección documental.</i>	87
<i>Figura 40. Ejemplo al presionar en una fotografía de sección documental.</i>	88
<i>Figura 41. Ejemplo al presionar en el video de sección documental.</i>	88
<i>Figura 42. Pantalla página de contacto.</i>	89
<i>Figura 43. Botones de menú.</i>	89
<i>Figura 44. Botones de siguiente y anterior.</i>	89
<i>Figura 45. Botones de música.</i>	90
<i>Figura 46. Botones para compartir en redes sociales.</i>	90
<i>Figura 47. Ejemplo de hipertextos de página de menú.</i>	91
<i>Figura 48. Ejemplo de hipertexto al pasar con el ratón sobre él.</i>	91
<i>Figura 49. Ejemplo de tipografía de títulos.</i>	93
<i>Figura 50. Ejemplo tipografía de subtítulos y textos asociados a imágenes.</i>	93

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1. Desglose de Mariposa 1.</i>	60
<i>Tabla 2. Desglose de Mariposa 2.</i>	61
<i>Tabla 3. Desglose mariquita 1.</i>	62
<i>Tabla 4. Desglose mariquita 2.</i>	63
<i>Tabla 5. Desglose rana 1.</i>	64
<i>Tabla 6. Desglose rana 2.</i>	65
<i>Tabla 7. Desglose medusa 1.</i>	66
<i>Tabla 8. Desglose medusa 2.</i>	67
<i>Tabla 9. Desglose de contenido.</i>	79
<i>Tabla 10. Uso de la tipografía.</i>	93
<i>Tabla 11. Presupuesto.</i>	95
<i>Tabla 12. Análisis de costos.</i>	97

INTRODUCCIÓN

La dirección de arte es una de las tareas más importantes dentro de las producciones audiovisuales, ya que representa la estética en general y permite recrear la historia haciéndola verosímil para el espectador. A través de este campo es posible construir el mundo de los personajes proporcionándoles identidad gracias al conjunto de elementos involucrados bajo esta dirección, como el vestuario, el decorado y el maquillaje.

La construcción del personaje es vital para darle sentido a la historia. Por ello, es fundamental acudir al maquillaje para lograr, a través de la caracterización, otorgarles la identidad, estética e imagen que estos requieren dentro de la producción.

Teniendo en cuenta que biológicamente se habla de metamorfosis animal cuando ocurre una transformación fisiológica y estructural hasta la madurez del cuerpo en cuestión, se encuentra en las diferentes etapas de esta conversión un abanico de posibilidades en cuanto a las técnicas a aplicar para la realización del maquillaje y, de esta manera, trabajar el desempeño creativo de la dirección de arte como una forma de elaboración de contenido.

No se puede dejar a un lado la implementación de la fotografía artística pues esta permite reflejar un discurso ficcional a través de la imagen fija para ofrecerle al espectador una manera distinta de ver acudiendo a nuevos códigos de comunicación que no se despeguen de la realidad entre sujeto y objeto fotografiado.

En la actualidad, se cuenta con diversas herramientas como textos, imágenes, audio y video que permiten la transmisión de información. El multimedia al ser un punto de unión entre estas, permite un alcance superior de la información al lograr acceder a mayor cantidad de espectadores sin importar el espacio geográfico en el que se encuentren facilitando también la interacción.

En este sentido, *Pigmentados* es un portal web basado en el género de la fotografía artística que muestra un proyecto de dirección de arte enfocado en el maquillaje fantástico donde se almacenan diversos trabajos audiovisuales. En esta plataforma se buscan promover distintas formas narrativas que trabajen a partir del maquillaje como una expresión de la creatividad, pues la pintura se hace parte del cuerpo y da como resultado una obra de arte sujeta a la propia movilidad de este. La creación de este multimedia surge gracias a la motivación de aprovechar los medios de la actual era de información para evidenciar las múltiples posibilidades de la dirección de arte como forma de expresión en el medio audiovisual.

MARCO REFERENCIAL

I. SOBRE LA DIRECCIÓN DE ARTE

1.1. *Sobre la dirección de arte*

La dirección de arte resume el trabajo de dirección que abarca decorados, vestuarios, maquillaje y algo de iluminación, según el director de arte Satur Idarreta en una entrevista dada a Cecilia Vera (2005). Allí comenta que esta “supone plantear y trabajar la estética general de la película para que el conjunto tenga coherencia y no se dispare por ningún sitio”. (p.76). Expone que la dirección de arte participa de forma fundamental en la búsqueda y definición de espacios y estilos que tendrá la película. [Página web en línea]

La dirección de arte es uno de los aspectos más importantes a la hora de realizar una producción. Estos trabajadores se destacan según las necesidades del guion y actúan como guía y supervisor, pues son ellos quienes deben hacer realidad toda la historia mediante su trabajo, explica Anwar Huda en su libro *The Art and Science of Cinema* (2004). [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

Esta área de la dirección describe el proceso de organizar y dirigir los elementos visuales de cualquier comunicación mediática, ya sea cine, producciones televisivas, alguna instalación digital, un comercial y hasta una publicidad impresa. Es una actividad que tiene una amplia aplicación dentro de todas las ramas existentes de las disciplinas asociadas a la comunicación visual. (Mahon, 2010) [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

En el libro *Dirección artística* (2005) de la Universidad Nacional Autónoma de México, Jaime García Estrada corrobora la definición anterior al hablar de la dirección de arte, junto con la *cinetografía* [itálica añadida], como “(...) las áreas del quehacer cinematográfico que se encargan de la apariencia plástica de una película”. (p.7). Ambas ayudan a recrear la atmósfera que se requiere para cada historia

específica. Además una buena dirección artística tiene un papel tan importante como el de una buena fotografía, un buen director o actor. [Página web en línea]

Entonces, para Estrada, el director de arte es:

(...) el responsable de dar una unidad estilística y visual al film, siempre basado en el guion y no solo en su gusto personal. De esta forma, coordina áreas tan diversas como escenografía, ambientación, utilería, vestuario, maquillaje, así como el uso del color. (2005, p.7)

El mundo creado en este ámbito de la producción audiovisual es una fuente de información visual que obtiene el espectador, inconscientemente, sobre el personaje y la situación en la que se encuentra, asevera la autora María Soledad Vásquez en su tesis realizada en el 2010 en la Universidad de Palermo. El color tiene la capacidad de alterar, transformar o embellecer el clima deseado dependiendo del objetivo con el que se utilice, esto influye directamente sobre el mundo del personaje. Es decir, la dirección artística habla tácitamente del personaje, su entorno y situación permitiendo que el espectador lo entienda e incorpore a su mente de inmediato.

Dentro de la dirección de arte se acude a la caracterización, la cual es definida por Vásquez como un arte que permite que cualquier persona sea transformada en un personaje, bien sea a través del maquillaje más simple y natural, o el más complejo. Mediante esta técnica se puede recrear cualquier tipo de transformación dependiendo del vestuario, maquillaje y peinado que se utilice hasta lograr un cambio impactante.

1.1.1. Donde los personajes cobran vida: La metamorfosis a través del maquillaje artístico

En la época Isabelina el maquillaje se había convertido en un requerimiento indispensable en el teatro pues se usaba para transformar a los actores masculinos en personajes femeninos. (Ferguson's *Careers in focus: Cosmetology* 2008) [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

Durante el S. XVII en Asia, el teatro Kabuki mantenía los orígenes simbólicos del drama donde los actores utilizaban maquillajes estilizados para representar la naturaleza de cada personaje y también como estatus social. Pero no fue sino hasta finales del S. XVIII que el maquillaje se empezó a utilizar en el teatro para representar situaciones reales y más adelante con el advenimiento del cine es que se generaron nuevos retos a nivel del maquillaje de los actores. Los artistas no solo debían crear maquillajes que soportaran las fuertes luces utilizadas, sino que también fueran realistas en la pantalla.

El maquillaje teatral [Itálica añadida] es tan antiguo como el teatro mismo. Culturas alrededor del mundo realizaban bailes ritualistas diseñados por guías espirituales para comunicarse con sus dioses y otras fuerzas naturales, en donde requería vestuarios y maquillajes elaborados. (Ferguson's *Careers in focus: Cosmetology*, 2008) [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

Un buen maquillaje teatral es aquel que con ayuda del vestuario y el peinado, logra su función principal que es la de ayudar al actor a lograr la caracterización del personaje y debe ser fiel a este, tanto en sus rasgos físicos como en los de personalidad establece José Fernández Arena (2008). Debe hacerse entonces, un boceto del maquillaje y para ello se debe tener en cuenta las características del soporte donde será realizado, que son el rostro y el cuerpo humano. [Página web en línea]

A medida de que el cine fue progresando, nuevas tecnologías e inventos empezaron a formar parte de las producciones lo que logró darle forma y vida a la imaginación de los cineastas al realizar sus películas. Desde los primeros días de la creación cinematográfica, los directores y técnicos han buscado continuamente la forma de sorprender al público, de hacer películas mágicas con la ayuda de trucos de cámara o de estudio, y de ello surge la necesidad del maquillaje de efectos especiales. (Huda, 2004) [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

El maquillaje juega un papel esencial, especialmente en los filmes de religión, fantasía, ciencia ficción y terror, pues estos géneros dependen crucialmente de esta técnica para darle realismo a la historia. Además los personajes creados y visualizados por el escritor, pueden cobrar vida solo con la ayuda del maquillaje, y es por ello que es considerado un arte más dentro de aquellas que conforman cualquier producción audiovisual, explica el autor Anwar Huda en su libro *The Art and Science of Cinema* (2004). [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

Cada producción demanda diferentes aplicaciones del maquillaje. Huda pone de ejemplo las películas de guerra en donde las caras de los soldados deben estar manchadas de polvo negro y sangre seca; y las películas de terror, en donde se utilizan dientes y uñas falsas para dar la sensación de horror al personaje. Con esto, resalta que todos los dramas, obras y películas deben apreciar el gran valor y poder que tiene el maquillaje, ya que es este quien le da verosimilitud a las películas.

El maquillaje de efectos especiales es una “técnica popular que lleva a la imaginación a lugares que sean representativos de imágenes, sitios, personas y personajes icónicos que no son reales, pero a menudo tienen una visión o un recuerdo que son claros y fácilmente reconocibles para la gente.” (D’Allaird, Bolles, Boyce, McKenna, Moren, Mulroy, Pierce, Podbielski, Schamling, 2013, p.444) [Página web en línea]

Esta técnica es utilizada para hacer ver a las personas de una forma distinta a lo que son, la cual puede emplearse de manera sutil o dramática para que los personajes sean más creíbles y puede ser alterado de tal manera que se represente la transformación exacta de un ser humano en animal. (D’Allaird et al, 2013) [Página web en línea]

El maquillador Janus Vinther (2002/2003) establece que el cuerpo desnudo representa un buen lienzo para el artista. Habla del maquillaje corporal como una práctica frecuente en avisos comerciales, exhibiciones de arte y videos musicales. Además, su uso comercial que es el de representar ropa pintada sobre el cuerpo,

también logra representar situaciones fantásticas como el océano, junglas, instrumentos musicales, arte abstracto, entre muchas otras cosas al utilizar los contornos del cuerpo como instrumento y dejar volar la imaginación libremente. [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

La caracterización además de construir a los personajes de una manera distinta frente a otros seres, también establece propiedades diferenciadoras de estos dentro de una historia, aclara el escritor José R. Valles Calatrava en su libro *Teoría de la narrativa. Una perspectiva sistemática* (2008). [Página web en línea]

Dentro de la caracterización, el autor explica que para entender el proceso por el cual se construye la identidad del personaje, habría que definir *rasgo* [itálica añadida] pues este concepto abarca el proceso de caracterización interno o externo de cualquier personaje. Destaca algunos procedimientos particulares, entre ellos, el *emblema* [itálica añadida] que consiste en poner en relación simbólica a un personaje con un lugar u objeto y, la *transfiguración* [itálica añadida] que no se refiere a ocultar la identidad a través de un disfraz, sino que convierte a un personaje en otro como si fuera su doble entendiéndolo como un proceso de metamorfosis. [Página web en línea]

Uno de los caminos para introducir la fantasía puede ser presentar a la persona fotografiada de forma insólita utilizando la técnica del maquillaje corporal: "el elemento de fantasía significa que se necesita introducir en la fotografía no solo algo fuera de lo común, sino algo que no sea suficientemente 'real'". (Hedgecoe, 1991/1993, p.86)

Muchas veces el objetivo de la imagen es presentar al sujeto de la manera más veraz posible donde se requiere un mínimo de maquillaje que permita ocultar pequeñas imperfecciones de la piel, sin embargo hay un mundo especializado de la fotografía en que el maquillaje se ha convertido en un arte en sí mismo donde se transforma por completo la apariencia de los modelos. "Normalmente, el plan de

maquillaje debe elegirse no solo para adaptarse al modelo, sino para complementar el entorno, un clima especial" (John Hedgecoe ,1991/1993, p.82)

II. SOBRE LA FOTOGRAFÍA

2.1. *Sobre la fotografía*

El estructuralista francés Roland Barthes (1980/1989), en su libro *La cámara lúcida*, parte de la idea de que como en el cine, la fotografía no tiene signos discontinuos o aislables que puedan ser considerados como signos, por lo que se dificulta la consideración de estas prácticas como lenguaje. Sin embargo, el autor encuentra en ellas un conjunto de elementos retóricos que contienen mensajes connotados que gracias a diferentes convenciones sociales pueden ser analizados de forma semiológica para así lograr considerar a la fotografía como un lenguaje.

La paradoja fotográfica consiste en la existencia de dos mensajes, el primero siendo el análogo fotográfico, que no contiene un código, y el segundo es el tratamiento que se le da a la foto con el conjunto de elementos antes mencionados, según se explica en el libro *Lo obvio y lo obtuso: imágenes, gestos, voces*, Barthes (1982/1986). Asimismo, la coexistencia de estos mensajes impide una visión objetiva de la fotografía pues es solo a través del tratamiento que se le dé a la misma, que puede inferirse el mensaje que contiene.

“(…) es imprescindible recordar que en la fotografía, el mensaje denotado, al ser absolutamente analógico, es decir, privado de un código, es además continuo, y no tiene objeto intentar hallar las unidades significantes del primer mensaje; por el contrario, el mensaje connotado comprende efectivamente un plano de la expresión y un plano del contenido, significantes y significados: obliga, por tanto, a un auténtico desciframiento”. (Barthes, 1982/1986, p. 15-16)

El filósofo francés Vilém Flusser (1990/1983) hace la misma consideración de la fotografía como lenguaje por medio de los elementos contenidos en ella mediante un trabajo crítico sobre la producción tecnológica en su libro *Hacia una filosofía de*

la fotografía, donde explica que la significación de las imágenes se logra analizando todo el contenido que en ella existe haciendo un escaneo.

La finalidad de las fotografías es hacer que algunos escenarios sean imaginables para el espectador al reducir sus elementos en un espacio de dos dimensiones en un plano, y es el mismo espectador quien puede, según sus intenciones, obtener aprendizajes y comprender distintos mensajes sobre determinada fotografía. Por lo tanto, explica que el significado de las imágenes es el resultado de dos intenciones: la que está contenida en la imagen como tal y aquella que posea el que la mira: “Por tanto, las imágenes no son un conjunto de símbolos *denotativos* como los números, sino conjuntos de símbolos connotativos: las imágenes son susceptibles de interpretación”. (p.11)

Las imágenes técnicas contienen nuevos códigos que provienen del mundo pues ellas son producto de un nuevo tipo de imaginación y de la capacidad de transformar textos en imágenes. Flusser establece que para descifrarlas, es necesario considerar el carácter mágico que ellas contienen pues son una traducción de una realidad a una situación, al sustituir con *escenas* [itálica añadida] a los hechos. “No es posible un acto de fotografiar ingenuo o inconcebido. Una fotografía es una imagen de conceptos”. (p.35)

Las fotografías son mediaciones entre el hombre y el mundo, pues al hombre existir, no tiene acceso inmediato a este y por ello las imágenes hacen que el mundo sea accesible e imaginable.

Con todo, es difícil descifrar las imágenes técnicas, pues aparentemente no necesitan ser descifradas. Su significado parece grabarse automáticamente sobre sus superficies como en las huellas digitales donde lo significado (el dedo) es la causa, y la imagen (la huella) es el efecto. (Flusser, 1990/1983, p.17)

La significación de las imágenes está asociada a la intención del fotógrafo de recrear situaciones inexistentes contenidas en el mundo y este es el pretexto para lograr las situaciones que propone. De esta forma, para Flusser la intención de este se relaciona con su esencia y es posible descifrar la imagen conociendo el concepto que tiene el fotógrafo del mundo, pues utiliza la cámara para transformar estos conceptos en imágenes.

El objetivo del fotógrafo es comunicar a otros con las imágenes producidas para que estas se conviertan en modelos de experiencias y formas de conocimiento, quedando así immortalizado en la mente de las personas al informarles sobre su concepción del mundo contenida en sus fotos. (Flusser, 1990/1983)

El fotógrafo estadounidense Bruce Barnbaum, en su libro *The art of photography* (2010), coincide en que la fotografía es una forma de comunicación no verbal, en donde el pensamiento del fotógrafo es transmitido al espectador por medio de imágenes. Esto genera una conexión entre ambos que puede despertar distintas emociones y pensamientos sobre el mundo, o da la oportunidad de crear mundos nuevos. Esta forma de comunicación permite relacionar a la fotografía con las demás formas de arte como la pintura y la música, y es por ello que puede ser considerada como tal. [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

Esta nueva forma de comunicación surge, según Lucía Crespo Jiménez y Rafael Villena Espinosa, en su libro *Fotografía y patrimonio* (2007), gracias a la necesidad del ser humano de crear imágenes que lo ayuden a ubicarse en su propio mundo, y a diferencia de las imágenes artesanales o la pintura, la fotografía permite reflejar al mundo con gran fidelidad, otorgándonos distintas formas de conocimiento.

El interés social por la fotografía apunta a dos maneras de mirarla, por una parte puede ser vista como creación artística, por otra, como patrimonio documental. Pero sin importar cuál de ellas sea la rama elegida, afirman el valor que tiene la fotografía como bien cultural pues la consideran como “(...) un universo visual

conformado por infinidad de instantes que reflejan distintas realidades ante nuestra mirada”. (p.100). (Crespo Jiménez y Villena Espinoza, 2007) [Página web en línea]

2.1.1. *La fotografía como expresión artística*

La crítica e historiadora Lucy Soutter (2013), en su libro *Why art photography*, comenta que desde 1930 las fotografías han sido hechas por artistas que han intentado ubicar esta práctica dentro del contexto de las artes. Para ello se le otorgó a la fotografía los mismos géneros que se utilizaban en la pintura (retrato, desnudo, paisajismo y naturaleza muerta). [Página Web en línea] (Traducción libre del autor)

Durante los años 1920 y 1930 la fotografía formó parte de una gran explosión de experimentación creativa y surgieron surrealistas como Man Ray o Hans Bellmer que mezclaron la fotografía con la pintura, impresiones y escultura, creando imágenes aisladas, collages y composiciones que desafiaban las formas de arte convencionales. Por ello, en la actualidad, muchos artistas que utilizan la fotografía no sienten la necesidad de identificar a esta actividad como una forma diferente a la del arte mismo. (Soutter, 2013)

Con el objeto de legitimarse dentro de la tradición de las Bellas Artes, la fotografía artística no supo reconocer el potencial de su naturaleza y entendió que solo imitando a la pintura alcanzaría el estatus deseado, explica la escritora Elena Sacchetti Osti en su libro *Identidades sociales y memoria colectiva en el arte contemporáneo andaluz*. El propósito de alcanzar esta condición era democratizar el acceso a la fotografía como arte y superar las viejas jerarquías académicas. [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

La evolución del arte fotográfico parte del cuestionamiento de si una máquina pudiera efectivamente producir una obra de arte. Luego de que varios puntos de vista fueron expuestos, y si bien la mayoría de la gente sentía que la fotografía no podía competir con la combinación de la creatividad y el trabajo manual que se encuentra

en la pintura, se dio a entender que la fotografía puede dar valiosa ayuda a esta técnica, simplemente mostrando lo que no es. Así que a través del arte fotográfico se buscó romper con esta calificación de modo que por medio de la manipulación obvia, los fotógrafos demostraran que eran parte de esta tradición. [Página web en línea] (Traducción libre del autor).

Para todos los pictóricos, el interés principal radica en la expresión artística de carácter no documental. En otras palabras, el pictórico utiliza el sujeto fotográfico como un medio para un fin: lograr un resultado satisfactorio, donde se podría destacar una cierta función de la composición de alterar su importancia y significado. (Sachhetti Osti, 1978) [Página web en línea] (Traducción libre del autor).

La autora Susan Sontag, en su libro *Sobre la fotografía* (1976/2006), desarrolla esta visión de esta técnica como forma de arte al explicar que los pintores y los fotógrafos comparten el deseo de retratar la realidad, pero este interés se ve influenciado tanto por el gusto como por la intención. Por ello, las fotografías se convierten en una interpretación personal del mundo en el momento que el fotógrafo elige el encuadre, la luz, y en general la apariencia de la foto.

Sontag explica que:

Una fotografía no es el mero resultado del encuentro entre un acontecimiento y un fotógrafo; hacer imágenes es un acontecimiento en sí mismo, y uno que se arroga derechos cada vez más parentorios para inferir, invadir o ignorar lo que esté sucediendo. (p.26)

El autor Alfonso Bustos Toldos (s.f) afirma que la integración de la fotografía a las demás artes comenzó con los retratistas al tratar de imitar la realidad tal cual era y muchos de estos pintores pasaron a ser fotógrafos debido a que la fidelidad de la imagen era mayor en las fotos que en las pinturas, siendo este el primer ingreso de la fotografía al medio artístico.

La llegada del naturalismo le abre la puerta a la fotografía hacia el mundo del arte que buscaba reflejar la realidad a la perfección, y estos escenarios eran mejor retratados por medio de esta práctica. Más adelante, gracias a un mayor entendimiento sobre las técnicas fotográficas y la luz, se abre paso a una visión más estética de la imagen lo que entonces pudo lograr un acercamiento a ser considerada como arte. (Bustos, s.f)

Las visiones de la fotografía tanto en su forma artística como experiencia humana, evolucionaron conjuntamente en el momento que la cámara dejó de ser estática, dándole a los fotógrafos una experiencia más subjetiva de la imagen al poder controlar tanto el enfoque como los encuadres. Así se le dio paso a lo que es hoy el lenguaje artístico de la fotografía.

En la actualidad, la fotografía creativa en sí, tiene un carácter muy subjetivo. El impresionismo en la pintura y su consiguiente marcha hacia lo abstracto tuvo un gran efecto en la fotografía. Ya en la actualidad, la fotografía creativa pura es casi completamente subjetiva y la manipulación de las imágenes se ha convertido en una herramienta fundamental en su expresión artística (...) (p.1).

La fotografía creativa, entonces, parte de la organización formal y conceptual de la imagen por parte del fotógrafo al interiorizar la realidad e interpretarla de manera distinta para realizar una foto. Este tipo de imágenes ya no buscan retratar la realidad tal cual es, sino por medio de la creatividad y la experimentación, buscan aportarle más contenido al lenguaje fotográfico. (Bustos, s.f)

Esta rama está ampliamente influenciada por los conceptos de fantasía y subconsciente gracias a la influencia de la fotografía surrealista durante las décadas de los veinte y treinta. La autora Susan Bright (2005) introduce un texto de Walter Benjamin, llamado *La obra de arte en la era de la reproducción mecánica*, donde se habla de un inconsciente óptico que tienen los fotógrafos al realizar sus trabajos, y es

esto lo que permite la creación de espacios y situaciones idealizadas usuales en esta rama de la fotografía. [Página web en línea]

2.2. *Trabajos referenciales*

El trabajo del fotógrafo Edward Weston saca el máximo provecho a la técnica fotográfica al entenderla como una combinación de dos concepciones. Por una parte se encuentra con el espíritu de los objetos fotografiados que solo es comprendido realmente por el fotógrafo y por otra, entiende que, aunque la mirada del espectador descubra algo extraño, este comprende a las formas retratadas tal y como son, centrándolas en la realidad. (Bullard, 2014, 28 de mayo. Edward Weston: la obsesión por la pureza. Velaverde) [Página web en línea]

Por ello, sus fotografías combinan tanto objetos como personas relacionando sus formas para lograr, a través de la mirada, una convergencia de significaciones. La intención del fotógrafo es hacer imaginar al espectador sin despegarlo del objeto en sí fotografiado, pues la interpretación los devuelve al mismo tiempo a la realidad.

En combinación de la fotografía y el maquillaje, existe el trabajo de Ryan Burke, fotógrafo, maquillador y artista visual. Sus auto retratos expresan una perspectiva sobre el estilismo que conlleva vestimentas, peinados, maquillajes o accesorios poco convencionales, y en una estética derivada en el uso inusual de materiales y maquillajes para crear personajes. [Página web en línea]

En una entrevista para el Huffington Post, el fotógrafo, nacido en Virginia pero asentado en Nueva York, habla su trabajo de auto retratos más influyente llamado “Characters”. Explica que ha sido influenciado y formado por sus experiencias con varios artistas, por travestis y otras personas durante su estadía en Nueva York y Los Ángeles. (Nichols, 2015, 27 de agosto) [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

El artista describe su trabajo como una forma de documentar su vida. Como artista-maquillador empezó a fotografiar sus atuendos con un celular antes de salir de

manera de preservar su trabajo, pero al tomarle de 3 a 6 horas realizar un maquillaje, comenzó a parecerle importante realizar un trabajo más profesional con las fotografías.

Aunque él tenga el control total sobre cómo realizarlos, encuentra inspiración en sus amigos y ocasionalmente de íconos de la moda como Dovima, la supermodelo de los años 50.

Su estética proviene de la abstracción, geometría, androginia y sofisticación, y al ser fotógrafo, es además curiosa. Ser una persona introvertida le permite encontrar detalles que otros quizás no ven y encuentra en estos objetos y combinaciones de color, la inspiración necesaria para crear distintos personajes o ideas de diseños.

Burke expresa su necesidad de libertad al no planificar por completo sus conceptos de maquillaje, pues no desea sentirse atrapado ya que para él es importante dejar que las cosas fluyan de manera orgánica y tener libertad creativa.

Concluye diciendo que tanto la serie *Characters* como su trabajo en general, son una forma de conectarse con amigos y desconocidos, ya que así celebra la expresión personal. (Nichols, 2015, 27 de agosto) [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

III. SOBRE LA METAMORFOSIS ANIMAL

3.1. *Sobre la metamorfosis animal*

El término metamorfosis viene del griego *meta* [itálica añadida] que significa alteración y *morphè* [itálica añadida] que significa forma. Es un cambio o una transformación de forma.

En embriología es definida como la transformación de la larva a la adultez del animal mediante distintos cambios estructurales y fisiológicos que requiera el organismo de determinado animal. (Khanna y Yadan, 2005) [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

3.1.1. *Metamorfosis de la mariposa*

En la revista Asturnatura, González Fernández (2012, febrero) explica que las mariposas realizan una transformación *meta-morfe* [itálica añadida] que quiere decir más allá de la forma anterior. Poseen un ciclo vital denominado *generación* [itálica añadida] pasando por cuatro fases distintas que son el huevo, la oruga o larva, crisálida o pupa y por último, imago o adulto. Este ciclo está regulado por hormonas y se ve influenciado por la temperatura. (Nº 359) [Página web en línea]

El huevo es donde ocurre el desarrollo embrionario del animal. La vida del embrión se encuentra protegida por un caparazón llamado corión que contiene sustancias nutritivas. Luego de dos o tres semanas, la larva u oruga rompe la cáscara al comérsela y sale para continuar alimentándose de la planta en la que está adherida.

Las orugas tienen forma de gusano y poseen una boca dividida en dos labios, uno de ellos se encuentra la hilera, donde están contenidas las glándulas productoras de seda. El autor manifiesta que este sistema es de vital importancia pues la seda expulsada de forma líquida, al hacer contacto con el aire, se seca y puede unir hojas

para resguardarse y formar capullos para la próxima fase llamada *crisalidación* [itálica añadida].

Las orugas pasan de cuatro a seis mudas y mientras esto ocurre, deja de alimentarse y se inmoviliza para crisalidar. Estas estructuras de seda se adhieren a tierra, plantas, piedras o troncos; y son generalmente de color verde o marrón oscuro, adornadas con sombras brillantes.

Durante esta fase ocurre la reorganización de los tejidos que dura alrededor de tres semanas. Unos tejidos se disuelven en un proceso llamado histólisis y otros se modifican. De esta manera comienza a formarse la futura mariposa. (González Fernández, 2012, febrero, N° 359) [Página web en línea]

3.1.2. *Metamorfosis de la mariquita*

Según la BBC de Londres, los escarabajos con puntos rojos y negros son solo una etapa del ciclo de vida de la mariquita. Como otros insectos, las mariquitas pasan por tres etapas que son el huevo, la larva y la fase de crisálida.

Las mariquitas ponen lotes de huevos generalmente en la parte inferior de las hojas por lo menos una vez al año. Algunas, ponen huevos varias veces al año y los tamaños del grupo dependen de su especie. Sin embargo, los números pueden variar desde 2 hasta 100 huevos, los cuales tienen un color pálido y pueden romperse entre 4 y 10 días.

Las larvas se parecen un poco a las orugas, son generalmente de color gris, marrón o negro, con puntos amarillos. La razón de estos colores brillantes es para advertir a los depredadores sobre su toxicidad. En el artículo se explica que a diferencia de las orugas, las larvas de la mariquita no se alimentan de hojas sino que son carnívoras, que al comer, van cambiando de piel y de esta manera, van creciendo.

Finalmente, una vez que las larvas crecen lo suficiente se forma la crisálida. Estas estructuras se mantienen inactivas durante dos semanas o tres meses mientras, en su interior, se va formando la mariquita.

Cuando finalmente emergen de las crisálidas son de color amarillo pálido y son frágiles, y en pocas horas el color se oscurece a rojo y se endurecen las alas. (BBC, s.f) [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

3.1.3. *Metamorfosis de la rana*

Los autores Khanna y Yadan (2005) en su libro sobre biología de los anfibios, explican que cuando el renacuajo tiene aproximadamente ocho semanas de vida, comienza a atravesar por una serie de cambios rápidos hasta llegar a convertirse en rana. Este proceso de cambio ocurre en tres fases: cambios en sus hábitos y hábitat, cambios en su morfología y cambios en su fisiología.

El primer cambio está asociado con la transición del modo de vida de la larva, ya que esta deja de ser un animal netamente acuático y pasa a ser uno que necesita tomar aire frecuentemente en la superficie terrestre. Esta combinación de hábitat la convierten en un anfibio.

El cambio de ambiente también implica que se modifiquen sus hábitos alimenticios. Las larvas en un principio son herbívoros que se alimentan de algas y materia vegetal. Pero, en el momento que comienza a crecer y adopta el nuevo estilo de vida terrestre, lo convierte en un animal carnívoro.

Los cambios morfológicos y fisiológicos involucran la reducción o la completa desaparición de todas aquellas estructuras que son necesarias en la vida de la larva, pero no durante la vida adulta. Tanto la cola como las branquias son reabsorbidas de manera tal que se pueda adaptar a la vida terrestre, finalizando el proceso de la metamorfosis con el aspecto de rana conocido comúnmente. (Khanna y Yadan, 2005) [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

3.1.4. *Metamorfosis de la medusa*

El director de biología de L'Aquàrium Patrici Bultó (2010) en el artículo del periódico El Mundo *Cuando las medusas mudan en mariposas*, explica que el proceso de metamorfosis de la medusa es muy semejante al de la mariposa, ya que estas empiezan siendo larvas microscópicas que se adhieren al fondo del mar. [Página web en línea]

Elena Curtis y Adriana Schnek (2008) en su libro *Curtis Biología* explican que una vez realizada la fecundación el huevo se transforma en una larva plánula. Esta se convierte en una estructura esférica y hueca de células llamada *cnidario* [itálica añadida]. Estos organismos permanecen adheridos al fondo del mar sobre una estructura sólida hasta llegar a formarse en pólipos o medusas.

Los pólipos son unos seres vivos asexuales y sedentarios a diferencia de las medusas que son móviles y se reproducen sexualmente para comenzar de nuevo este ciclo. Sin embargo, los pólipos cuentan con una fase de reproducción asexual rápida que consiste en la conformación de una colonia que crece y libera unas estructuras en forma de platillo, las cuales se convertirán en nuevas medusas. (Curtis y Schnek, 2008) [Página web en línea]

IV. SOBRE EL MULTIMEDIA

4.1. *Multimedia*

Para algunos, multimedia significa que un individuo navegue por una enciclopedia *online* [itálica añadida] que contenga textos, gráficos, animaciones y sonidos. Para otros, significa un público que presencia imágenes y sonidos por medio de pantallas que son presentados a través de un moderador. Por lo tanto, ver un video en una pantalla de televisión puede ser considerado multimedia por la presencia de imágenes y sonidos. (Richard Mayer, 2001) [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

Como este término significa distintas cosas para diferentes personas, Mayer considera que es la presentación de material usando tanto palabras como imágenes. Con palabras se refiere al material presentado en forma verbal, así como texto impreso o hablado. Por imágenes se refiere al material presentado de manera gráfica, incluyendo ilustraciones, fotografías, gráficos dinámicos, mapas o video.

Se cuestiona si el término multimedia es un sustantivo o un adjetivo, pues si lo definiese como sustantivo, para él multimedia sería la tecnología utilizada para presentar material tanto visual como verbal. En cambio al definirlo como un adjetivo, lo ubicaría en algunos contextos como: el aprendizaje multimedia, que implica instruirse de imágenes y textos y, el mensaje o presentación multimedia, que es la realización de presentaciones que contengan ambas cosas. El aprendizaje multimedia está basado en la idea de que los mensajes instructivos (texto e imagen) deben estar diseñados conforme a cómo funciona la mente humana. Por lo que asumimos que tenemos dos sistemas de procesamiento de información, uno para el material verbal y otro para el visual.

La premisa para las presentaciones multimedia entonces es, que aprovecha toda la capacidad que tiene el hombre para procesar información con el uso de imágenes y textos al mismo tiempo. Si solo se presenta un material de modo verbal,

se estaría ignorando la contribución potencial de nuestra capacidad para procesar el material visual. Y aunque las palabras e imágenes son cualitativamente diferentes, se complementan y, el entendimiento humano ocurre cuando se logran integrar mentalmente las representaciones visuales y verbales. (Richard Mayer, 2001) [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

Una presentación multimedia es un *show digital* [itálica añadida] que usa diferentes componentes de forma integrada para comunicar alguna idea a una audiencia, según afirma Ranjan Parekh en su libro *Principles of multimedia* (2006). [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

Para el autor, la ventaja de este tipo de presentaciones recae en el hecho de poder presentar las ideas en una variedad de formas que aumenta el nivel de comprensión y retención del tema en la mente de los usuarios. Al unirse tantos conceptos en la definición de multimedia, se ve como un punto de unión de tres áreas de trabajo distintas: computación, comunicación y entretenimiento.

Una de las características del multimedia es la *no linealidad* [itálica añadida], pues en una presentación multimedia el usuario puede navegar a distintas partes de la presentación y ver distintos cuadros de la manera que él prefiera. Para hacer la no linealidad posible, el usuario debe ser capaz de interactuar con la presentación y esto es posible gracias a una serie de elementos de *interactividad* [itálica añadida], que es otra de las características mencionadas que incluye la utilización de botones, barras de menú e hipervínculos que logran su realización.

Por último, se habla de la *integridad* [itálica añadida], que es otra de las características de este tipo de presentaciones, y quiere decir que aunque existan varios medios presentados simultáneamente, estos deben estar integrados o ser parte de una entidad, y de hecho esta presentación debe decidir de qué manera el usuario puede controlar cada medio individualmente. (Parekh, 2006) [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

El término multimedia, también pueden ser presentaciones audiovisuales en cine, televisión, video, juegos interactivos, interfaces de computadores e internet, como lo explican Siu-Lan Tan, Annabel j. Cohen, Scott D. Lipscomb y Roger A. Kendall (2013), y le atribuyen a estas presentaciones que tienen el poder de comprometer audiencias ya sea de forma narrativa, juegos o publicidad. A veces el término multimedia implica una combinación tecnológica de distintas formas sensoriales. [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

La información contenida dentro de este formato puede ser presentada a través de sonidos, videos o fotografías. Un multimedia que esté bien compuesto permite la participación del usuario de manera que sea más fácil de utilizar y ésta combinación de ilustración e interactividad pone fin al uso de métodos menos atractivos que también transmiten información. (David Haskin, 1994/1995)

El multimedia permite absorber mayor información con menos esfuerzo, ya que el usuario puede escoger el tema que desee a la velocidad de su preferencia, dándole el control sobre el proceso de interacción y generándose el concepto de multimedia interactiva, donde el espectador está en la capacidad de escoger información específica y la trayectoria dentro del cuerpo de información.

Para el autor, un Multimedia es la combinación de varios medios, siendo estos formas de transmisión de información. Divide el término *multimedia* en *multi* [itálica añadida] que significa mucho y *media* [itálica añadida] que significa más de un medio. “En su forma más sencilla, Multimedia es una aplicación (...) que combina dos o más de los elementos siguientes: texto, sonido grabado y música, imágenes fijas, video (...)”. (p.8)

4.1.1. *Texto*

Desde el comienzo de la civilización humana, las ideas han sido articuladas por el uso de la forma escrita. El texto en las presentaciones multimedia es un formato que puede ser combinado con otros tipos de medios de manera muy poderosa

y efectiva para presentar información y expresar estados de ánimo. (Parekh, 2006)
[Página web en línea] (Traducción libre del autor)

Dentro del multimedia se pueden encontrar varios tipos de texto: el *texto simple o sin formato* [itálica añadida] que es aquel con un tamaño de letra específico, no cambiante, que tiene la misma apariencia constantemente; el *texto formateado* [itálica añadida], donde la apariencia puede variar usando parámetros de letra distintos; y el *hipertexto* [itálica añadida] que puede servir para vincular diferentes documentos electrónicos y permiten al usuario pasar de uno a otro de forma no lineal. (Parekh, 2006) [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

El texto electrónico para George P. Landow, desarrollador web y editor en jefe de distintos sitios de Internet, (1995), es un *hipertexto* [itálica añadida] ya que puede ser una *escritura no secuencial* [itálica añadida] que se ramifica, pues permite que el lector escoja lo que quiere leer en la pantalla. Este hipertexto estaría compuesto por bloques, de información verbal y no verbal, conectados entre sí, que forman diferentes nexos permitiendo la interacción del usuario en una textualidad abierta, eternamente inacabada.

El sistema proporcionado por el hipertexto puede estar centrado en lo que quiera el lector. El centro de atención es provisional siempre y cuando él lo decida ya que es un lector activo, concluye Landow.

4.1.2. Foto galería

La imagen es el próximo elemento dentro del multimedia después del texto. A la mayoría de las personas no les gusta navegar por páginas que contengan únicamente texto, especialmente en una pantalla de computadora, por lo que se ha buscado suplantarlos por imágenes, según aclara el autor Ranjan Parekh (2006). [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

Usualmente se distinguen en las páginas web dos grupos de imágenes. Aquellas que retratan cosas reales, capturadas por una cámara, llamadas *fotografías*

[itálica añadida], y aquellas que han sido dibujadas o pintadas y pueden retratar un escenario ficticio, llamadas *gráficos* [itálica añadida]. Las fotografías pueden ser en blanco y negro, en escala de grises o contener una amplia gama de colores y para reconocer esta información de color en un monitor, se debe tener *modelos de color* [itálica añadida], que ayudan a expresar la información de color en términos de valores numéricos. Estos *modelos de color* son el *RGB* [itálica añadida], utilizado para luces de color como en imágenes/fotografías en la pantalla de un monitor y el *CMYK* [itálica añadida], utilizado para tintas en una imagen impresa. (Ranjan Parekh, 2006) [Página web en línea] (Traducción libre del autor).

4.1.3. Audio

Los autores Pablo Muñoz y Mercedes González, en su libro *El diseño de materiales de aprendizaje multimedia y las nuevas competencias del docente en contextos teleformativos* (2009), resaltan un apartado sobre el audio de Cabero y Gisbert donde explican que este es un conjunto de incorporaciones sonoras que van desde voz en off, hasta diálogos, música o efectos sonoros que forman parte de las páginas multimedia. [Página web en línea]

Estos sonidos, dependiendo de su función, logran proporcionar continuidad narrativa a la página, haciendo del multimedia una experiencia amena al captar la atención del usuario para motivar la navegación y logrando reforzar la participación e interacción del mismo dentro de la página web.

El recurso narrativo más utilizado es la música, ya que esta genera estados psicológicos determinados que pueden ir de la mano con el tema del sitio logrando ambientarlo según la temática que contenga. (Muñoz y González, 2009) [Página web en línea]

Los espectadores oyentes toman por sentado el rol que tiene la música y el audio, sin embargo, si se les pregunta, la mayoría coincide en que la música y el video contribuyen al valor de entretenimiento, la función comunicativa, el placer

estético, o el propósito educacional que el multimedia puede proveer. En contraste con las audiencias, algunos investigadores dentro de numerosas disciplinas académicas, están poniendo su atención en el rol de la música y el sonido que le proveen a la experiencia multimedia. (Siu-Lan Tan, Annabel j. Cohen, Scott D. Lipscomb y Roger A. Kendall, 2013) [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

4.1.4. *Video*

Los autores Pablo Cesar Muñoz Cabril y Mercedes González Sanmamed, en su libro *El diseño de materiales del aprendizaje multimedia y las nuevas competencias del docente en contextos teleformativos* (2009), resaltan que el autor Mujal (2006) expone que la utilización del formato de video en presentaciones multimedia aporta a una visión en conjunto de todo el contenido de la página, haciéndola más interactiva. Por otro lado, aportan una serie de bondades del video en multimedia según los autores Cabero y Gisbert. Estos afirman que este formato aumenta la sensación de realismo al otorgarle credibilidad al tema tratado, sintetiza la información y le da al contenido distintas perspectivas, ofreciendo mayor posibilidad de interacción con los usuarios y constituyendo el medio idóneo para la transmisión de información dentro del lenguaje audiovisual. [Página web en línea]

El autor José Antonio Carballar, en su libro *Social Media: marketing personal y profesional* (2012), afirma que el video es un medio con un alto potencial para transmitir tanto informaciones como emociones. A través de él, es posible aportar valor sobre la información que se intenta transmitir a los usuarios dentro del multimedia, por ello, se deben tener claros los objetivos del mismo al realizarlo. De esta manera, considerando el nivel de atención de los usuarios, los videos para la web no deberían exceder los tres minutos de duración. [Página web en línea]

El autor afirma que el objetivo principal es enriquecer el contenido al tener la capacidad de contar una historia o expresar una idea de forma más completa en comparación con los textos o las imágenes.

MARCO METODOLÓGICO

V. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Es posible realizar un multimedia basado en la fotografía artística sobre la dirección de arte para la creación de personajes inspirados en la metamorfosis animal?

A través del multimedia *Pigmentados*, se pretende demostrar que por medio de la dirección artística, y específicamente el maquillaje, es posible dar identidad y caracterizar a determinados personajes, así como de crear seres fantásticos y darle a un cuerpo humano el aspecto de otro ser vivo.

Partiendo de esta premisa, se pretende proyectar el recurso del maquillaje corporal como un cambio constituido entre la piel y la pintura, que permite la creación de personajes por medio de una distorsión de la visión del cuerpo a través de la utilización del color y de las formas. Así, la mariposa, la mariquita, la rana y la medusa quedan inmovilizadas a través de la fotografía y mediante el multimedia, el espectador logra apreciar la influencia de la dirección artística en las producciones audiovisuales.

La globalización y el avance de la tecnología permiten el acceso a nuevas herramientas de comunicación para todos los usuarios gracias al apogeo del Internet. Este espacio virtual cambia la forma de publicar y recibir contenidos, e incluye al usuario en la red permitiéndole ser más participativo.

Hoy en día, los usuarios representan un reto comunicacional para la fuente de emisión, debido a que están en la capacidad de seleccionar la información a la que acceden en el momento que quieran y a través de distintos medios que pueden ser, incluso, de manera simultánea. Por lo tanto, es importante modificar los esquemas tradicionales por medio de nuevas plataformas que tengan como base la multiplicidad para brindar diversas posibilidades de interacción a cualquier usuario.

A pesar de encontrar esta temática en distintos trabajos, la convergencia de la dirección de arte, la fotografía y la metamorfosis no ha sido encontrada en proyectos dentro de este campo de investigación por lo que aporta un formato innovador posiblemente atractivo para diversos usuarios.

Con *Pigmentados* se busca darle al público interesado en el ámbito de la dirección de arte y la fotografía, un espacio que aporte contenidos sobre estos temas, dado que en el país no existen, hasta el momento, trabajos que combinen estas áreas orientadas en la creación de personajes.

VI. JUSTIFICACIÓN

Dado que el maquillaje corporal no es un campo de estudio reconocido académicamente en Venezuela, se decide desarrollar el presente proyecto a partir de la motivación personal de indagar sobre esta herramienta dentro de la dirección de arte como agente caracterizador de personajes dentro del área audiovisual.

En este sentido la intención de trabajar con esta técnica dentro de la dirección de arte nace del interés de proporcionar contenido sobre un área aun poco explorada en investigaciones de este tipo. Se encuentra en el vacío académico de dicho tema una oportunidad para innovar y servir de antecedente a proyectos futuros que deseen centrarse en el mismo ámbito.

El argumento que se ha tomado para la realización del maquillaje es el de la metamorfosis animal, ya que en esta transformación biológica y estructural se presentan varios cambios interesantes de llevar cabo mediante esta práctica. Es decir, el proceso fisiológico de madurez de los animales escogidos funciona como el reto creativo para trabajar la técnica de la pintura corporal a través de diferentes paletas de color, patrones, figuras, texturas, etc.

A partir del interés suscitado por las cátedras de Fotografía y Fotografía avanzada, ha surgido la motivación de profundizar en la fotografía como arte y como lenguaje. Es por ello que los maquillajes realizados son retratados en cuatro series fotográficas logrando elaborar imágenes que contengan un proceso creativo no solo en torno a la realización del maquillaje sino también a la labor fotográfica.

Aprovechando los conocimientos aprendidos a lo largo de la mención artes audiovisuales, se propuso realizar un portal multimedia en donde se muestren diversos trabajos acerca de la importancia de la dirección de arte para la caracterización de personajes por medio del maquillaje corporal o fantástico, ya que

los medios de esta era de información brindan un sinfín de posibilidades para dar a conocer proyectos de este tipo. De esta manera es posible llevar a cabo el objetivo de dar a conocer este trabajo para futuras investigaciones en el área.

VII. OBJETIVOS

7.1. Objetivo general

Realizar un multimedia basado en la fotografía artística sobre la dirección de arte para la creación de personajes inspirados en la metamorfosis animal.

7.2. Objetivos específicos

- Investigar sobre el multimedia.
- Determinar la importancia de la dirección de arte para la construcción de personajes.
- Averiguar sobre las técnicas y las características del maquillaje corporal fantástico.
- Indagar sobre el género de la fotografía artística y trabajos referenciales.
- Investigar la metamorfosis animal.

VIII. DELIMITACIÓN

La realización de este trabajo de grado ha de realizarse en la ciudad de Caracas durante nueve meses: desde el mes de octubre de 2014, hasta el mes de agosto de 2015.

El multimedia *Pigmentados* gira en torno a la importancia de la dirección de arte, enfocado principalmente en la presentación de la técnica del maquillaje fantástico a través de la fotografía artística y utilizando como argumento el proceso de metamorfosis que realizan los siguientes animales: mariposa, mariquita, medusa y rana.

La intención principal es mostrar las posibilidades del maquillaje fantástico dentro de la dirección artística a través de series fotográficas del género artístico contenidas en una página web multimedia. Por lo tanto, el proyecto está dirigido al público general que se incline por estos temas de manera de poder incentivar o despertar en ellos la conciencia sobre el valor del maquillaje en las producciones audiovisuales.

IX. PIGMENTADOS

El multimedia *Pigmentados* está enfocado en presentar, a través del concepto de la metamorfosis animal, las capacidades que posee la dirección de arte para la construcción de un personaje por medio de la creación de escenarios y específicamente el uso del maquillaje artístico. A través de este cambio físico que se da en los cuerpos de los animales, se presentan diversas posibilidades creativas a la hora de caracterizar a una persona por medio de la pintura.

Se escogió a la imagen fija como pieza principal del multimedia, ya que cada fotografía requería una preproducción específica, distinta de las demás, pues cada proceso tuvo sus particularidades, ya fuera de maquillaje, de locación, o de equipos de producción.

Al ser una interpretación artística de los procesos de metamorfosis realizados por cuatro animales distintos, cada serie fotográfica es independiente de la siguiente, cada una es única en su forma y fondo, de manera que requiere un trabajo particular que no puede ser combinado con la realización de las demás sesiones de foto. De esta manera se encontró en la fotografía una ventaja al poder trabajar en intervalos de tiempo distintos donde se realizaron los cambios necesarios para las diferentes fases.

Al ser creadores de contenido, y haciendo uso de los recursos comunicacionales que tienen las imágenes, se encuentra en la fotografía artística la herramienta adecuada para demostrar las posibilidades creativas que aporta el maquillaje fantástico dentro del campo de la dirección de arte de las producciones audiovisuales. Para esto se muestran cuatro series fotográficas principales que contienen un proceso de cambio de los animales seleccionados (mariposa, mariquita, rana y medusa) representados con distintos maquillajes en dos sesiones fotográficas independientes.

Para nutrir el contenido conceptual de la página, se anexaron definiciones, acepciones o pensamientos sobre términos relacionados con el trabajo realizado para el multimedia.

Por último, se recurrió al video para documentar el proceso de realización con el fin de mostrar las fases de preparación y la manera en que se realizó el trabajo de caracterización de personajes a través del maquillaje, producción fotográfica y manejo de la dirección de arte. Este video está musicalizado por una pieza instrumental, no original que acompaña a las imágenes en movimiento.

9.1. Propuesta Visual

9.1.1. Propuesta visual de fotografías

Las fotografías se basan en el pensamiento metafórico de que el actor es un lienzo en blanco que debe estar dispuesto a cambiar su manera de pensar, de ser, de vestir y hasta de verse, para poder lograr interpretar ciertos personajes dentro de un guion.

Estos procesos de cambio de los personajes están profundamente ligados a la técnica del maquillaje, ya que es a través de este que los personajes pueden cobrar vida de manera verosímil para el espectador. Mediante el maquillaje se pueden crear distintos personajes por medio de la transformación física del ser humano.

Cada personaje construido con base en un animal pasó por dos procesos de manera de retratar la transformación que ocurrió en ellos. En las fotografías del primer proceso se presentó una de las primeras etapas de vida de los animales seleccionados y en las del segundo, se mostró en su etapa adulta.

Cada uno de estos maquillajes fue el resultado de la interpretación artística de los cambios ocurridos durante la metamorfosis y surgieron de la interrogante de cómo

era posible humanizar estos animales y animalizar a las personas. Fueron una combinación de interpretaciones tanto de color como de forma y entorno.

Se presentan seis fotografías para el primer proceso de forma progresiva que muestran partes del animal en planos detalles hasta llegar a verlo completo en planos medios, o medio cortos, con el fin de hacer una analogía a la técnica del maquillaje ya que este también se realiza por zonas.

Todas las fotografías se realizaron con luz natural siguiendo con la línea de la luz que se aprecia en los lugares donde habitan estos animales. La luz no tomó ningún tipo de característica en la que se formaran sombras duras o contrastes marcados, fue una luz frontal que esencialmente iluminara toda la zona a maquillar. Debido a que los escenarios fueron construcciones realizadas al aire libre se escogió utilizar esta luz en las horas más propicias para lograr el efecto antes mencionado, es decir, entre el mediodía y las 2:00 p.m. En la mayoría de las fotografías se manejó una iluminación de temperatura fría, a excepción de la medusa que al habitar en agua, la luz tiende a tener una temperatura cálida.

Respecto al color como pigmento, en el color resultante de la imagen fotográfica se manejaron niveles de saturación bajos con el objetivo de crear una realidad ficcional que gozara de sentido artístico enfatizando la creación del personaje.

Los procesos finales consistieron en planos generales y medios que permitieran identificar al animal y la transformación que sufrió. De esta forma también se puede apreciar el maquillaje completo y el resultado final del trabajo de caracterización a través de la pintura. Para esta etapa se presentan cuatro fotografías por animal, que unidos con los primeros procesos dan un total de 40.

La escenografía para estos animales consistió en diferentes ambientes que se correspondían con la naturaleza del animal, exceptuando a los primeros procesos de

la rana, la mariquita y la medusa, que fueron ambientes controlados con elementos que comúnmente se encontraran en su hábitat.

Finalmente, se realizaron seis fotografías para la introducción de la página web. Estas consisten en la unión del maquillaje de todos los animales en el rostro de una modelo. Para ello, se dividió la cara por zonas en donde fueron maquillados los detalles, formas y colores que caracterizaron a los animales presentados en todo el trabajo.

En cuanto a la óptica, se trabajó con los lentes 50mm y 18-135mm tanto para planos abiertos como cerrados. Pero en su gran mayoría, por las condiciones de luz, se recurrió al uso exclusivo del lente 50mm, ya que este ofrecía una mejor calidad de imagen y mayor ingreso de luz con su apertura, en este caso, de $f/1.8$.

Todas las fotografías fueron tomadas a color con un ISO máximo de 200 para evitar que se generara ruido y así poder presentarlas con la mayor calidad posible. Asimismo, se escogió el formato RAW, debido a que este permitía un mejor registro de la imagen logrando que no se perdiera la calidad antes de revelarlas digitalmente. Este formato permitió contener toda la información en las altas luces y sombras, lo que facilitó la etapa de posproducción, aportando más opciones de retoque sin dañar la calidad de la imagen.

9.1.1.1. Propuesta de arte

9.1.1.1.1. Mariposa

La fotografía del primer proceso presentado estuvo inspirada en el momento donde la oruga está dentro del capullo preparándose para salir.

El maquillaje se basó en los colores que posee el animal una vez formado, por lo tanto, consistió en una pintura negra de base en el cuello, los brazos y el rostro. Luego se aplicaron tres líneas de colores naranja y azul cerca de los ojos; y en el

cuello se pintaron unas manchas blancas que hacen alusión a las formas que se ven en las alas de la mariposa en su adultez.

El escenario para este animal consistió en un tronco de árbol que sirvió de fondo. Se recurrió al uso de un retazo de tela pelón desgarrada puesta frente al lente para dar la sensación de ver al personaje dentro del capullo.

Estas fotografías se presentaron de manera gradual. En las primeras fotos la modelo se observa dentro de la estructura del capullo y luego saliendo de esta.



Figura 1. Referencia maquillaje mariposa 1.



Figura 2. Referencia del capullo.



Figura 3. Referencia escenario mariposa 1.

Para el segundo proceso, el maquillaje consistió en el color negro de base en todo el cuerpo con detalles plateados de formas indefinidas y unas antenas que sobresalen desde la nariz hasta la línea del cabello, de colores morado y turquesa, hechas a base de látex y adheridas al rostro con capas de este material y algodón.

Las alas fueron construidas en dos cortes de tela negra con la forma correspondiente y se le aplicaron los detalles que tienen las mariposas en tonalidades azules, naranja y amarillo. Estas fueron colgadas a los brazos como unas mangas de manera de que pudieran sostenerse en la modelo.

La escenografía para la mariposa estuvo conformada por un árbol de gran tamaño con raíces y hojas sobresaliendo de él. La modelo estuvo apoyada tanto en la base de este como en una de las ramas.



Figura 4. Referencia de la mariposa 2.



Figura 5. Referencia escenario mariposa 2.

9.1.1.1.2. Mariquita

El primer proceso seleccionado para la mariquita es cuando se encuentra en fase de larva o gusano. Se puede ver a la modelo pintada de negro con púas amarillas que recorren en dos líneas paralelas desde el pecho hasta la cara.

Las púas se realizaron con cera para modelar, se pegaron con látex líquido a la cara y cuerpo de la modelo, y fueron pintados de color amarillo.

Al igual que el primer proceso de la mariposa, las fotografías se realizaron en planos medio cortos de manera que se pudieran detallar las características del insecto.

El escenario de este animal fue controlado y estaba conformado por una reja de flores rojas colgadas al revés simulando que caen cubriendo la parte superior del plano. El resto del escenario se llenó con margaritas blancas que rodearon al personaje representando un jardín.



Figura 6. Referencia de la mariquita 1.



Figura 7. Referencia escenario mariquita 1.



Figura 8. Referencia escenario mariquita 1.

Para el momento de adultez de la mariquita se maquilló a la modelo con los colores y características de este insecto. Para ello, se cubrió de una base negra en todo el cuerpo, a excepción de espalda y brazos que se pintaron de color rojo con puntos negros simulando las alas. El peinado se basó en dos trenzas desde el borde de la frente que aparentaban las antenas del animal; y la escenografía estuvo compuesta por una alfombra de margaritas blancas donde se posó la modelo.



Figura 9. Referencia de la mariquita 2.



Figura 10. Referencia escenario mariquita 2.

9.1.1.1.3. Rana

Las fotos del primer proceso de la rana representan la fase de renacuajo. Por esto, se aplicó una base gris con tonalidades de verde y detalles en marrón para asemejar las marcas que tienen estos animales. Los ojos se maquillaron de color dorado con un centro negro simulando los del animal.

El escenario se construyó con una tela beige de fondo con ramas y agua sobre ella para ambientar un pozo.



Figura 11. Referencia de la rana 1.



Figura 12. Referencia escenario rana 1.

La fase adulta de la rana se realizó con el color verde manzana como pintura de base y se le agregó un degradé hasta llegar a una tonalidad de verde más oscuro tanto en la espalda como en las piernas y los brazos. La espalda se maquilló con líneas amarillas, naranja y blancas con detalles en negro para darle realismo al animal, resaltados con pintura blanca que le otorgaban relieve.

Las manos y pies se pintaron de color rojo al igual que la forma de los ojos, que junto al color negro cubrían parte de la frente, cejas y pómulos de la persona.

Este animal se fotografió sobre escaleras de piedra y troncos llenos de musgo de manera que el lugar diera la sensación de estar cerca de un lago.



Figura 13. Referencia de la rana 2.



Figura 14. Referencia escenario rana 2.

9.1.1.1.4. Medusa

Se escogió que el proceso de metamorfosis de la medusa empezara en la fase de pólipo, ya que artísticamente es atractivo y extraordinario, al punto de no reconocer en lo que se va a convertir el animal.

Esta etapa consiste en un organismo de forma ovalada y está cubierto de pequeños tentáculos, sobre todo en la parte superior. Para representarlo se cubrió a la modelo en una combinación de varios tonos de azul con líneas en pintura de agua plateada.

Se le realizó un peinado de varias colas principalmente en la parte frontal de la cabeza, que adornadas con tiras de tela de tul simulaban los pequeños tentáculos que sobresalen del animal.

El escenario para estas fotos fue construido dentro de una bañera cubierta con una tela azul de fondo y algunas algas flotando.

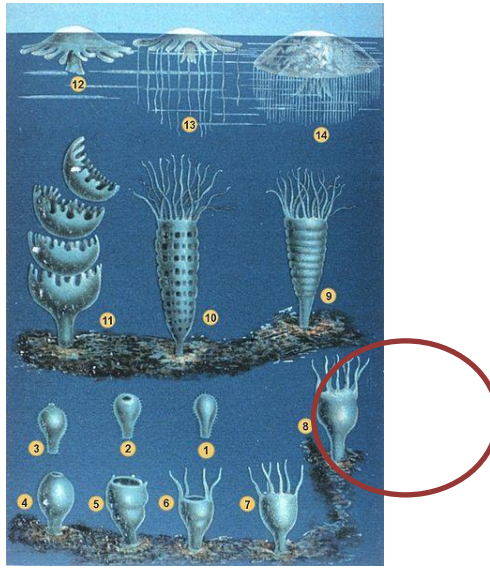


Figura 15. Referencia de la medusa 1.

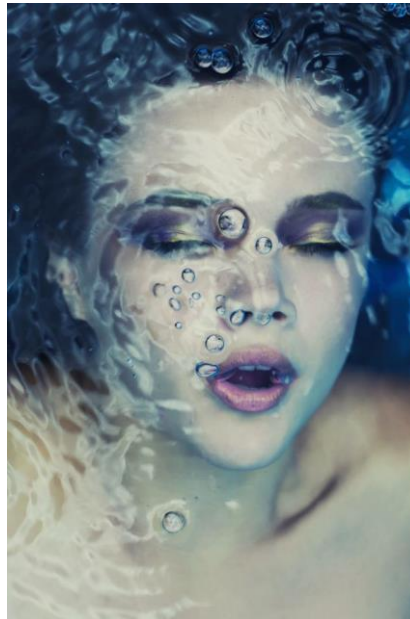


Figura 16. Referencia escenario medusa 1.

Para la adultez de este animal se aplicó una base azul clara hecha con base de maquillaje facial y sombras azules, y se le aplicaron detalles en azul oscuro y morado con sombra de ojos a todo el cuerpo de la persona. El vestuario consistió en una falda amplia hecha con retazos de tela de chifón rosado y encima una falda con retazos de

tela de tul azul que permitieron darle movimiento al vestuario dentro del agua asemejándose a los tentáculos de la medusa.

Estas fotos fueron realizadas bajo el agua por un experto y se cubrió el fondo con una tela negra sostenida desde la superficie con unos lastres de buceo.



Figura 17. Referencia de la medusa 2.



Figura 18. Referencia escenario medusa 2.

9.1.1.1.5. *Camuflaje. Fotografías generales introductorias*

El maquillaje para esta serie consistió en una mezcla de todos los elementos y colores utilizados en los animales principales. Fue realizado solamente en el rostro y cuello y se dividió en secciones según los animales trabajados en el proyecto. Las fotografías fueron realizadas tipo estudio sobre un fondo blanco, utilizando una planimetría cerrada que irá desde planos medios, hasta primeros planos en angulación normal.



Figura 19. Referencia de maquillaje de camuflaje.

9.1.1.2. Desgloses por animal

9.1.1.2.1. Desglose primer proceso mariposa

Tabla 1. Desglose de Mariposa 1.

Reparto	Locación	Equipo especial
Modelo: Cristina Hernández.	Parque, El Cafetal.	Trípode. Monopod. Rebotadores.
Cámaras y Lentes	Escenografía, utilería y atrezzo	Maquillaje
Canon t3i. Lente 50mm.	Pinta dedos negro. Bobby pins. Capullo de algodón. Papel absorbente. Algodón.	Pintura facial negra mate. Pintura facial negra brillante. Pintura facial de agua naranja. Pintura facial blanca. Pintura facial de agua azul.
Vestuario	Peluquería	Pinturas y plantillas
Ropa interior negra. Alas hechas de tela.	Cabello engominado hacia atrás agarrado con ganchos y pintado con “pintadedos” negro.	Pintura de cuerpo negra mate y brillante. Pintura de agua plateada.
Notas de producción Ubicar a la modelo con un tronco de fondo. Llevar desmaquillante, jabón de cara y toallas húmedas. Llevar bata de baño para la modelo.		

9.1.1.2.2. Desglose segundo proceso mariposa

Tabla 2. Desglose de Mariposa 2.

Reparto	Locación	Equipo especial
Modelo: Cristina Hernández.	Jardín con varios árboles. Parque, El Cafetal.	Trípode. Monopod. Rebotadores.
Cámaras y Lentes	Escenografía, utilería y atrezzo	Maquillaje
Canon t3i. Lente 50mm.	Bobby pins.	Pintura facial negra mate. Pintura facial negra brillante. Pintura facial violeta. Pintura facial turquesa. Pintura facial blanca. Antenas de látex.
Vestuario	Peluquería	Pinturas y plantillas
Ropa interior negra. Alas hechas de tela.	Cabello engominado hacia atrás agarrado en un moño alto.	Pintura de cuerpo negra mate y brillante. Pintura de agua plateada.
Notas de producción Llevar desmaquillante, jabón de cara y toallas húmedas. Llevar bata de baño para la modelo.		

9.1.1.2.3. Desglose primer proceso mariquita

Tabla 3. Desglose mariquita 1.

Reparto	Locación	Equipo especial
Modelo: Aslin Castañeda.	Jardín. Prados del Este.	Trípode. Monopod. Rebotadores.
Cámaras y Lentes	Escenografía, utilería y atrezzo	Maquillaje
Canon t3i. Lente 50mm.	Látex líquido. Algodón. Papel absorbente. Bobby pins. Clavelinas rojas. Reja. Tirro. Nylon. Margaritas blancas.	Pintura facial negra recubriendo la totalidad del cuerpo. Dos líneas paralelas de pinchos desde el pecho hasta la línea de cabello.
Vestuario	Peluquería	Pinturas y plantillas
Ropa interior negra.	Cabello recogido en dos trenzas paralelas desde el tope de la cabeza hasta la nuca.	Pintura facial negra mate. Pintura facial amarilla.
Notas de producción Llevar desmaquillante, jabón de cara y toallas húmedas. Llevar bata de baño para la modelo.		

9.1.1.2.4. Desglose segundo proceso mariquita

Tabla 4. Desglose mariquita 2.

Reparto	Locación	Equipo especial
Modelo: Aslin Castañeda.	Jardín, Los Naranjos.	Trípode. Monopod. Rebotadores. Escalera.
Cámaras y Lentes	Escenografía, utilería y atrezzo	Maquillaje
Canon t3i. Lente 50mm.	Margaritas o flores blancas pequeñas.	Pintura facial negra mate que recubre todo el cuerpo. Espalda y brazos de color rojo con puntos negros.
Vestuario	Peluquería	Pinturas y plantillas
Ropa interior negra.	Cabello recogido en dos colas cercanas a la línea del cabello, trenzadas.	Pintura de cuerpo negra mate y pintura roja.
Notas de producción Llevar desmaquillante, jabón de cara y toallas húmedas. Llevar bata de baño para la modelo.		

9.1.1.2.5. Desglose primer proceso rana

Tabla 5. Desglose rana 1.

Reperto	Locación	Equipo especial
Modelo: Tamara Sánchez-Vegas.	Pozo. Casa Alto Hatillo.	Trípode. Monopod. Rebotadores.
Cámaras y Lentes	Escenografía, utilería y atrezzo	Maquillaje
Canon t3i. Lente 50mm.	Matas de lago. Hojas de lago. Tierra. Tela beige para el fondo.	Base gris. Tonos verdes. Detalles de renacuajo en marrón oscuro. Ojos dorados, centro negro.
Vestuario	Peluquería	Pinturas y plantillas
Parte de abajo de traje de baño.	Cabello engominado hacia atrás agarrado con ganchos.	Sombras marrones y verdes. Base de maquillaje. Pintura blanca.
Notas de producción Llevar desmaquillante, jabón de cara y toallas húmedas. Llevar bata de baño para la modelo. Llevar toalla.		

9.1.1.2.6. Desglose segundo proceso rana

Tabla 6. Desglose rana 2.

Reperto	Locación	Equipo especial
Modelo: Tamara Sánchez-vegas.	Escalera de piedras. Casa Alto Hatillo.	Trípode. Rebotadores.
Cámaras y Lentes	Escenografía, utilería y atrezzo	Maquillaje
Canon t3i. Lente 50mm.	Matas de lago.	Base verde claro, degradado hacia verde oscuro. Líneas amarillas, naranja y blanco en espalda. Manos y pies rojos. Ojos rojos y negros.
Vestuario	Peluquería	Pinturas y plantillas
Ropa interior beige.	Cabello engominado hacia atrás agarrado con ganchos y recogido en dos moños en el tope de la cabeza.	Pintura corporal verde. Pintura corporal roja. Pintura corporal negra. “Pintadedos” blanco.
Notas de producción Llevar desmaquillante, jabón de cara y toallas húmedas. Llevar bata de baño para la modelo. Llevar toalla.		

9.1.1.2.7. Desglose primer proceso medusa

Tabla 7. Desglose medusa 1.

Reparto	Locación	Equipo especial
Modelo: Ana Julia Pereira.	Bañera. Casa Alto Hatillo.	Trípode. Monopod. Rebotadores.
Cámaras y Lentes	Escenografía, utilería y atrezzo	Maquillaje
Canon t3i. Lente 50mm.	Tela azul. Algas. Ligas. Tiras de tela de tul.	Base de maquillaje combinada con sombras azules. Realizar dos tonos de azul en forma de tentáculos en la cara.
Vestuario	Peluquería	Pinturas y plantillas
Ropa interior azul.	Cabello recogido en varias colas, decorado con tiras de tela de tul.	Pintura de agua plateada.
Notas de producción Llevar desmaquillante, jabón de cara y toallas húmedas. Llevar bata de baño y toalla.		

9.1.1.2.8. Desglose segundo proceso medusa

Tabla 8. Desglose medusa 2.

Reparto	Locación	Equipo especial
Modelo: Ana Julia Pereira.	Piscina. Los Naranjos.	Case de cámara. Equipo de buceo.
Cámaras y Lentes	Escenografía, utilería y atrezzo	Maquillaje
Canon t3i. Lente 50mm. Lente 18-135mm.	Bobby pins. Tela negra.	Base azul clara. Detalles en azul oscuro y morado. Detalles de cara en plateado.
Vestuario	Peluquería	Pinturas y plantillas
Ropa interior azul. Falda de retazos de chifón. Tutú largo y amplio azul.	Cabello recogido en varias colas, ubicadas en su mayoría en la parte frontal de la cabeza.	Base de maquillaje. Sombras de ojos azul. Sombras de ojos morado. Pintura de agua plateada.
Notas de producción Llevar desmaquillante, jabón de cara y toallas húmedas. Llevar bata de baño y toalla. Ayudante para la modelo. Fotógrafo especializado en fotografías subacuáticas.		

9.1.1.3. Story board

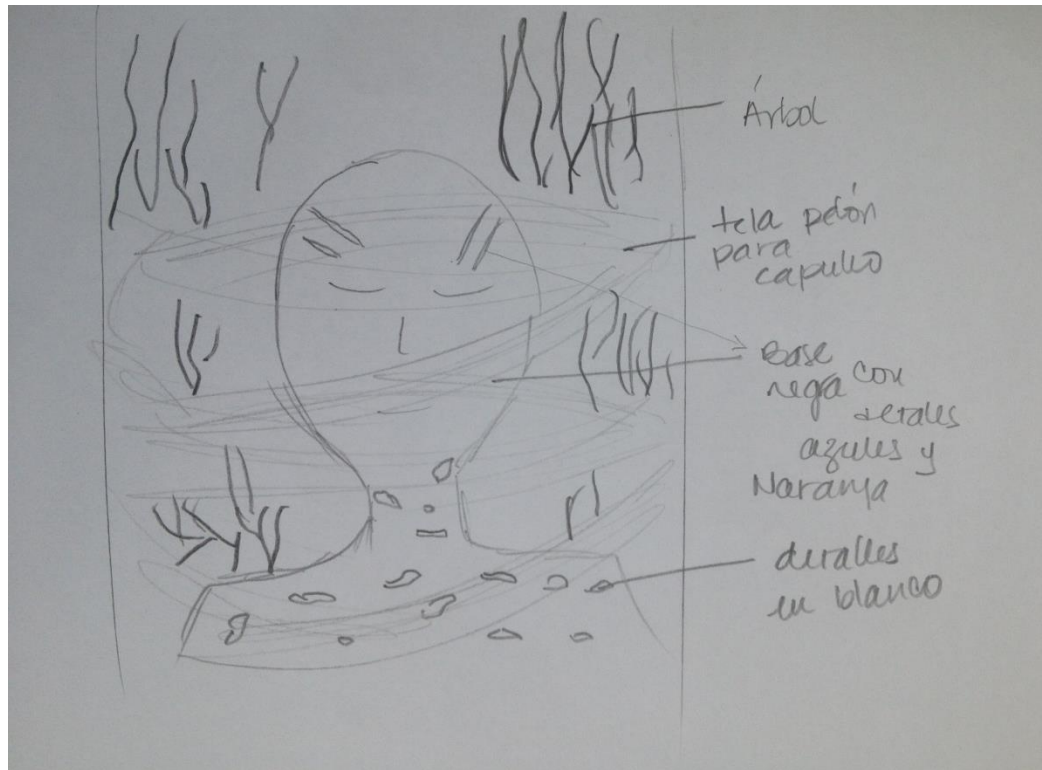


Figura 20. Primer proceso mariposa.

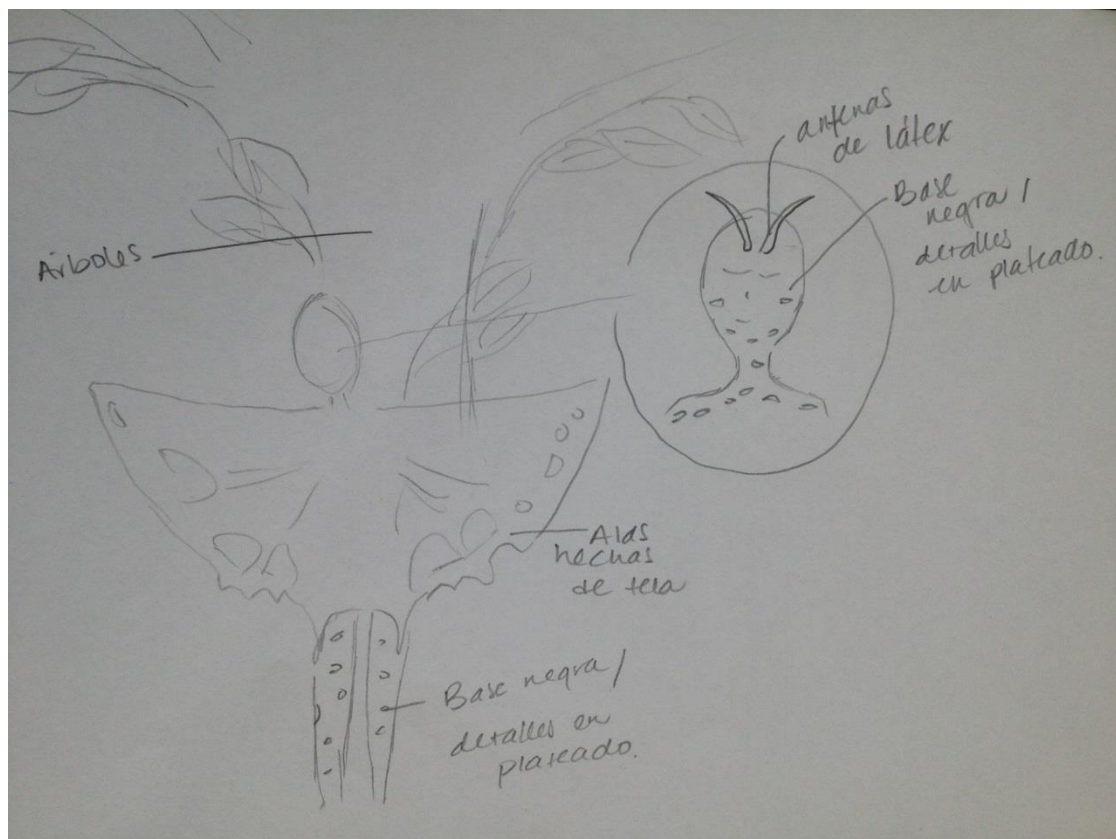


Figura 21. Segundo proceso mariposa.

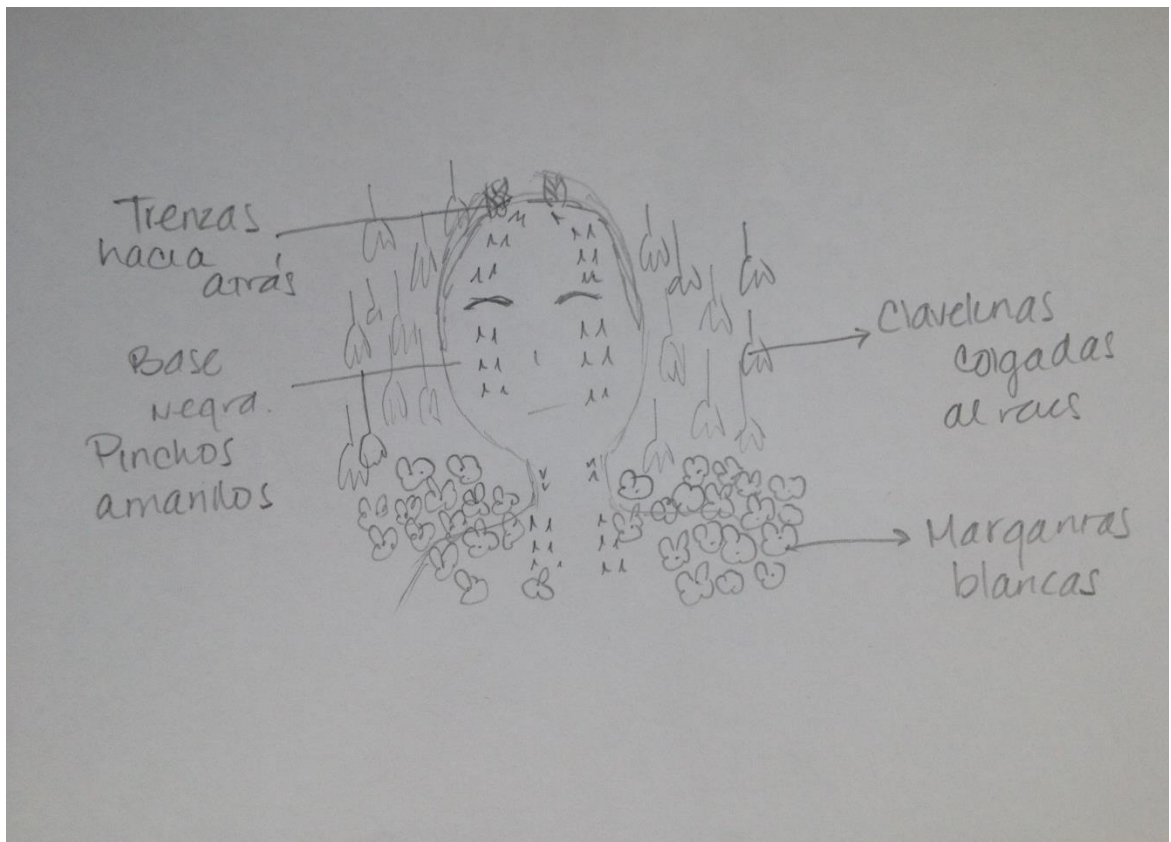


Figura 22. Primer proceso mariquita.

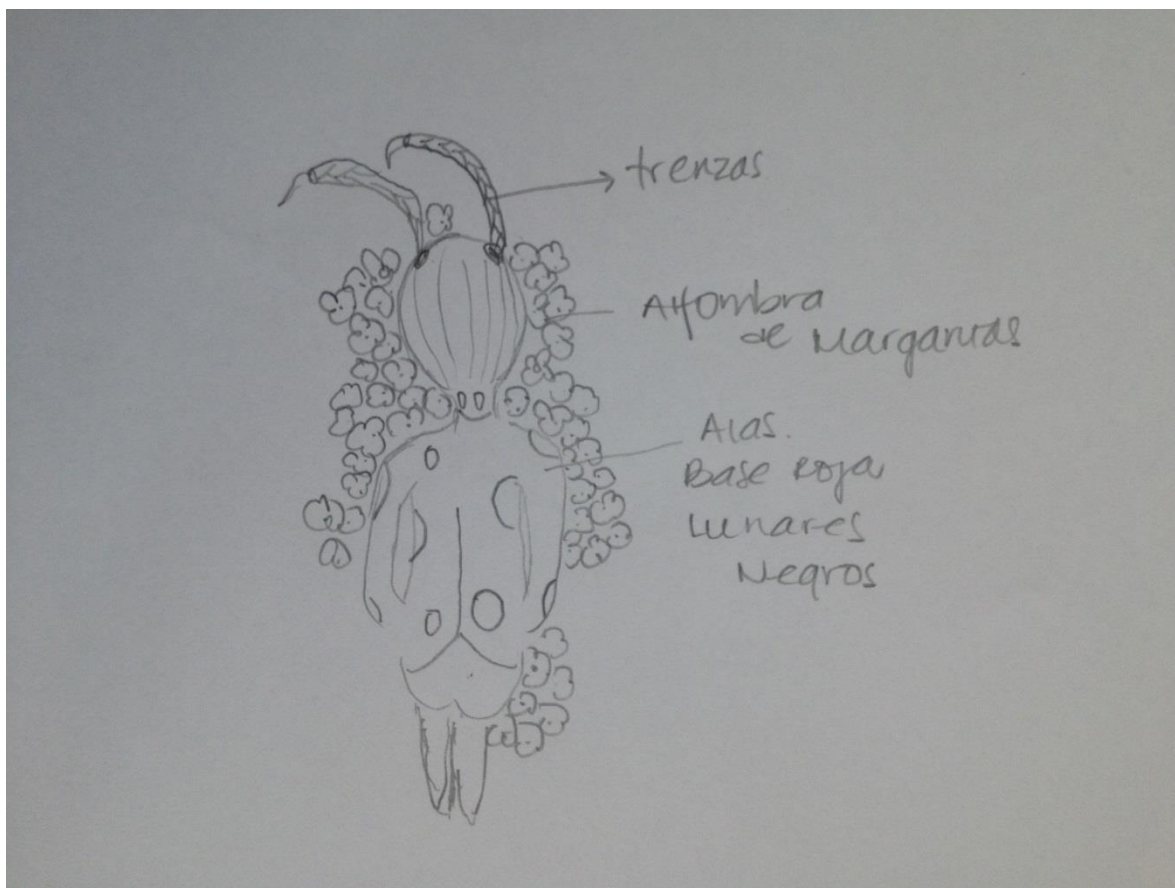


Figura 23. Segundo proceso mariquita.

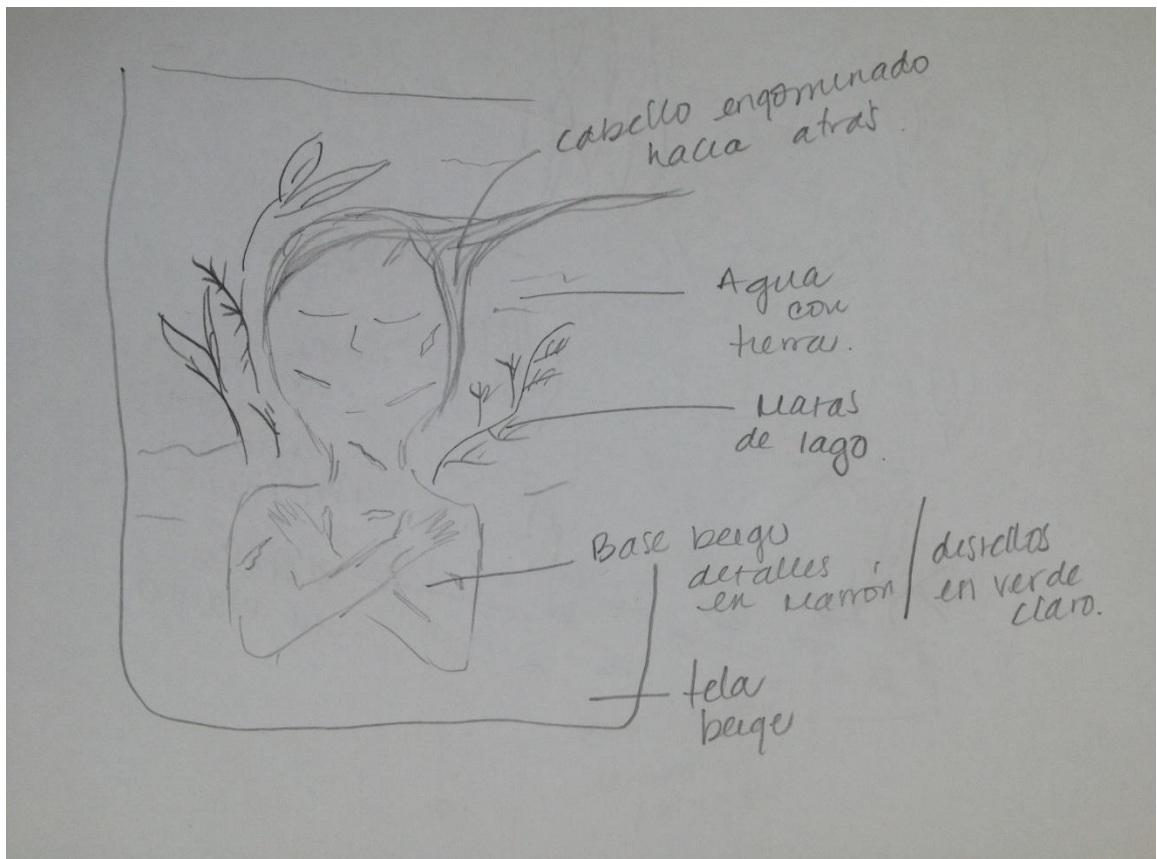


Figura 24. Primer proceso rana.

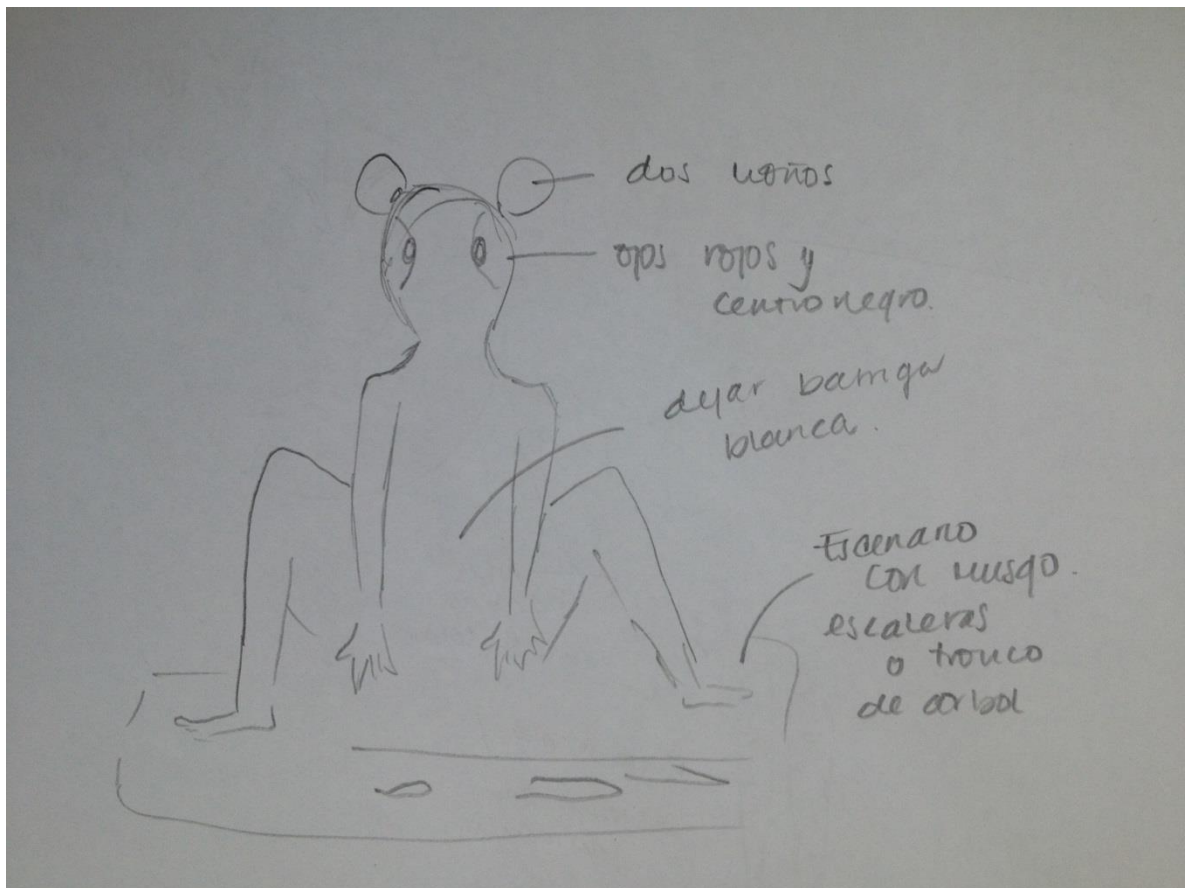


Figura 25. Segundo proceso rana.

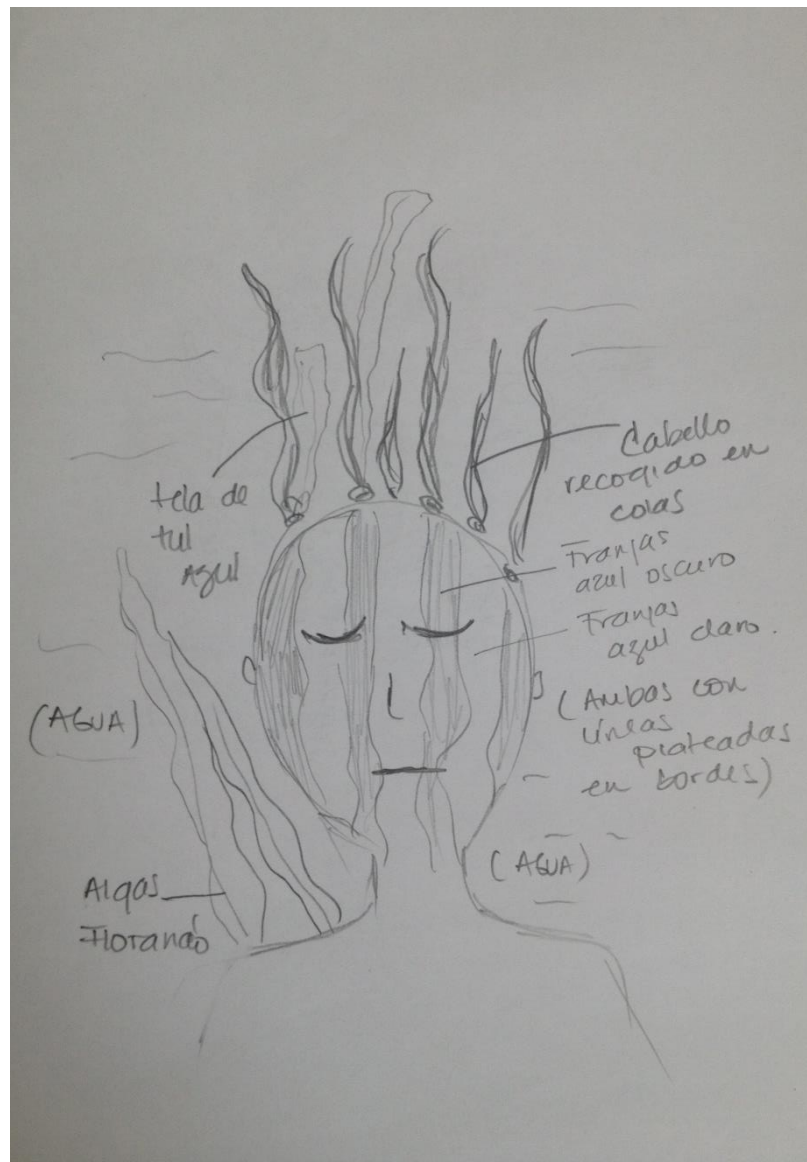


Figura 26. Primer proceso medusa.

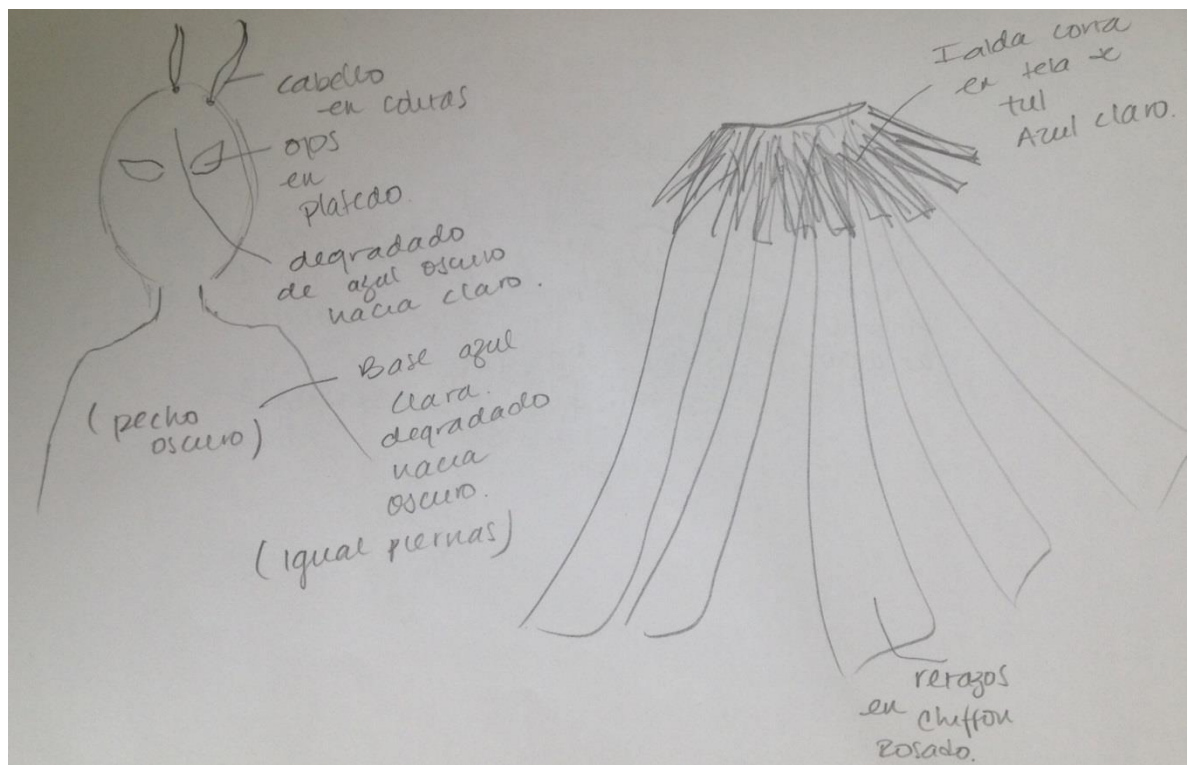


Figura 27. Segundo proceso medusa.

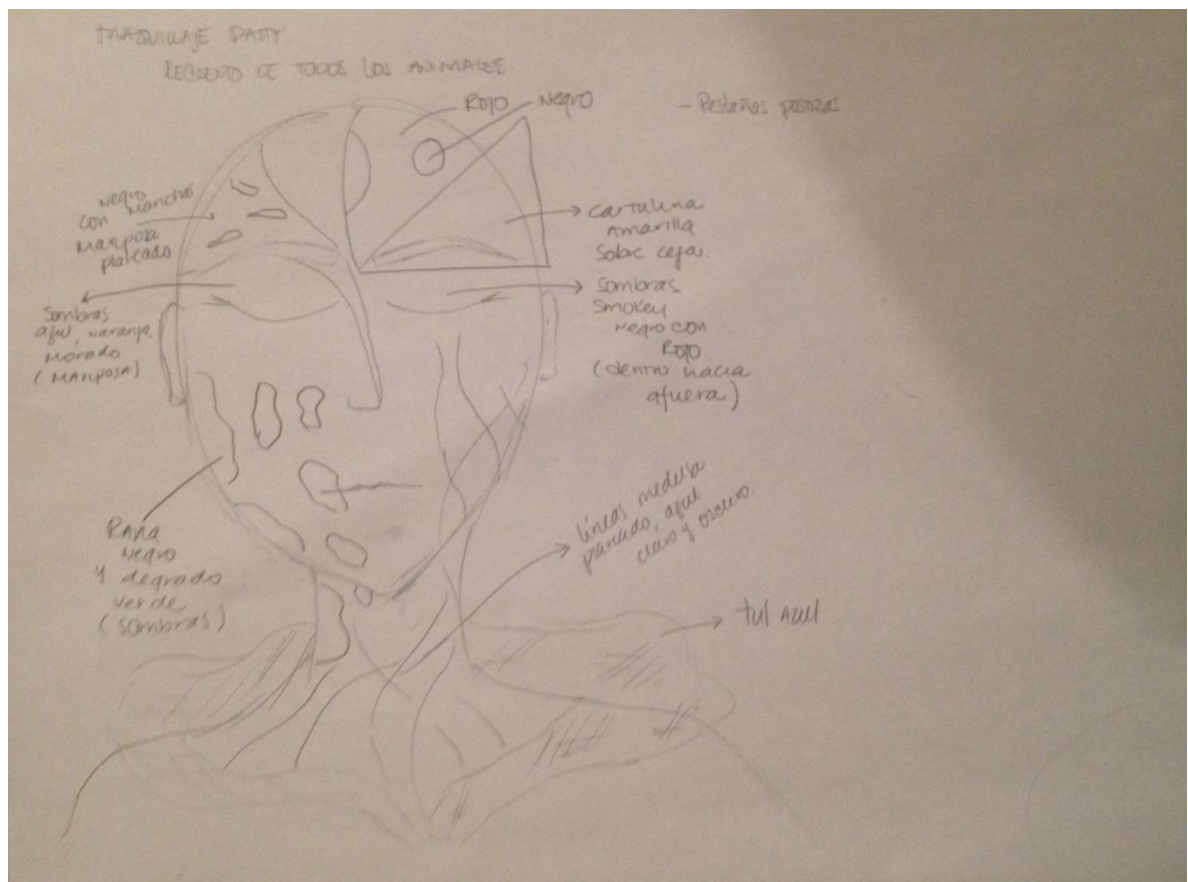


Figura 28. Camuflaje. Unión de todos los animales.

9.1.2. *Propuesta visual del video documental (tras cámara)*

El video fue realizado para documentar el proceso de construcción del producto final. Su contenido está basado en el registro de la realización de cada uno de los maquillajes y la toma de las imágenes de cada transformación. Aquí se incluyeron cada una de las etapas por las que pasó la modelo hasta convertirse en un animal gracias a su proceso de metamorfosis. No se trabajó con un guion establecido sino que por el contrario se capturó lo que sucedía en el transcurso del proyecto.

Para la grabación de este video se contó con la ayuda de una persona durante algunas sesiones, de manera que se pudieran plasmar todas las acciones efectuadas por las realizadoras para la creación de las imágenes fotográficas.

9.2. *Producción del multimedia*

9.2.1. *Conceptualización*

9.2.1.1. *Galerías fotográficas:*

Conjunto de 14 fotografías a color que se dividen en dos galerías dentro del menú principal: camuflaje y las más destacadas.

9.2.1.2. *Textos ligados a galerías fotográficas:*

Contenidos breves para web que dan a conocer el significado de *pigmento* y *arte*, así como pensamientos sobre lo que significa la fotografía.

9.2.1.3. *Páginas:*

Agregado de cuatro páginas con los nombres de cada animal (mariposa, mariquita, rana y medusa) en donde se encuentran las galerías fotográficas respectivas de la evolución del personaje.

9.2.1.4. *Video documental (tras cámara):*

Pieza documental que está compuesta por imágenes y un video como pieza central que narra la experiencia y el trabajo de las realizadoras para que el público aprecie las fases por las que se atravesaron durante la producción en general.

9.2.1.5. *Explicación del proyecto:*

Página con texto para web en el que se explica brevemente de qué se trata el proyecto y cómo surgió la idea de realizarlo. En este apartado se busca aclarar dudas en cuanto a la temática general para poder guiar al espectador en lo que va a ver mientras navega por el multimedia.

9.2.1.6. *Contacto:*

Página con plantilla de contacto para comunicarse con las realizadoras del portal web.

9.2.2. Desglose de contenido

Tabla 9. Desglose de contenido.

Sección	Contenido	Medio	Origen
Sobre Pigmentados	Explicación del proyecto.	Texto	Realización propia.
Galerías	Dos galerías: la primera llamada <i>Camuflaje</i> contiene las fotos que resumen el proyecto y están ligadas a la página de inicio. Estas fotos también sirven de fondos de pantalla. La segunda, abarca las fotografías que se consideraron <i>Las más destacadas</i> .	Fotografías	Realización propia.
Páginas	Cuatro páginas que contienen las galerías con las fotos de cada animal.	Fotografías	Realización propia. Colaboración en la sesión de la medusa 2 por René Sleiman.
Sección documental	Galería que contiene la parte documental del proyecto a fin de mostrar audiovisualmente cómo fue realizado.	Fotografías. Video documental tras cámara.	Realización propia. Colaboración en la edición por Anitza Guillén.
Contacto	Planilla de contacto para comunicarse con las realizadoras de la página.	Texto	Realización propia.
Las más destacadas	Selección de algunas fotografías del proyecto que se destacan entre las demás.	Fotografías	Realización propia.

9.3. *Diseño de interactividad:*

9.3.1. *Mapa de navegación*

Para acceder al multimedia *Pigmentados* se debe ingresar a la dirección www.pigmentados.com. Al abrir el sitio se puede observar la página principal que contiene el menú.

Todo el portal se navega por el botón de menú que está ubicado en la esquina superior izquierda de la página. Al ser series fotográficas independientes no se quiso que se conectaran entre ellas, sino que se pudiera entrar a las galerías por separado a través del menú principal.

En él se pueden ver las secciones establecidas: galerías fotográficas, explicación del proyecto, página de cada uno de los animales, sección documental y finalmente, página de contacto.

La sección de galerías contiene dos hipervínculos, el primero es llamado *Camuflaje* que contiene las fotos introductorias del proyecto. El segundo hipervínculo es la galería de las fotos más destacadas, las cuales aparecen en la totalidad de la pantalla con un desplazamiento que permite detallar de cerca a la imagen; y puede ir de arriba abajo, de derecha a izquierda o viceversa.

Se cuenta con seis páginas dentro del menú. Cuatro de ellas contienen las galerías fotográficas de cada animal y están identificadas con los nombres respectivos (mariposa, mariquita, rana y medusa). La otra página, llamada *Sobre pigmentados*, incluye una fotografía de la sección introductoria y una explicación breve sobre el proyecto. Por último, se ve la página de contacto en donde los usuarios pueden comunicarse con las realizadoras.

Finalmente, está la sección documental llamada *Making of* que incluye la galería fotográfica y video tras cámara.

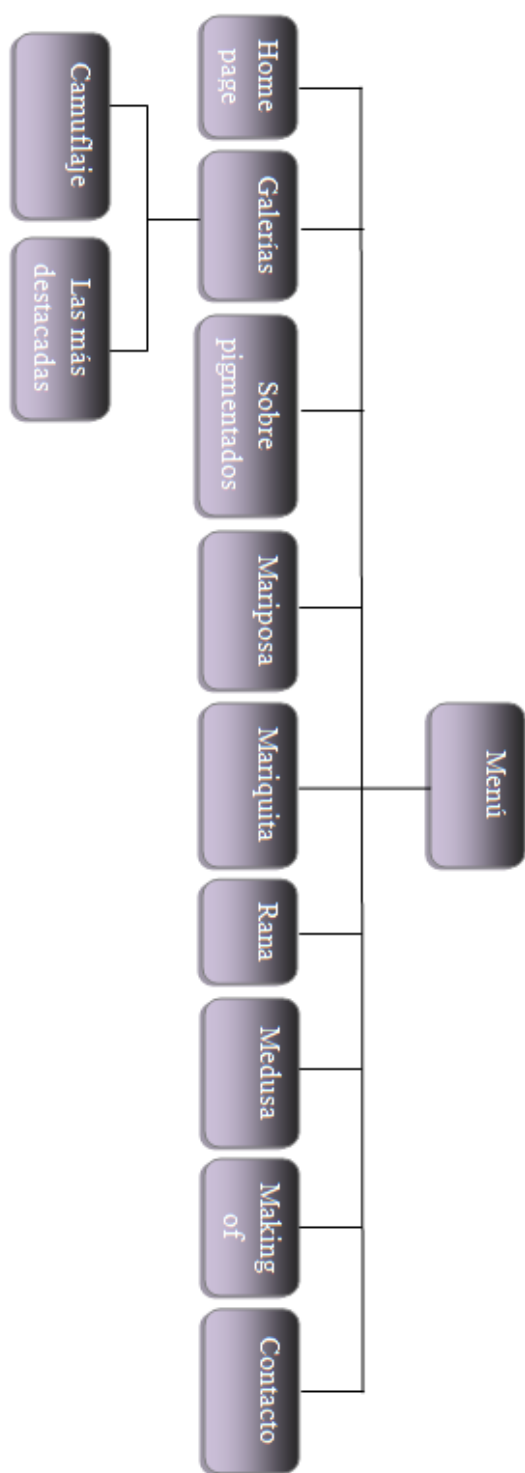


Figura 29. Mapa de navegación.

9.3.2. Interfaz

A continuación se presenta la diagramación de las nueve pantallas de la página Web:

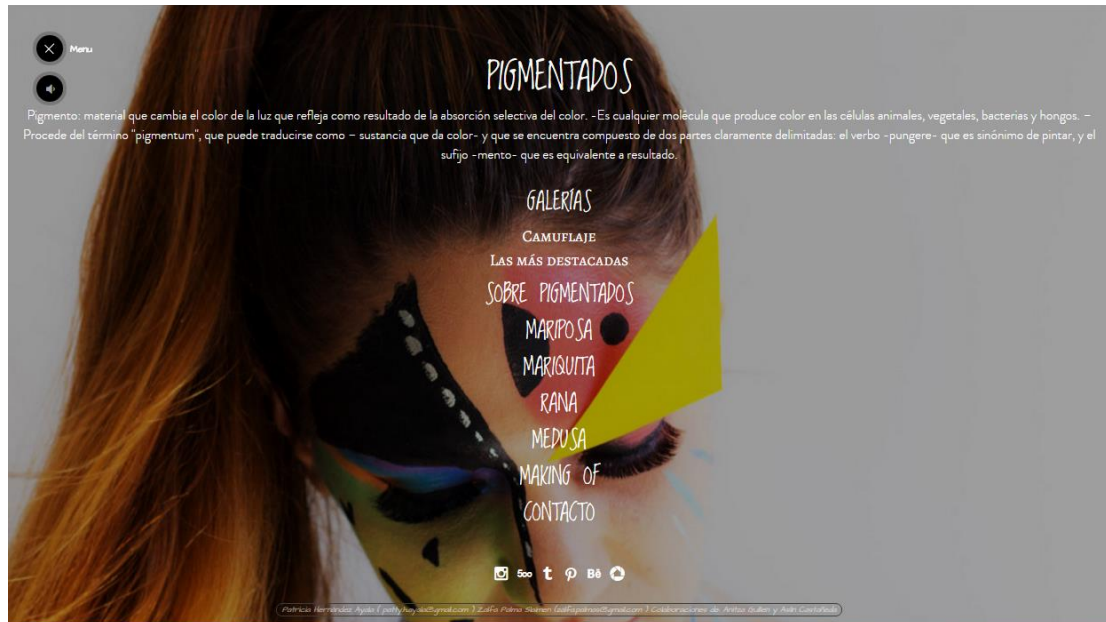


Figura 30. Pantalla de menú y página principal.

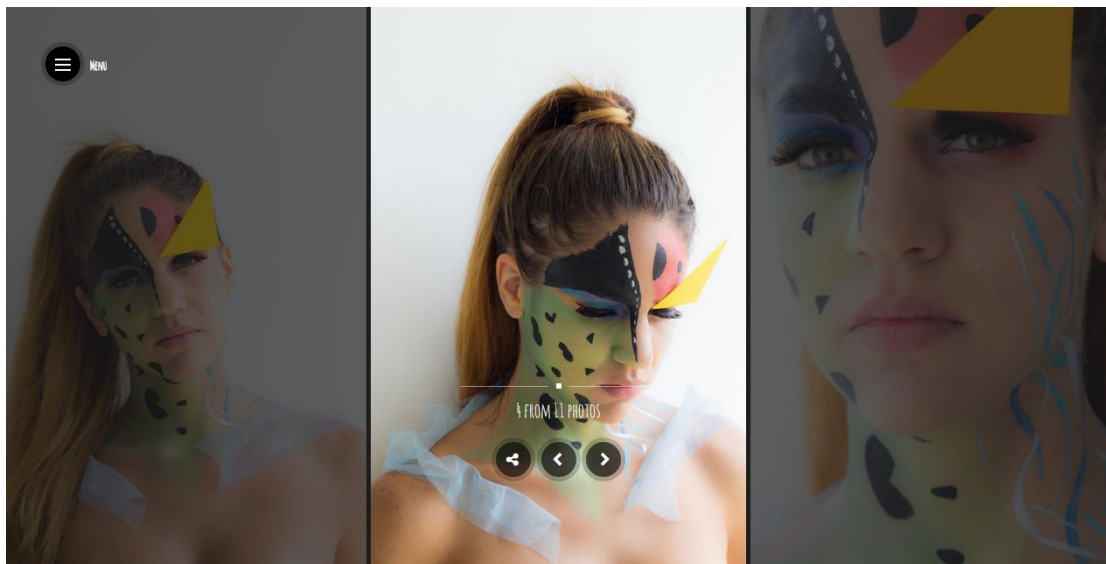


Figura 31. Pantalla de galería Camuflaje.

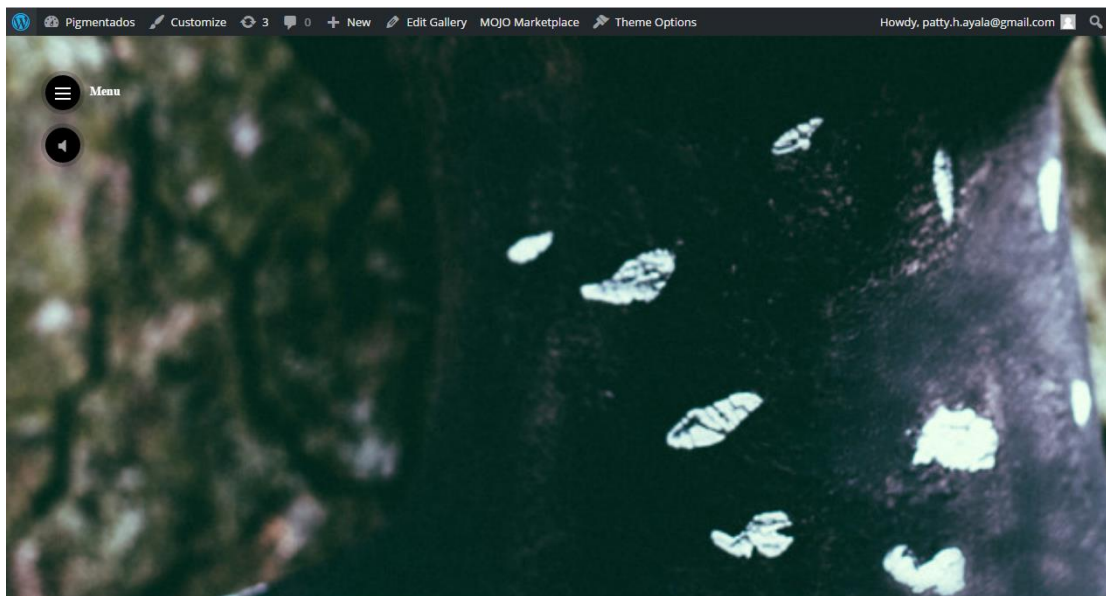


Figura 32. Pantalla galería Las más destacadas (ejemplo desplazamiento 1).

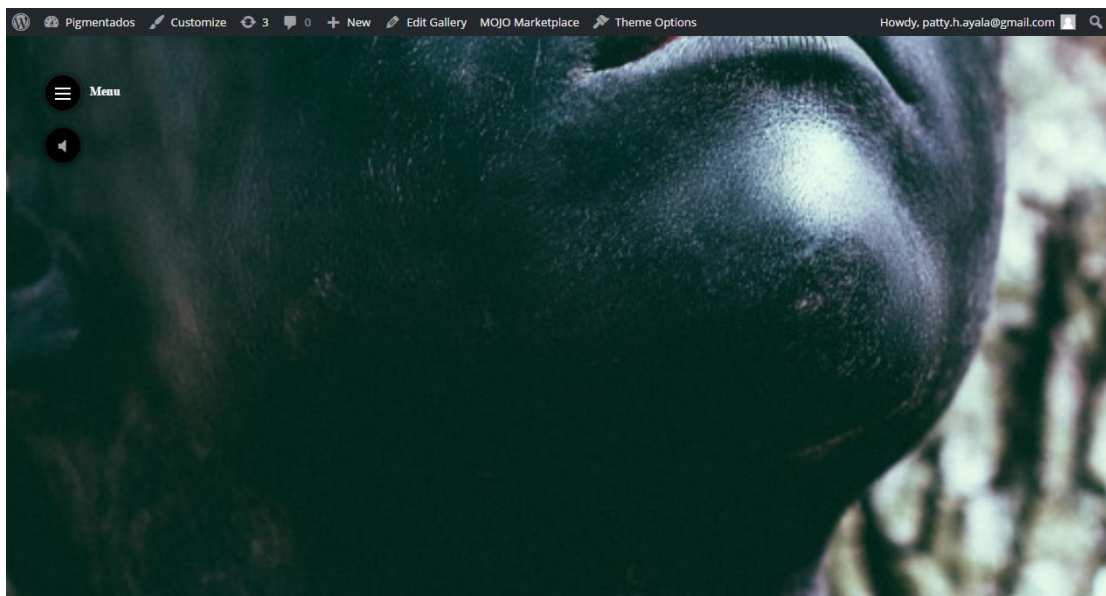


Figura 33. Pantalla galería Las más destacadas (ejemplo desplazamiento 2).

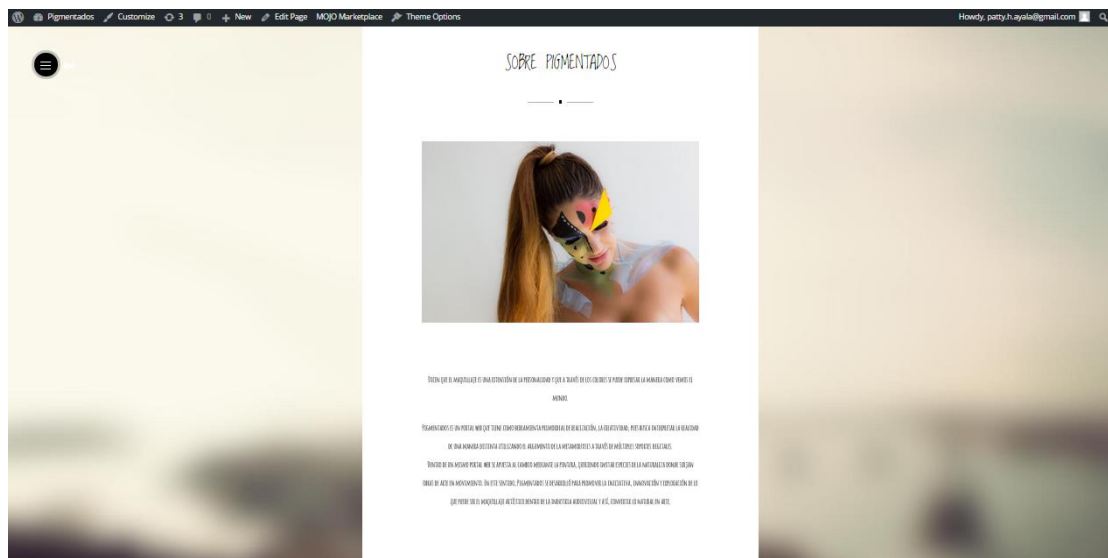


Figura 34. Pantalla Sobre pigmentados.

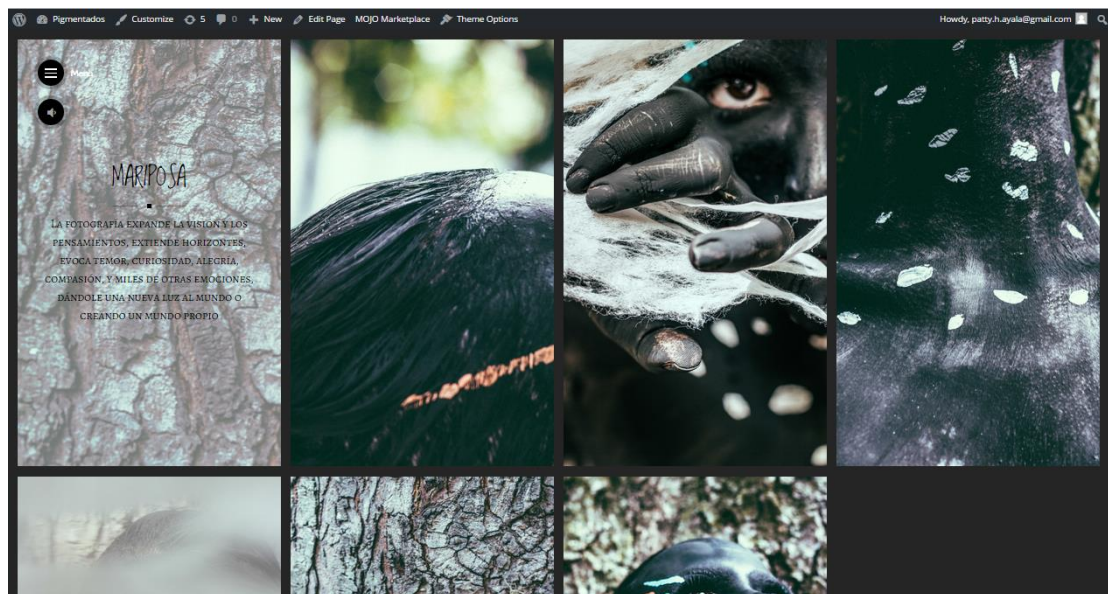


Figura 35. Pantalla página Mariposa.

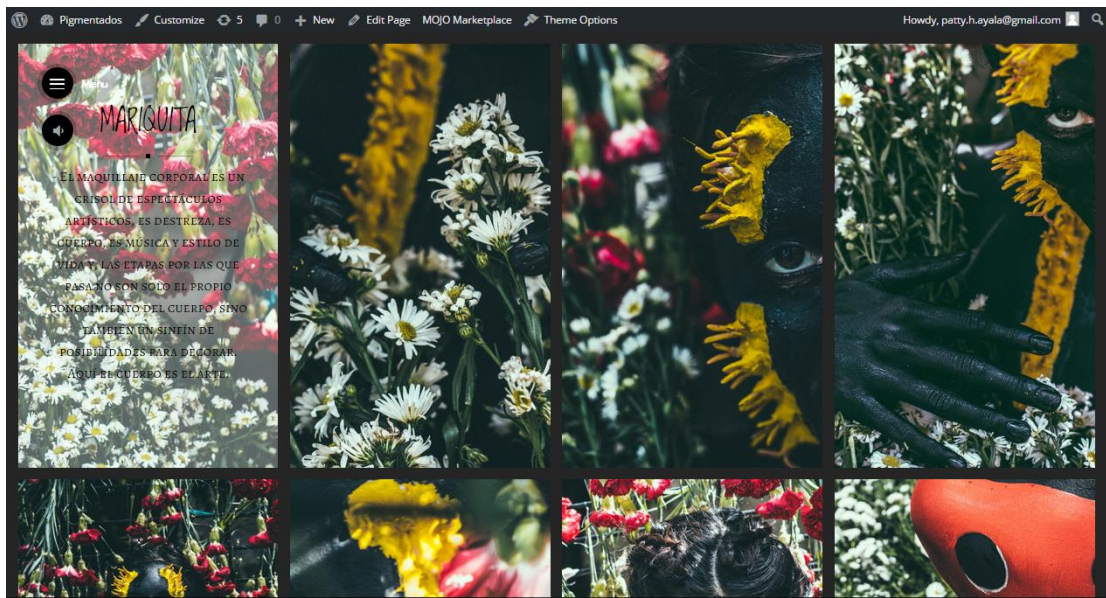


Figura 36. Pantalla página Mariquita.

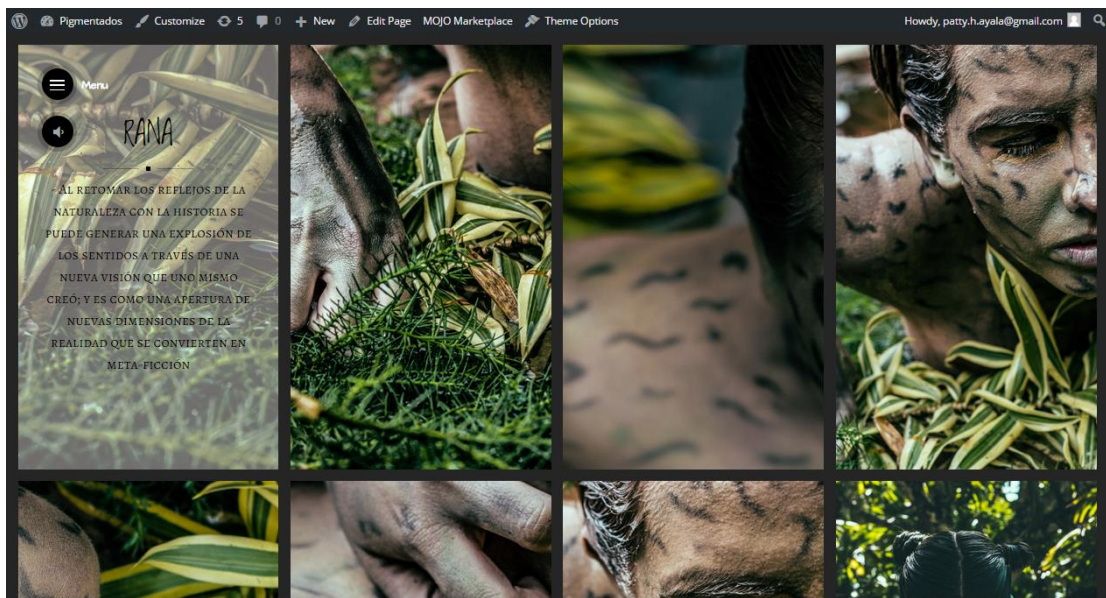


Figura 37. Pantalla página Rana.

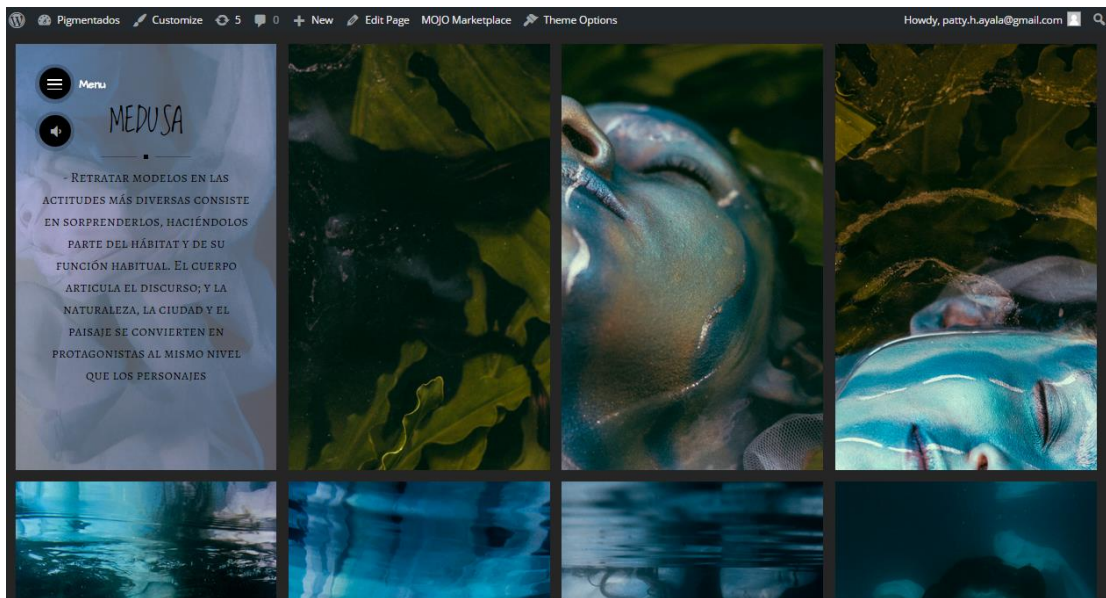


Figura 38. Pantalla página Medusa.

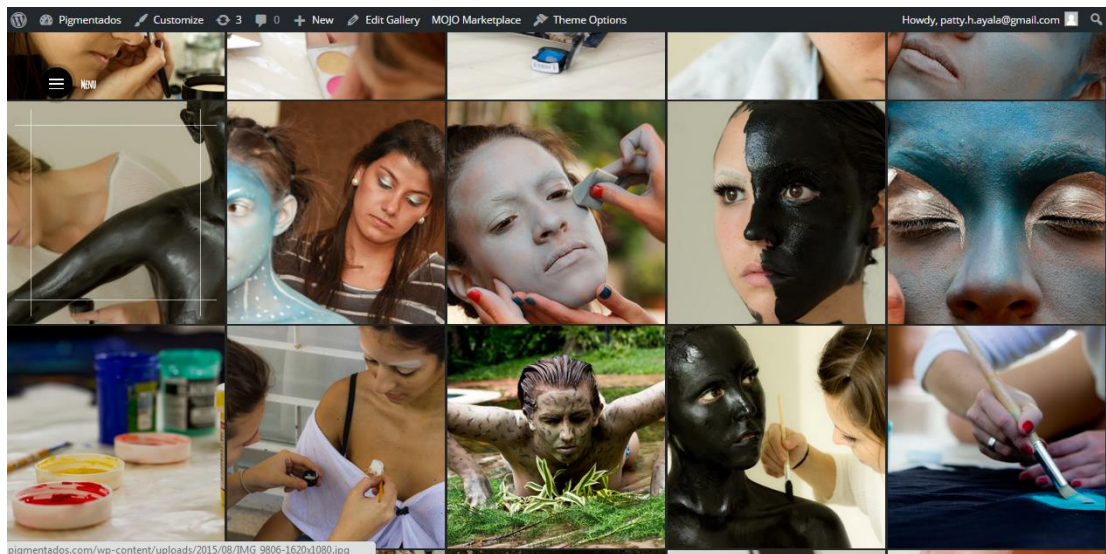


Figura 39. Pantalla galería de sección documental.

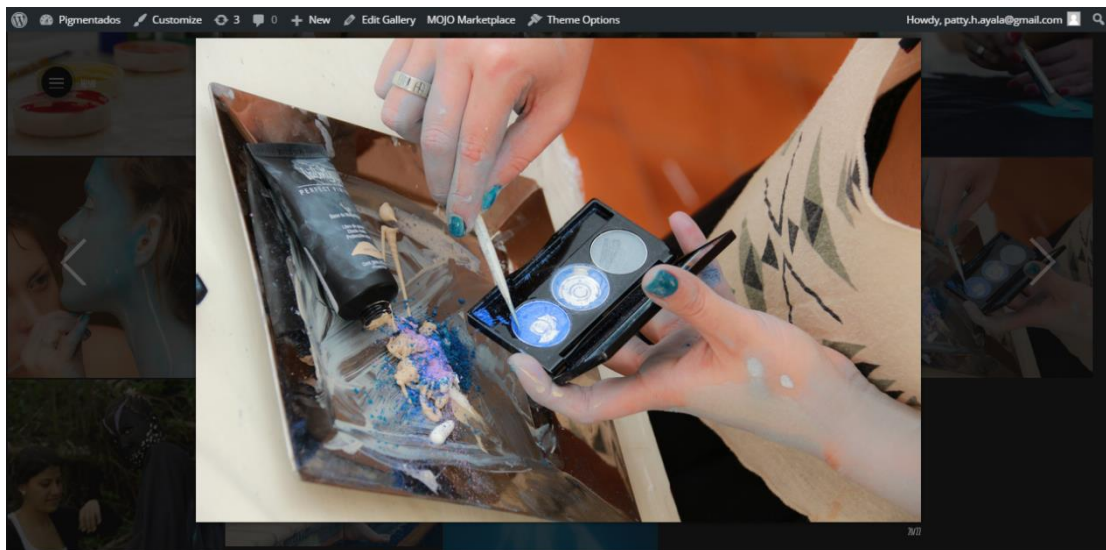


Figura 40. Ejemplo al presionar en una fotografía de sección documental.

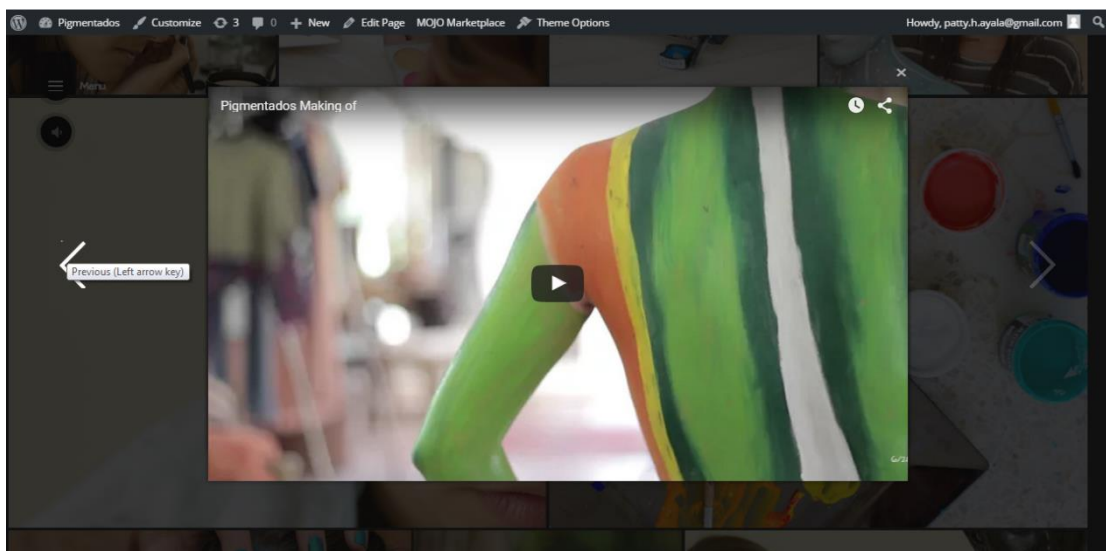


Figura 41. Ejemplo al presionar en el video de sección documental.

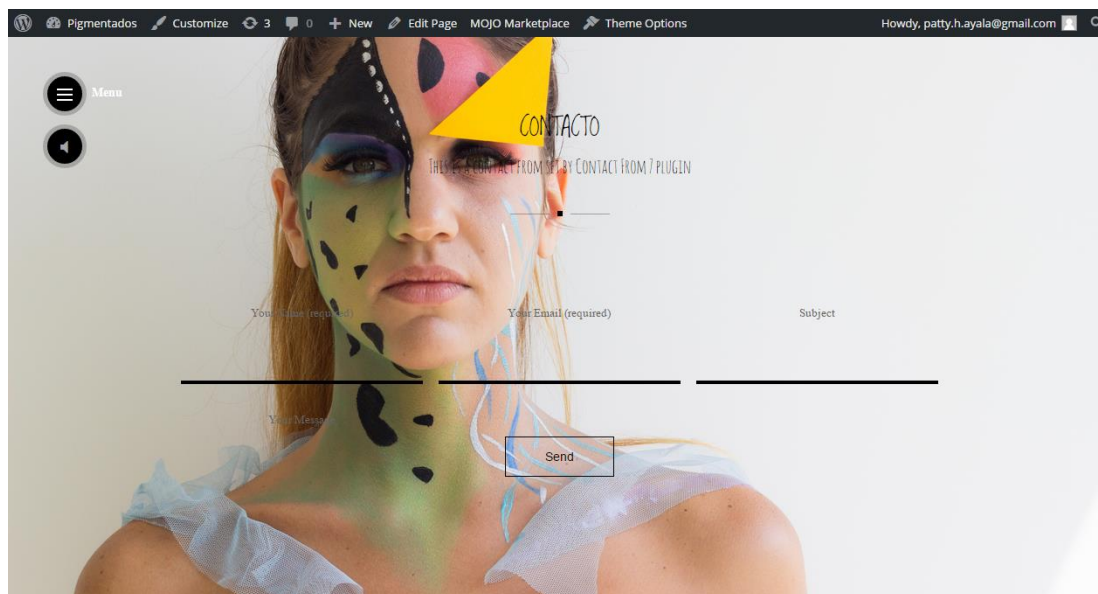


Figura 42. Pantalla página de contacto.

9.3.3. Función de los botones

El botón principal del portal es el de menú que muestra toda la información de la página y a través de él se navega por el contenido de la misma.

Al pulsar el botón del menú en “X” se cierra y se abre la página principal con la galería de fotos.



Figura 43. Botones de menú.

Los botones en forma de flechas tienen la función de pasar las fotos hacia adelante o hacia atrás.



Figura 44. Botones de siguiente y anterior.

Como la página tiene musicalización de fondo, debajo del botón de menú se encuentra un segundo botón que controla la música del sitio. Este botón tiene dos apariencias según su función, la primera es para hacer que la música suene o indicar que está en silencio; y la segunda para indicar que ya la música está sonando.

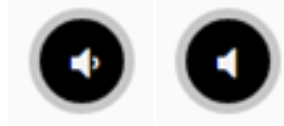


Figura 45. Botones de música.

En las fotografías se muestra un símbolo de compartir, al presionarlo aparece una serie de íconos que permite compartir la fotografía en diferentes redes. El botón de *más* despliega una lista más amplia de redes disponibles para compartir la foto.



Figura 46. Botones para compartir en redes sociales.

9.3.4. Hipertextos

Los botones o hipertextos del menú principal corresponden a las diferentes páginas y galerías. Al pasar sobre ellos, se subrayan con una línea blanca en el medio de la palabra y al presionarlos llevan hacia la información contenida respectivamente.



Figura 47. Ejemplo de hipertextos de página de menú.

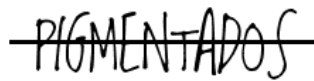


Figura 48. Ejemplo de hipertexto al pasar con el ratón sobre él.

9.4. *Diseño audiovisual*

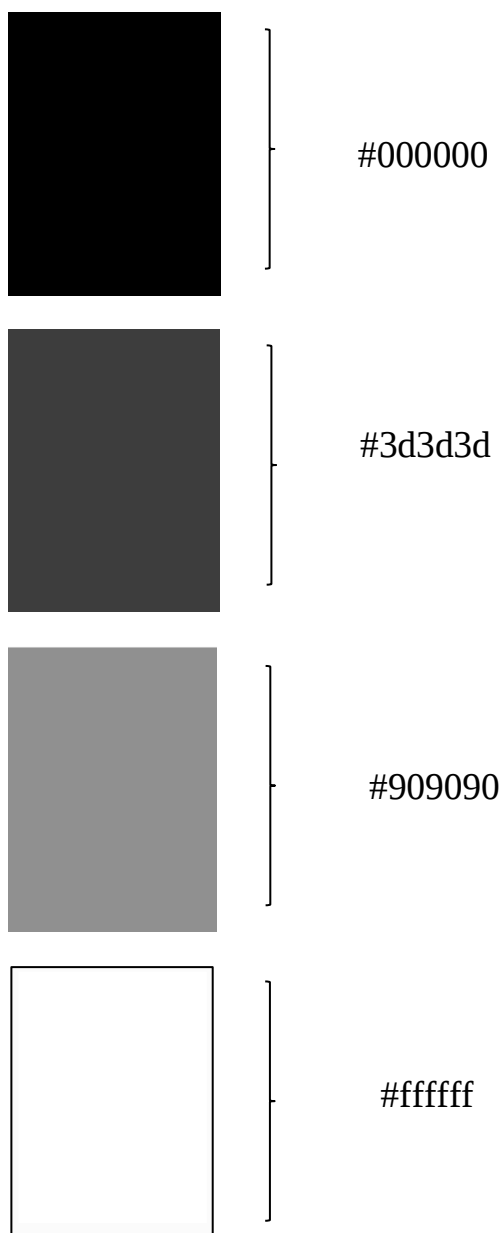
9.4.1. *Identidad gráfica*

La paleta seleccionada para la página está comprendida en los tonos de la escala de grises. La escogencia de estos se da por la cantidad de matices ya contenidos en las fotografías y el deseo de centrar el color únicamente en ellas.

Los fondos de las pantallas, en caso de no contener foto, son de color gris oscuro. Los grises claros funcionan para los botones de navegación del sitio y el blanco para los títulos que sirven de botones en la página principal.

Los títulos, subtítulos y textos son negros sobre un fondo blanco o gris claro.

9.4.1.1. *Paleta de color*



9.4.1.2. Uso de la tipografía

Tabla 10. Uso de la tipografía.

Tipo de título	Variable	Color	Tipografía
Título del multimedia.	Negrita	Blanco #ffffff	Architects daughter.
Títulos del menú principal, y títulos dentro de las páginas.	Negrita	Blanco #ffffff	Loved by the King.
Subtítulos de sub ítems de las galerías, subtítulos generales del portal y textos asociados a fotografías.	Normal	Blanco #ffffff Negro #000000	Alegreya Sans SC.

PIGMENTADOS
 MARIPOSA SOBRE PIGMENTADOS
 MARIQUITA CONTACTO
 RANA GALERÍAS
 MEDUSA

Figura 49. Ejemplo de tipografía de títulos.

CAMUFLAJE LAS MAS DESTACADAS

Figura 50. Ejemplo tipografía de subtítulos y textos asociados a imágenes.

9.5. *Plan de Promoción*

Teniendo en cuenta que la página se centra en la muestra de material fotográfico y video, se escogió promocionarla a través de la red social Instagram. De esta forma, diariamente se montaron imágenes comenzando dos semanas antes del lanzamiento de la página los primeros días de septiembre 2015. Esto con el fin de dar a conocer poco a poco el contenido de lo que iba a ser visto en ella. Al principio solo se colocaron tanto las fotografías documentales como las utilizadas para introducir el proyecto. Luego del lanzamiento, se colgarán las fotos principales de los animales escogidos y sus transformaciones.

9.6. *Presupuestos*

La siguiente tabla se construye con base en diez presupuestos de distintas empresas y profesionales relacionados con los distintos requerimientos del proyecto. Se consultaron las empresas Gimalca y Pamax Outsourcing para cotizar la realización de la página web, a los fotógrafos Ángel Linares y Pablo Díaz para las sesiones fotográficas, y para el video documental a las productoras 2 Wolves Films y Kimura, la última también ofreció el estimado para el área de catering durante los nueve días de sesiones. Además, se consultó a los maquilladores Andrea Martín y Humberto Zacarías para la realización de los maquillajes de las modelos. Por último, al Jardín y Floristería El Cafetal para los requerimientos de arte de cada pauta.

Tabla 11. *Presupuesto.*

Departamentos	Precio por unidad Bs	Cantidad
FOTOGRAFÍA		
Honorarios	130.000	9
Sesión fotográfica	1.500	9
Equipos	1.667	9
Retoque, edición, acabado final	25.278	9
Producción	15.000	9
Estudio / iluminación	15.000	1
Transporte	2.800	9
Asistente	7.333,33	9
Entrega digital	1.800	1
TOTAL Bs. 1.685.502		
MAQUILLAJE		
Diseño del maquillaje	2.500	9
Maquillaje cuerpo completo	11.500	8
Maquillaje rostro	6.000	1
TOTAL Bs. 120.500		
PÁGINA WEB		
Diseño y maquetación Web	38.300	1
Programación	32.300	1
Introducción de contenido	30.600	1
Marketing por internet: SEO y SMO	27.200	1
Registro 1 año de dominio	13.600	1
Alojamiento Web 1 año	20.400	1
TOTAL Bs. 162.400		
VIDEO DOCUMENTAL		
Honorarios+video+fotografía+edición	226.800	1
TOTAL Bs. 226.800		
CATERING		
Desayuno+almuerzo+bebidas+snacks	3.333,33	9
TOTAL Bs. 30.000		
FLORISTERÍA		
Paquete Clavelinas	480	5
Paquete Aster follaje	280	16
Pino	80	2
Flor de pluma	48	2
Lengua de tigre	280	1
Saco de tierra	180	1
Aralias	120	2
TOTAL Bs. 7.836		

Subtotal: Bs. 2.333.038
IVA 12%: Bs. 279.964,56
TOTAL: Bs. 2.613.002,56

*Se tomó en cuenta la tasa de cambio oficial (Bs. 12) para los gastos en moneda extranjera.

9.7. *Análisis de costos*

En el análisis de costos se incluye un listado de materiales utilizados tanto para maquillaje como escenografía, ya que al no contar con ningún profesional de estas áreas al momento de la realización, es necesario adquirir los productos por cuenta propia. Los precios expresados son los actuales del mercado encontrados en diferentes comercios. Al igual que en el área de maquillaje y escenografía, la parte fotográfica es efectuada por las realizadoras. El único costo para esta área fue en la parte de edición de las fotografías.

Para la página web se utiliza una página en línea que ofrece servidores de dominio y *hosting* cotizados en dólares, así como la plantilla de *Wordpress* necesaria para la creación y diseño del multimedia.

Tabla 12. *Análisis de costos.*

Departamentos	Precio por unidad Bs	Cantidad
FOTOGRAFÍA		
Retoque, edición, acabado final	5.000	1
TOTAL Bs. 5.000		
MAQUILLAJE		
Curso de maquillaje	5.000	1
TOTAL Bs. 5.000		
PÁGINA WEB		
Registro de dominio y alojamiento Web por 3 años	91.000*	1
Plantilla de Wordpress	33.600	1
TOTAL Bs. 124.600		
MATERIALES		
Pintura facial	450	2
Pintura corporal	420	7
Paleta de pintura de agua	360*	1
Sombras nyx	64,62*	13
Sombras	300	2
Pinta dedos	60	15
Paquete de pinceles	1500	1
Paquete de brochas	3.000	1
Esponjas	100	4
Paquete de paletas de mezcla y aplicación	500	1
Látex líquido	360*	1
Cera para modelar	96*	1
Algodón	100	2
Pega de barra	60	2
Polvo de cara	2.500	1
Delineador líquido	450	1
Tela pelón	188,67	1 1/2mts
Tela tul	212,5	2mts
Tela chifón	650	2mts
Tela de sábana	500	3mts
Tela algodón	625	3mts
Liga	450	1mts
Nylon	150	1
Gelatina	350	2
Ropa interior	700	4
TOTAL Bs. 25.149,06		

VIDEO DOCUMENTAL		
Honorarios+video+fotografía+edición	0	1
TOTAL Bs. 0		
CATERING		
Desayuno+almuerzo+bebidas+snacks	2500	9
TOTAL Bs. 22.500		
FLORISTERÍA		
Paquete clavelinas	480	5
Paquete aster follaje	280	16
Pino	80	2
Flor de pluma	48	2
Lengua de tigre	280	1
Saco de tierra	180	1
Aralías	120	2
TOTAL Bs. 7.836		
Subtotal: Bs. 190.085,06		
IVA 12%: Bs. 22.810,21		
TOTAL: Bs. 212.895, 27		

*Se tomó en cuenta la tasa de cambio (Bs. 700) para los gastos en moneda extranjera.

X. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Ante la motivación de explorar la dirección de arte como aspecto indispensable de las producciones audiovisuales, se logran retratar varias etapas de la metamorfosis animal utilizando el maquillaje corporal con la intención de demostrar los procesos de cambio que surgen a través de esta técnica y que finalmente, aportan contenido, personifican y otorgan identidad a los personajes.

A pesar de que existen numerosos seriados fotográficos o tutoriales acerca de las técnicas de maquillaje, se halla un vacío en los existentes trabajos de grado que proponen esta temática como pieza central dentro del campo de la dirección de arte. Por ello, se encuentra en la convergencia del maquillaje fantástico y la fotografía artística, la posibilidad de realizar este proyecto multimedia que logra demostrar las capacidades que puede llegar a tener una propuesta de dirección de arte a la hora de toparse con la tarea de caracterizar personajes. Esto con la intención de servir de referencia a futuros profesionales interesados tanto en este campo como en el de la fotografía.

En el multimedia se descubre una ventana para mostrar al público este seriado de fotografías con el maquillaje como herramienta central, todo gracias a la amplia propagación de contenido que ofrece el Internet. Así, se asegura la posibilidad de generar mayor alcance del mismo sin importar barreras del lenguaje o geografía, a través de una interacción no lineal que permita la participación de todos los usuarios interesados en esta temática.

Con la realización de este trabajo de grado, la metamorfosis pasó de ser un argumento a ser el efecto del proyecto. Al alcanzar el objetivo de colorear y retratar a las modelos logrando su transformación física, se materializó la importancia del color y las texturas dando como resultado *Pigmentados*. De esta manera, el cuerpo se convirtió en un lienzo en blanco en donde la figura humana se integró con la forma

animal que representaba y con el espacio a través del color. Por medio de la fotografía artística se dio paso a la creación de un discurso ficcional absolutamente propio gracias a las herramientas de significación contenidas en la imagen, que estaban indudablemente ligadas a la dirección de arte.

Al combinar las ramas de la dirección de arte, maquillaje fantástico, fotografía artística y multimedia, *Pigmentados* se convierte en un proyecto ambicioso en donde es necesario considerar varios aspectos al momento de su realización. Debido a la extensa información y experiencia que se debe poseer para ejecutar cada una de las tareas involucradas en el proyecto, se requiere poner en práctica los conocimientos adquiridos en el área de producción, así como obtener nuevos aprendizajes que permitan llevar a cabo todos los objetivos planteados.

El mayor reto tiene que ver con el área del maquillaje por eso, para su realización, se considera necesario que si se desean efectuar proyectos como este, se tenga un equipo especializado; o se recurra previamente a algún curso o tutorial autodidáctico. Esto con el fin de obtener la información necesaria para aplicar las técnicas de maquillaje de manera correcta y evitar pérdida de tiempo y materiales. Asimismo, se debe tomar en cuenta con anticipación la adquisición de estos, pues en su mayoría deben ser conseguidos internacionalmente.

Resulta entonces pertinente para lograr un proyecto como *Pigmentados*, o alguno relacionado con la caracterización de personajes fantásticos, contar con un amplio equipo de trabajo que ejecute las tareas específicas y necesarias en cada área de la producción audiovisual. Además, deben considerarse los recursos monetarios disponibles, ya que el proyecto abarca múltiples tareas, sobre todo en las fases de pre y posproducción.

Es importante resaltar que la creación de una página web requiere capacitación que permita familiarizarse con el procedimiento, ya que la adquisición del dominio, diseño y programación, exige conocimientos técnicos que le den forma

y sentido al portal. De esta manera, convendría buscar el apoyo de un asesor que guíe el proceso de ejecución en las distintas funciones dentro del multimedia.

El aprendizaje obtenido con la realización de *Pigmentados* es que la organización de los elementos es indispensable para que se logre llevar a cabo una producción audiovisual. La armonía dentro de la dirección de arte ubica al personaje en contexto y mediante el color y la luz, se crea el ambiente idóneo que corresponda con su estética e identidad. Así, con la ayuda del revelado fotográfico, se logra darle orden y ritmo a estos elementos para que al ser publicados en un multimedia se logre transmitir un discurso.

XI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Publicaciones no periódicas:

- Barnbaum, B. (2010). *The art of photography: an approach to personal expresion*. Rocky Nook. Recuperado en <https://books.google.co.ve/books?id=Xza4BAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=photography+as+art&hl=en&sa=X&ei=7E64VivyCsbngwT-t4ToDg&ved=0CDgQ6wEwBQ#v=onepage&q=photography%20as%20art&f=false>
- Barthes, R. (1980/1989). *La chambre claire: note sur la photographie* [La cámara Lúcida: nota sobre la fotografía]. (J. Sala-Sanahuja, Trad). París/Barcelona: Gallimard/Paidós Iberica.
- Barthes, R. (1982/1986). *L'obvie et l'obtus. Essais critiques III* [Lo obvio y lo obtuso: imágenes, gestos, voces]. París/Barcelona: Éditions du Seuil/Paidós Iberica.
- Bright, S. (2005). *Art Photography now*. [Fotografía hoy]. (M. A. Quijano, Trad.) San Sebastián/New York: Aperture/Nerea. Recuperado en https://books.google.co.ve/books?id=w30C9_7TDwwC&pg=PA10&dq=fotografia+artistica&hl=en&sa=X&ei=nxazVISfOomyggSjj4CYDA&ved=0CC8Q6wEwAw#v=onepage&q=fotografia%20artistica&f=false
- Bustos, A. (s.f). *Tutorial de fotografía creativa*. Descargado de <http://espanol.free-ebooks.net/ebook/La-Fotografia-Creativa>
- Carballar Falcón, J. (2012). *Social media:marketing personal y profesional*. Madrid: RC libros. Recuperado en https://books.google.co.ve/books?id=OazxpisbcqMC&dq=el+video+en+multi+media&source=gbs_navlinks_s
- Crespo Jiménez, L. y Villena Espinosa, R. (Eds). (2007). *Fotografía y Patrimonio: II Encuentro en Castilla-La Mancha*. Ciudad Real: Centro de Estudios de Castilla-La Mancha. Recuperado en

<https://books.google.co.ve/books?id=cj0miXaL9PcC&pg=PA102&dq=significado+de+fotografia&hl=en&sa=X&ei=gMe2VKagAcWkgwT6gYHwDw&ved=0CBsQ6wEwADgU#v=onepage&q=significado%20de%20fotografia&f=false>

- Curtis, E y Schnek, A. (2008). *Curtis Biología*. Santiago: Médica Panamericana. Recuperado en https://books.google.co.ve/books?id=BsmllpNzxT8C&pg=PA385&dq=como+crecen+las+medusas&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=como%20crecen%20las%20medusas&f=false
- D'Allaird, L. Boles, B. Boyce, G. McKenna, S. Moren, S. Mulroy, S. Pierce, A. Podbielski, D. Schmaling, S. (2013). *Maquillaje estandar de Milady, edición:1*. Estados Unidos: CENCAGE learning. Recuperado en https://books.google.co.ve/books?id=7RwLAAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- *Ferguson's careers in focus series: cosmetology, fourth edition* [eBooks]. (2008). Infobase publishing. Reucperado de <https://books.google.co.ve/books?id=nfVCjcx7jfQC&pg=PA114&dq=history+of+special+effects+makeup&hl=en&sa=X&ei=Du-yVKaoKYHUgwTCkoSwDg&ved=0CDIQ6wEwBA#v=onepage&q=history%20of%20special%20effects%20makeup&f=false>
- Fernández Arenas, J (Ed). (1988). *Arte efímero y espacio estético*. Barcelona: Anthropos Editorial. Recuperado en https://books.google.co.ve/books?id=x4_tT-jkRgC&pg=PA264&dq=maquillaje+corporal&hl=en&sa=X&ei=BLCyVODTFIGkNuD3geAD&ved=0CB8Q6wEwAA#v=onepage&q=maquillaje%20corporal&f=false
- Flusser, V. (1990). *Für eine philosophie de fotografie* [Hacia una filosofía de la fotografía]. (E. Molina, Trad) Alemania/México: European photography/Trillas: Sigma.
- Fulton Margoles, M. (1978). *Alfred Stieglitz camera work:a pictorial guide, with reproductions of all 559 illustrations, fully extended*. New York: Dover Publications, Inc. Recuperado en

<https://books.google.co.ve/books?id=k45084xm4kMC&printsec=frontcover&dq=pictorial+photography+alfred+stieglitz&hl=es-419&sa=X&ved=0CCMQ6AEwAWoVChMIp6OB9PqwxwIViaYeCh1kUgE8#v=onepage&q&f=false>

- García Estrada, J. (2005). Panorama histórico de la dirección artística. En R, Peláez (Ed.). *Dirección artística* (pp.7-36). D.F: Universidad Nacional Autónoma de México. Centro Universitario de Estudios Cinematográficos. Recuperado en <https://books.google.co.ve/books?id=HVc6CbpMcTUC&pg=PA7&dq=direccion+de+arte&hl=en&sa=X&ei=cqWyVJLeL4aaNvm8gNAK&ved=0CEUQ6wEwBA#v=onepage&q=direccion%20de%20arte&f=false>
- Haskin, D. (1994/1995). *The complete idiot's guide to multimedia*. [Multimedia fácil!]. (G, Sánchez García, Trad.). New York/México: Alpha Books/Prentice Hall Hispanoamericana. S.A.
- Hedgecoe, J. (1991/1995). *Practical portrait photography*. [Práctica fotográfica: El Retrato]. London/Barcelona: Collins & Brown/CEAC
- Huda, A. (2004). *The art and science of Cinema*. New Delhi: Atlantic publishers and distributors. Recuperado en https://books.google.co.ve/books?id=HiA3X6RLLnYC&pg=PA154&dq=art+direction&hl=en&sa=X&ei=NZWYVNOTBYqogwSW2oHIAw&redir_esc=y#v=onepage&q=art%20direction&f=false
- Khana y Yadan, P.R. (2005). *Biology of amphibia*. New Delhi: Discovery publishing house. Recuperado de https://books.google.co.ve/books?id=7OEhDqh0HQAC&pg=PA279&dq=frog+metamorphosis&hl=en&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=frog%20metamorphosis&f=false
- Landow, G. (1992/1995). *Hypertext: the convergence of contemporary critical theory and technology*. [Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología]. (P, Ducher, Trad.). Baltimore/Barcelona: The Johns Hopkins University Press/Paidós Ibérica.

- Liberal, A. (2003). *Metamorfosis*. (Del canto Nieto, J.R. Ed.). Madrid: Akal. Recuperado en

<https://books.google.co.ve/books?id=eDYqM8LjdyMC&pg=PA18&dq=metamorfosis+del+hombre&hl=en&sa=X&ei=ps6yVMywNIKnNoO5hKAP&ved=0CDMQ6wEwAw#v=onepage&q=metamorfosis%20del%20hombre&f=false>

- Mahon, N. (2010). *Art direction*. Switzerland: AVA publishing S.A. Recuperado en

https://books.google.co.ve/books?id=oDeAMltEDRIC&printsec=frontcover&dq=art+direction&hl=en&sa=X&ei=QY6yVMXdAsGcNprwg6gJ&redir_esc=y#v=onepage&q=art%20direction&f=false

- Mayer, R. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge: The press syndicate of the University of Cambridge. Recuperado en

https://books.google.co.ve/books?id=ymJ9o-w_6WEC&printsec=frontcover&dq=multimedia&hl=en&sa=X&ei=AhOwVKf5OoKmNri_gkA&redir_esc=y#v=onepage&q=multimedia&f=false

- Muñoz Cabril, P. y González, M. (2009). *El diseño de materiales de aprendizaje multimedia y las nuevas competencias del docente en contextos teleformativos*. Bubok. Recuperado en

https://books.google.co.ve/books?id=oegsuFHM5tMC&dq=el+video+en+multimedia&source=gbs_navlinks_s

- Pantoja Chaves, A (2007). *La memoria en la fotografía. El discurso visual de la historia*. En Crespo Jiménez, L. y Villena Espinosa, R. (Eds).). *Fotografía y Patrimonio: II Encuentro en Castilla-La Mancha*. Ciudad Real: Centro de Estudios de Castilla-La Mancha. Recuperado en

<https://books.google.co.ve/books?id=cj0miXaL9PcC&pg=PA102&dq=significado+de+fotografia&hl=en&sa=X&ei=gMe2VKagAcWkgwT6gYHwDw&ved=0CBsQ6wEwADgU#v=onepage&q=significado%20de%20fotografia&f=false>

- Parekh, R. (2006). *Principles of Multimedia*. New Delhi: Tata Mcgraw-Hill. Recuperado en

<https://books.google.co.ve/books?id=TaNmc2IdNVwC&printsec=frontcover&dq=multimedia&hl=en&sa=X&ei=SSKzVMD1GYShNo7rgAg&ved=0CBwQ6wEwAA#v=onepage&q=multimedia&f=false>

- Sacchetti, E (Ed). (2010). *Identidades sociales y memoria colectiva en el arte contemporáneo andaluz*. Andalucía: Fundación pública andaluza Centro de Estudios Andaluces. Recuperado en <https://books.google.co.ve/books?id=nL5RzmQLFUoC&pg=PA143&dq=fotografia+como+expresion+artistica&hl=en&sa=X&ved=0CEUQ6wEwBjgKahUKEwjf28DViqnHAhUI1B4KHcJnAD0#v=onepage&q=fotografia%20como%20expresion%20artistica&f=false>
- Sontag, S. (1973/2006). *On Photography* [Sobre la fotografía]. (C. Gardini, Trad). New York/México: Santillana Ediciones generales, S.A de C.V.
- Soutter, L. (2013). *Why art photography?* Abingdon: Routledge. Recuperado en <https://books.google.co.ve/books?id=7hcQ5PGb7ywC&printsec=frontcover&dq=photography&hl=en&sa=X&ei=z uyVIyAPIHlggSbmYG4DQ&ved=0CDYQ6wEwBTgU#v=onepage&q=photography&f=false>
- Tan, S. Cohen, A. Lipscomb, S y Kendall, R. (Eds). (2013). *The psychology of music in multimedia*. Oxford: Oxford University Press. Recuperado en <https://books.google.co.ve/books?id=89m5EyX59ugC&printsec=frontcover&dq=music+in+multimedia&hl=en&sa=X&ei=tzOzVOCXFsXgggSB8IDIBA&ved=0CBwQ6wEwAA#v=onepage&q=music%20in%20multimedia&f=false>
- Valles Calatrava, J. (2008). *Teoría de la narrativa. Una perspectiva sistemática*. Madrid: Iberoamericana. Recuperado en <https://books.google.co.ve/books?id=6aAa2HOMK2EC&printsec=frontcover&dq=teoria+de+la+narrativa+jose+r.+valles+calatrava&hl=en&sa=X&ved=0CB0Q6wEwAGoVChMI-pq6 lixxwIVQ9WACH3RLgib#v=onepage&q=teoria%20de%20la%20narrativa%20jose%20r.%20valles%20calatrava&f=false>
- Vera, C. (2005). *Cómo hacer cine. La madre muerta, de Juanma Bajo Ulloa: Volúmen 5*. Madrid: Fundamentos. Recuperado en <https://books.google.co.ve/books?id=TV2->

[6p717cYC&pg=PA76&dq=direccion+de+arte&hl=en&sa=X&ei=cqWyVJLeL4aaNvm8gNAK&ved=0CC8Q6wEwAQ#v=onepage&q=direccion%20de%20arte&f=false](https://books.google.co.ve/books?id=-6p717cYC&pg=PA76&dq=direccion+de+arte&hl=en&sa=X&ei=cqWyVJLeL4aaNvm8gNAK&ved=0CC8Q6wEwAQ#v=onepage&q=direccion%20de%20arte&f=false)

- Vinther, J. (2002/2003). *Special Effects make-up*. (N, Coley. Trad). Graasten/New York: Drama of Nygade/Routledge. Recuperado en <https://books.google.co.ve/books?id=-AtrsP71CUC&pg=PT78&dq=body+painting&hl=en&sa=X&ei=dOKyVPuyAYmqggTJ ICICg&ved=0CCsQ6wEwAw#v=onepage&q=body%20painting&f=false>

Publicaciones periódicas:

- Bullard, S.). *Edward Weston: la obsesión por la pureza*. Velaverde [en línea] 28/05/2014 Recuperado de: <http://www.revistavelaverde.pe/edward-weston-la-obsesion-por-la-pureza/>
- Bultó, P. *Cuando las medusas mudan en mariposas*. El Mundo [en línea] 2/04/2010 Recuperado de: <http://www.elmundo.es/elmundo/2010/04/01/barcelona/1270134408.html>
- González Fernández, J. *Las mariposas. Lepidópteros*. Asturnatura.com [en línea] N° 359, 13/02/2012. [consultado el 28/08/2015]. Disponible en: <http://www.asturnatura.com/articulos/lepidopteros-mariposas/inicio.php>
- *Learn about ladybirds*. (s.f). Londres, UK: BBC. [consultado el 27/08/2015]. Recuperado de: <http://www.bbc.co.uk/breathingplaces/ladybirds/>
- Nichols, J.M. (2015, 27 de agosto). Ryan Burke, photographer and makeup artista, showcases self-portraits. *The Huffington Post*. Recuperado de: http://www.huffingtonpost.com/2013/10/05/ryan-burke-photography_n_4031420.html

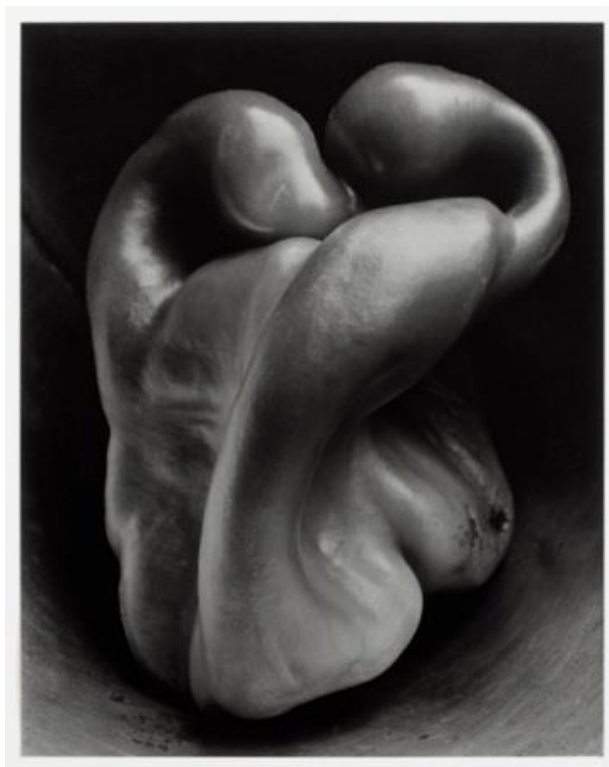
Trabajos de grado:

- Vázquez Rodríguez, M.A. (2010). *Making of de un director de arte*. Trabajo de grado de especialización. Universidad de Palermo, Facultad de Comunicación Audiovisual, Buenos Aires, Argentina.

XII. ANEXOS



Anexo 1. Referencia de fotografía de Edward Weston.



Anexo 2. Referencia de fotografía de Edward Weston.



Anexo 3. Referencia de fotografía de Ryan Burke.



Anexo 4. Referencia de fotografía de Ryan Burke.



LUGAR DE EMISIÓN	DÍA	MES	AÑO
CARACAS	05	08	2015

Nombre o razón Social: Zalfa Palma / Patricia Hernandez	RIF: _____
Dirección Fiscal: LA PASTORA.	
Teléfonos: 0412-913-4745	

CANTIDAD	CONCEPTO Y DESCRIPCIÓN	PRECIO UNITARIO BSF	TOTAL BSF
1	Sesión fotográfica (6016 x 4016 Px) - 20 Fotos	1.500	30.000
1	Retoque, Edición, Acabado Final.	5.000	5.000
1	Estudio / Iluminación.	15.000	15.000
1	Asistente.	3.000	3.000

ESTA FACTURA VA SIN TACHADURA NI ENMIENDADURAS

ORIGINAL

SUB-TOTAL BSF

53.000

IVA 6.360 12% SOBRE BSF. 53.000

59.360

TOTAL A PAGAR Bs.

59.360

ZALFA PALMA

RECIBIDO POR

¡Son: CINCUENTA Y NUEVE MIL TRESCIENTOS SESENTA.

CONDICIONES DE PAGO: CONTADO ☐ CRÉDITO ☒ FECHA DE PAGO 15 08 2015

CHEQUE No: _____

Anexo 5. Presupuesto fotógrafo Ángel Linares.

PABLO DÍAZ

Fotografía

PRESUPUESTO

Solicitante: Patricia Hernández

Caracas 25 de Agosto de 2015

Dirección Fiscal: ---

Cédula / RIF: V-19400994-8

Teléfono: 0414-115-3857

AGENCIA/EMPRESA:

Fotografía de alimentos, 20 tomas en exteriores.

Concepto	Bs.F
Fotógrafo	1.170.000,00
Equipos fotográficos	15.000,00
Edición fotografica	450.000,00
Asistente	63.000,00
Producción	135.000,00
Transporte	25.200,00
Entrega digital DVD+Envío	1.800,00
Total	1.860.000,00

Condiciones :

Las fotos se entregan en un DVD.

Pago en efectivo.

Precios no incluyen IVA.

Este presupuesto caduca a los 15 Días

Devolver por E-mail en el caso de ser aprobado pablodiaz9014@gmail.com

Es necesario el abono del 50% al confirmar presupuesto

Anexo 6. Presupuesto fotógrafo Pablo Díaz.



Trabajo #: 1528
 Bid by: Eugenia Morgado
 Director: _____
 Line Producer: Eugenia Morgado
 DP: _____

Bid Date: 18/08/2015
 Actual Date: _____
 Prod. Company: 2 Wolves Films
 Cliente: Zalfa Palma y Patricia Hernández
 Contacto: Zalfa Palma
 C. Director: _____
 C. Director: _____
 Product: _____
 Titles 1: Making Of
 2: _____
 3: _____
 4: _____
 5: _____
 6: _____
 7: _____

No. Días PRE-PRO: 0
 No. Días filmación 9
 A. No. Días de construcción 0
 B. No. Días fotos 9
 C. No. Días de locación 0

NOMBRE PIGMENTADOS
 VERSIÓN _____

PRODUCCIÓN EN CARACAS, VENEZUELA

SUMARIO DE COSTOS ESTIMADOS

			ESTIMADO	ACTUALES	DIFF
1. PREPRODUCCIÓN Y WRAP	Totales A & C:	Bs.F.	-	0,00	
2. HONORARIOS CREW	Total B:	Bs.F.	180.000,00	0,00	
3. LOCACIÓN Y GASTOS TRASLADO	Total D:	Bs.F.	-	0,00	
4. PROPS, VESTUARIO, ANIMALES	Total E:	Bs.F.	-	0,00	
5. ESTUDIO Y ESCENOGRAFÍA	Totals F, G y H:	Bs.F.	-	0,00	
6. EQUIPOS	Total I:	Bs.F.	-	0,00	
7. POST PRODUCCION	Total J:	Bs.F.	73.000,00	0,00	
9	Sub-Total: de A a K:	Bs.F.	253.000,00	0,00	
10. DIRECCIÓN	Total L:	Bs.F.	-	0,00	
11. SEGURO	0%	Bs.F.	-	0,00	
12	Sub-Total A:	Bs.F.	253.000,00	0,00	
13. MARK UP	20%	Bs.F.	50.600,00	0,00	
14. TALENTOS		Bs.F.	-	0,00	
15		Bs.F.	-	0,00	
16	Sub- Total B:	Bs.F.	303.600,00	0,00	
17. I.V.A	12%	I.V.A	Bs.F. 36.432,00	0,00	
TOTAL PRODUCTORA			Bs.F. 340.032,00	0,00	

Este Presupuesto Incluye:
 Making Of - Video
 Making Of - Fotografías
 Post Producción

PRODUCCIÓN									
PAG 1B									
Zalfa Palma y Patricia Hernández									
B: FILMACIÓN		ESTIMADO					ACTUAL		
		Días	Rango	1,50	2,00	Total	Días	Rango	O/T hrs \$
1	Productor de Campo	9,0	12000			108.000,00			
2	Making Of	9,0	10000			90.000,00	0	0,00	
Sub Total B:						90.000,00			\$0,00
0%						0,00			\$0,00
TOTAL B						90.000,00			\$0,00

J: FILM RAW STOCK									
DEVELOP & PRINT									
		Can/Fee	Cost/Mts.			Total	IMPRESIÓN	Cost/Ft	Total
3	Post Supervisor	1	7000,00	0		7.000,00			\$0,00
4	Corrección color	0	0						\$0,00
5	Hard Drives	1	50000			50.000,00			\$0,00
6	Offline	0	0						\$0,00
7	Paquete de animación	0	0						\$0,00
8	Online	1	16000			16.000,00			\$0,00
9	Audio Record & Mix	0	0						\$0,00
Sub Total J						73.000,00			0,00

B: GASTOS FOTOGRAFÍA							ESTIMATE		ACTUAL
10	Honorarios Fotógrafo	9	) x días (		10.000,00	)	90.000,00		\$0,00
11	Flights BS, AS						0,00		
12	Micrófonos y cables:						0,00		
13	Accountable Cash:						0,00		
14	0						0,00		
15	Special insurances:						0,00		
16	Office Supplies - Other						0,00		
17							0,00		
Sub Total K							90.000,00		\$0,00

Anexo 7. Presupuesto casa productora 2 Wolves Films.



KIMURA PRODUCCIONES
 TELÉFONO: 0414-2912969
kimuraproducciones@gmail.com
[CLEVER X. CASTILLO - DIRECTOR](mailto:CLEVERX.CASTILLO)
CLEVERXCM@GMAIL.COM
 RIF: J-18493567-4

PRESUPUESTO DE GRABACIÓN.

KIMURA PRODUCCIONES	FECHA:	20-ago-15
CLIENTE: PATRICIA HERNANDEZ	PRESUPUESTO No.	P-09/03/15
PRODUCTO : MAKING OF	Días de Estudio:	
VERSION:	Días de Locación:	9
DURACION:	Días de Grabación:	9
REVISION No. : 1	Formato Digital:	SONY A7
DIRECTOR: CLEVER X. CASTILLO	Formato Post-Pro:	FULL-HD

A	TRABAJO DE MAKING POR 9 DIAS + FOTOGRAFÍA + EDICIÓN	BsF	150.000,00
		IVA	BsF 18.000,00
		TOTAL PRESUPUESTO	BsF 168.000,00

Anexo 8. Presupuesto casa productora Kimura.



KIMURA PRODUCCIONES
TELÉFONO: 0414-2912969
kimuraproducciones@gmail.com
CLEVER X. CASTILLO - DIRECTOR
CLEVERXCM@GMAIL.COM
RIF: J-18493567-4

KIMURA

PRESUPUESTO DE GRABACIÓN.

KIMURA PRODUCCIONES	FECHA:	20-ago-15
CLIENTE: PATRICIA HERNANDEZ	PRESUPUESTO No.	P-09/01/15
PRODUCTO :CATERING	Días de Estudio:	
VERSION:	Días de Locación:	9
DURACION: 9 DÍAS	Días de Grabación:	9
REVISION No. : 1	Formato Digital:	
DIRECTOR: CLEVER X. CASTILLO	Formato Post-Pro:	

A	CATERING (DESAYUNO + ALMUERZO + BEBIDAS + MANTENIMIENTO	BsF	30.000,00
		IVA	BsF 3.600,00
	TOTAL PRESUPUESTO	BsF	33.600,00

Anexo 9. Presupuesto catering casa productora Kimura.

PRESUPUESTO

Andrea Martín

Makeup Artist

RIF: V180885249

Tlf.: 0424-1222792

Email: muamartini@gmail.com

FECHA 21 de agosto de 2015

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	PRECIO UNITARIO (Bs.)	PRECIO (Bs.)
1	Maquillaje Facial para Pauta de Fotografía	9.000,00	9.000,00
8	Maquillaje Corporal para Pauta de Fotografía	18.000,00	144.000,00
TOTAL			Bs. 153.000,00

Anexo 11. Presupuesto maquilladora Andrea Martín.



JARDIN Y FLORISTERIA
El Cafetal, S.r.l.

Atendido por sus Dueños

Avenida Principal El Cafetal - Teléfonos: 987.88.65 - 985.95.08

RIF.: J-00196761-3

Caracas, **05 07 15**

NOTA DE ENTREGA N° 1219

Señor: **Parreira Hermanos**.

Cant.	DESCRIPCION	P.U.	TOTAL
5	CLAVELINAS PAQUELES	480.	2400
16	Aster Foliace Pg	280	4480
2	Pino	80	160
2	Fior de Pluma	48.	96
1	Langol de Tigre	280,	280
1	Saco de Tigre	180	180
2	Aralis	120,	240.
TOTAL Bs.			7836,