



Universidad de Chile  
Facultad de Arquitectura  
y Urbanismo  
Escuela de Diseño  
Proyecto para optar al Título  
de Diseñador  
con mención en diseño gráfico

# EL GRAN SECRETO

mito del matriarcado Selk'nam



Material audiovisual de apoyo pedagógico y didáctico para cuarto básico  
en el subsector de comprensión del medio natural, social y cultural.

Alumna: Carla Pinochet  
Profesor Guía: Alejandro Estrada  
Santiago de Chile, diciembre 2008.



Universidad de Chile  
Facultad de Arquitectura y Urbanismo  
Escuela de Diseño  
Carrera de Diseño Gráfico  
Memoria de Título  
Profesor: Alejandro Estrada  
Alumna: Carla Pinochet

Montado en Adobe Indesign C.S3 Plataforma WIndows XP  
Professional, Programas utilizados: Adobe Indesign C.S3 -  
Adobe Photoshop C.S3 - Macromedia Freehand MX - Adobe  
Illustrator C.S3 - , Tipografías empleadas: Calibri- Chibrush  
Fecha de Portada: 15 de diciembre  
Impreso: 16 de diciembre 2008

*Mis agradecimientos a mi familia, quienes siempre han creído en mí y me han entregado su amor y confianza, a mi pololo Sebastián quien en los momentos más difíciles supo animarme y entregarme fuerza y cariño para seguir adelante, a mi querida e incondicional amiga Paulina, siempre pude contar con su ayuda y encontrar comprensión en ella. A mi profesor guía Alejandro Estrada y a todos aquellos quienes de alguna manera contribuyeron para que este proyecto pudiera concretarse y estuvieron presente en esta etapa de mi vida.*

## ÍNDICE

### AGRADECIMIENTOS

.....03

### INTRODUCCIÓN

.....07

### PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

Planteamiento del problema

Objetivos

Objetivos general

Objetivos específicos

.....09

### MARCO TEÓRICO

.....12

1. La era digital

Medios de comunicación de masas

Nativos digitales

.....12

2. Educación y Materiales didácticos

Aprendizaje: Teoría y evolución

Material didáctico

Proceso de aprendizaje en el subsector de comprensión del medio natural, social y cultural en cuarto básico

.....14

3. Nuevas vertientes del diseño gráfico

Desarrollo y comprensión del diseño gráfico como disciplina

Panorama actual

Diseño audiovisual: una nueva vertiente

.....18

4. La animación

Qué significa animar

Diversas técnicas para animar

Referentes en el campo de la animación

.....22

5. Del Lenguaje audiovisual al diseño audiovisual

Elementos básicos del lenguaje audiovisual

Elementos para componer el plano

Técnicas para componer

La puesta en escena

.....26

6. Proceso de realización del producto audiovisual

Estructura narrativa

Guión visual

Sonido

Layout

Rodaje

Montaje y edición

.....34

7. Segmento objetivo

Niños entre ocho y diez años

Imagen país para los niños

Apreciación de los productos audiovisuales

Tipologías de productos audiovisuales para niños

.....40



8. Pueblos originarios de Chile: Los selk'nam	.....46	<b>GESTIÓN Y COSTOS</b>	.....87
El Mito y la leyenda: aporte de los pueblos originarios a la identidad nacional		Desarrollo del testeo	.....87
Los Selk'nam		Costos	.....91
Mito del matriarcado Selk'nam		Difusión	.....94
<b>Conclusión marco teórico</b>	.....52	<b>CONCLUSIÓN</b>	.....96
<b>DEFINICIÓN DEL PROYECTO</b>	.....54	<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	.....98
1.Propuesta	.....54	<b>ANEXOS</b>	...101
2.Fundamentos	.....54		
Producto y soporte			
Tema			
Usuario			
Implementación del material			
Diseño			
Técnica			
<b>DESARROLLO DEL PROYECTO</b>	.....59		
Metodología			
1. Referentes	.....59		
2. Definición de parámetros de contenido y diseño	.....66		
3. Desarrollo de diseño	.....71		
4. Desarrollo de animación	.....81		
5. Desarrollo del contenedor y material complementario	.....83		





Introducción y  
**PLANTEAMIENTO**



## INTRODUCCIÓN

La “era digital” en la que hoy vivimos ha revolucionado en diversos aspectos nuestra forma de vida. Los avances tecnológicos sumados al protagonismo que han tomado los medios de comunicación masivos han transformado las bases que teníamos por ciertas.

Hemos tenido que instruirnos para estar a la par del proceso, el estar o no dentro de la cultura tecnológica no parece ser una opción sino parte de nuestra vida. Hoy en día gran número de los trabajos que se ofrecen requieren el manejo de las herramientas tecnológicas y muchas profesiones se han modificado producto de estos avances.

Sin ir más lejos el diseño gráfico que alguna vez partió con bocetaje a mano, hechos con lápiz y papel, hoy es impensable concebirlo sin un soporte digital. Las herramientas tecnológicas han abierto un sin número de posibilidades, permitiendo incluso ampliar los campos de acción de la profesión pasando del manejo de imágenes fijas a móviles, pudiendo adaptarse a las necesidades que requieren los nuevos medios.

Los avances están siendo un gran aporte en distintos campos de acción, pero también han sobrepasado ciertas áreas que no han logrado llevar el ritmo de desarrollo que ha tenido este proceso. De esto se dio cuenta el Ministerio de Educación, el cual ha tratado de estar a la par con los enfoques actuales de modernización para la educación. Ha propuesto un papel más activo de participación por parte de los alumnos y la utilización de materiales didáctico en el proceso de aprendizaje para que sean acordes a las nuevas tecnologías. Sin embargo, el

desarrollo ha sido escaso, remitiendo a los alumnos a limitadas experiencias educativas relacionadas con materiales audiovisual o de naturaleza informática.

Las generaciones que actualmente están siendo educadas, ya vienen con las nuevas tecnologías incorporadas. Internet, los videojuegos, CD’s, vídeos y teléfonos móviles se asumen como herramientas familiares que son indispensables para el desarrollo de su vida diaria.

Es preocupante el alejamiento que existe entre la educación chilena y la sociedad dominada por los medios, donde el proceso de aprendizaje tiende a distanciarse de la realidad audiovisual que envuelve a los alumnos.

Desde esta perspectiva es cuando el diseño puede contribuir a generar las bases para el desarrollo de un material didáctico audiovisual, que aporte a la educación chilena de forma de acercar los procesos educativos a las herramientas tecnológicas que ofrece el contexto actual.

De esta forma el objetivo del presente proyecto es confeccionar un material didáctico de carácter audiovisual, generado a partir de un cortometraje animado de un mito Selk’nam que desarrolle el uso pertinente de códigos visuales para alumnos de cuarto año básico, motivando y reforzando aspectos de los pueblos originarios de Chile en la asignatura de comprensión del medio natural, social y cultural.





Para la realización del proyecto es necesario generar un marco teórico que abarque ámbitos de planificación, temáticos y disciplinares. El desarrollo será a través de los siguientes capítulos: La era digital, Educación y materiales didácticos, Nuevas vertientes del diseño gráfico, La animación, Del Lenguaje audiovisual al diseño audiovisual, Proceso de realización del producto audiovisual, Segmento objetivo y Pueblos originarios de Chile: Los selk'nam.

Teniendo dicha investigación como base teórica, se podrán realizar posteriormente los alineamientos que sustentan al proyecto, generando luego la creación de una propuesta gráfica que se llevará a cabo a partir de un soporte audiovisual, a través de un cortometraje animado basado en la mitología Selk'nam para el subsector de comprensión del medio natural, social y cultural de cuarto básico.





## PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

Las nuevas tecnologías han abierto campos nunca antes explorados por el diseño. Las distintas herramientas tecnológicas que se han desarrollado permiten la realización de productos de diseño en nuevos ámbitos como es el diseño audiovisual.

El producto de diseño que se pretende llevar a cabo a través del presente proyecto, precisamente explora en el campo del diseño audiovisual, aventurándose a generar un material didáctico audiovisual para contribuir en el proceso de aprendizaje de los alumnos de cuarto básico en el subsector de comprensión del medio natural, social y cultural.

La iniciativa para realizar este material educativo surge como una forma de poder aportar a las nuevas generaciones herramientas innovadoras que faciliten su proceso de aprendizaje a través de un soporte acorde a la realidad audiovisual que los rodea.

Dentro de los contenidos que el Ministerio de Educación establece como imprescindibles, se encontró que el tema de la identidad nacional es fundamental inculcarlo durante el proceso de aprendizaje de los niños. Por esta razón se consideró que los pueblos originarios de Chile pudieran presentarse como un contenido atractivo y necesario a desarrollar. Dentro de ellos se seleccionó específicamente a los Selk'nam, para lograr una exhaustiva investigación y un completo desarrollo de uno de sus principales mitos.

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La educación chilena en los últimos años ha hecho una serie de reformulaciones en busca de tener un desarrollo acorde a los tiempos actuales. Muchos de esos cambios han tenido un efecto positivo en los procesos de aprendizaje. Han logrado que los alumnos tengan un rol activo a la hora de aprender, lo que les permite distinguir sus capacidades y construir ellos mismos el significado de los contenidos. Pero donde han existido falencias es en los recursos que se implementan durante el proceso de aprendizaje. Siguen predominando los materiales convencionales como los textos, fotocopias, diagramas, cartulinas, entre otros.

Los establecimientos están consientes de lo importante que es el poder implementar recursos educativos que se desarrollen a partir de las nuevas tecnologías, de forma de incorporar la realidad audiovisual que rodea los alumnos en su vida cotidiana. Esto podría ayudarlos a comprender de mejor manera ciertos contenidos e inculcarles temáticas que son parte de la identidad nacional, como son los pueblos originarios de Chile.

Los niños a través de los medios reciben una serie de estímulos del extranjero, por lo que en su etapa de formación es necesario infundirles contenidos relacionados a sus raíces y a la identidad nacional.





### **Problema:**

Necesidad de un material didáctico en la educación chilena que utilice soportes acordes al desarrollo de la tecnología actual, de forma de complementar a través de un lenguaje audiovisual los procesos de aprendizaje de los alumnos de cuarto año básico en el subsector de comprensión del medio natural, social y cultural.

### **OBJETIVOS**

#### **Objetivo general**

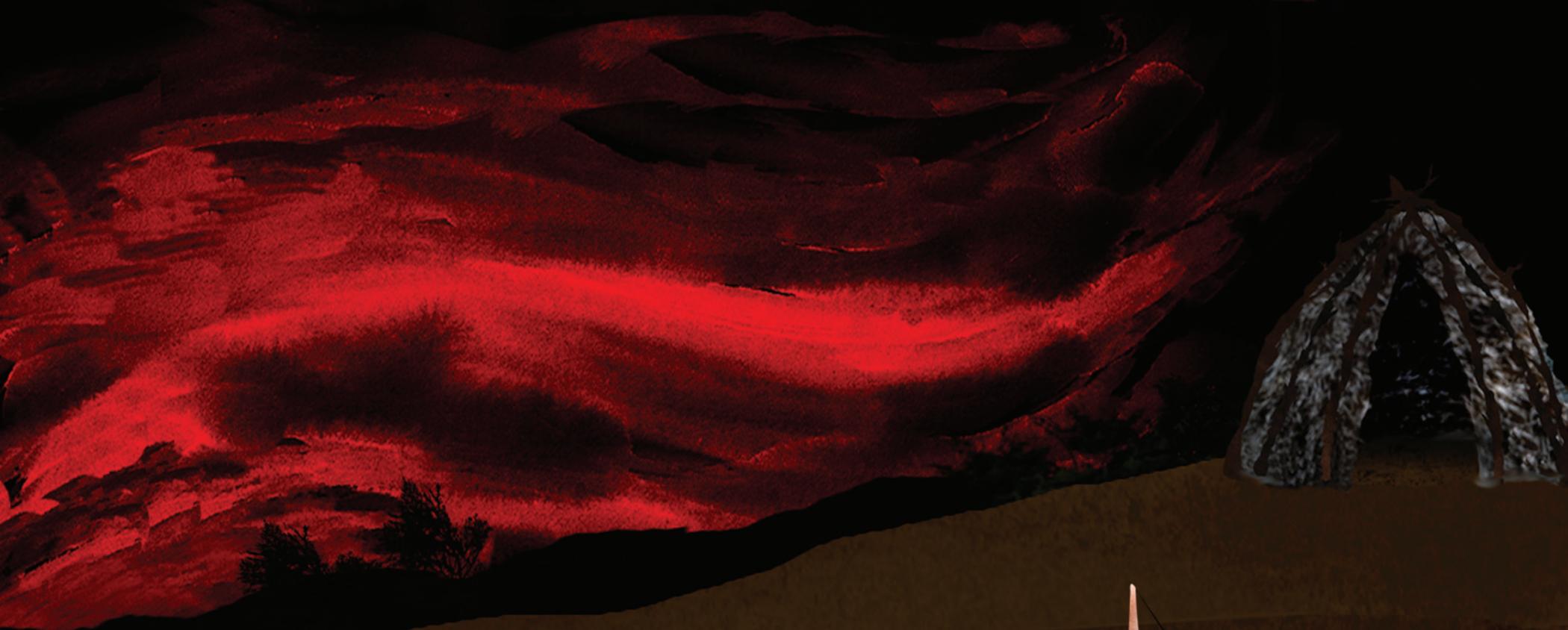
- Desarrollar un material educativo audiovisual en base a un cortometraje animado de un mito del pueblo Selk'nam para el subsector de comprensión del medio natural, social y cultural que sirva de motivación y reforzamiento durante la unidad de pueblos originarios de Chile en cuarto básico.

#### **Objetivos específicos**

- Distinguir los factores que inciden en el proceso de aprendizaje de los niños de cuarto año básico.
- Revisar los diferentes tipos de expresión plástica que permite la animación mediante el estudio de sus diferentes técnicas.

- Reconocer y estimar los distintos contenidos que implica el lenguaje y producción audiovisual.
- Examinar los diferentes elementos constitutivos del segmento elegido (niños entre ocho y diez años) y rescatar los principales aspectos que pudieran influir en la realización del cortometraje.
- Revisar productos audiovisuales existentes en el contexto nacional dirigidos a niños, de manera de reconocer rasgos generales en cuanto a cómo son entregados los contenidos y cuál es la narrativa visual establecida en los distintos casos.
- Relatar las principales características del pueblo Selk'nam y de su mitología.
- Diseñar un código gráfico pertinente y atractivo para los alumnos de cuarto año básico.
- Motivar el aprendizaje en el subsector de comprensión del medio, específicamente en la unidad de pueblos originarios de Chile.
- Validar el soporte audiovisual como un material didáctico educativo que contribuye a disminuir la brecha entre los soportes tradicionales que utilizan la educación chilena y los de uso cotidiano de los niños.





Marco  
TEÓRICO



## MARCO TEÓRICO

### CAPÍTULO 1: LA ERA DIGITAL

Muchas han sido las denominaciones que han tratado de calificar la época que hoy vivimos “sociedad del conocimiento”, “era digital”, “sociedad informacional”, entre otros términos, pero lo cierto es que el cambio ha sido inminente. Como protagonistas de este proceso se encuentran las innovaciones tecnológicas, los medios de comunicación masiva y las nuevas prácticas discursivas, una transformación que el visionario McLuhan ya advertía.

Producto de las nuevas tecnologías las personas han tenido que instruirse en variados temas para saber desenvolverse en la cultura y tecnología digital. El término analfabeto ya no se emplea sólo al no saber dominar la lectura y escritura, hoy también existe el analfabeto tecnológico conocido como aquella persona que no use ni comprenda la tecnología actual.

En el plano de la educación se ha vuelto una urgencia el poder satisfacer las nuevas necesidades formativas que conlleva todo este cambio, ya no sólo se utilizan los recursos y canales tradicionales para educar a las nuevas generaciones denominados por algunos autores como “nativos digitales”, sino que también hubo que hacer una reformulación en los procesos de aprendizaje para adaptarse al contexto que se estaba gestando.

Estas temáticas son las que se pretenden desarrollar a lo largo del capítulo, a modo de explicar el contexto en que se gestó el presente proyecto de diseño. Si bien son muchos los aspectos que podrían rodear “la era digital”, se tomarán los más relevantes y que pudieran tener directa incidencia con proyecto.

### 1. Medios de comunicación de masas

Los medios de comunicación de masas han jugado un rol fundamental en el proceso que hoy se ha gestado, han cambiado nuestra forma de vida y la manera de relacionarnos con el resto. Actualmente ya no somos simples espectadores o receptores de la información que éstos nos proporcionan, hemos tomado un rol activo pudiendo ser creadores de la información.

Con las nuevas tecnologías como son los computadores personales, internet, televisión por cable y telefonía móvil hemos sufrido una transformación en el lenguaje cotidiano abriéndose un sin número de posibilidades para comunicarnos y poder estar conectados como una “aldea global”.

Cada vez se incorporan más sentidos en la manera de transmitir el mensaje, el lenguaje audiovisual irrumpe con fuerza en nuestras vidas modificando los soportes físicos en que se entrega la información.

Estos cambios nos hacen parar y preguntarnos de qué manera recibíamos toda esta información antes, parece impensable no poder “googlear” algo, sobre todo si se piensa en las nuevas generaciones que según estudios comienzan a relacionarse con un computador desde los cuatro años.





## 2. Nativos Digitales

El término “nativos digitales” se crea para denominar a las generaciones nacidas en las dos últimas décadas, quienes llegaron al mundo cuando las nuevas tecnologías ya existían. Internet, los videojuegos, los CD’s, el vídeo, el teléfono móvil se asumen como herramientas familiares que son indispensables para el desarrollo de la vida diaria.

Estudios de neurociencia demuestran que el haber nacido cuando ya existían las nuevas tecnologías no sólo los predispone a tener un mejor dominio de éstas, sino que además presentan una diferencia en su forma de pensar al tener internalizado el mundo digital.

La familiar relación de las nuevas generaciones con los medios tecnológicos han hecho que diversas áreas se replantearan la forma en que estaban haciendo las cosas. En la educación se volvió imprescindible el considerar los nuevos soportes que se estaban gestando para poder acceder al conocimiento, además de poder incorporar los nuevos lenguajes que se están utilizando para recibir el mensaje. Los alumnos están demandando cada vez más que los recursos utilizados en el proceso de aprendizaje sean acordes a los de uso diario.

A largo del capítulo se han revisado ciertas características que son parte primordial de la era digital en la que nos estamos desarrollando actualmente. Dichos cambios están transformando nuestra vida diaria y en especial la de las nuevas generaciones, por lo tanto se debe estar atento y colaborar para que los diversos cambios tengan un vuelco positivo en nuestra vida.





## CAPÍTULO 2: EDUCACIÓN Y MATERIALES DIDÁCTICOS

La experiencia educativa de cada alumno puede darse de diferentes maneras de acuerdo a cómo se manejen los diversos factores que influyen en el proceso de aprendizaje. Existen distintas formas de involucrar al alumno, de acuerdo a la teoría que se esté implementado. Cada una plantea de forma diferente cómo deben ser entregados los contenidos a los estudiantes.

El proceso educativo también puede desarrollar estrategias pedagógicas, donde el incorporar material didáctico puede ser de gran ayuda para generar una experiencia motivadora para los alumnos.

Se deben revisar los objetivos y contenidos mínimos establecidos por el Ministerio de Educación a modo de orientar proceso de aprendizaje a conseguir determinados resultados, en este caso para la asignatura determinada para el presente proyecto.

Todos estos contenidos serán revisados a lo largo del capítulo a modo de comprender los diferentes factores que determinan al proyecto en el área de educación.

### 1. Aprendizaje: teorías y evolución

Diversos han sido los esfuerzos que ha impulsado el gobierno por mejorar la forma en que los alumnos aprenden. Han intentado cambiar de un método conductista a uno constructivista en búsqueda

de un aprendizaje que guíe y ayude a los alumnos a descubrir sus reales potenciales.

Diferentes teorías han demostrado a lo largo del tiempo que pueden ser múltiples las maneras para explicar la forma en que aprendemos, evidenciando una clara evolución una de otra.

El conductismo fue una corriente que tuvo notable protagonismo durante el siglo XX, teniendo como principales exponentes a Watson y Skinner. Su desarrollo muestra al hombre como un ser de costumbre, que puede evocarse al aprendizaje mediante el condicionamiento, es decir obedecerá a ciertos estímulos que responden a respuestas predecibles, donde los estímulos pueden ser reforzados hasta conseguir la respuesta deseada. Este modelo se catalogó como ingenuo al tratar de explicar el complejo aprendizaje que pueden desarrollar los alumnos en base a estímulo-respuesta.

La corriente cognitiva, con una visión diferente, considera a los alumnos como constructores activos en donde los medios pueden adaptarse al estudiante en el proceso de educación a modo de generar un mejor aprendizaje.

Una tercera teoría denominada constructivismo, viene a modificar el sentido de la realidad objetiva que se tenía anteriormente. Con Johassen como principal representante, postula que los alumnos no sólo procesan información, sino que también pueden construirla a partir de su experiencia personal, creencias y actitudes que se formen al respecto.





Como se revisó, pueden ser distintos los métodos a partir de los cuales el estudiante recibe el conocimiento, siendo el constructivismo el más adecuado por la capacidad y libertad que tiene el estudiante de ser parte activa de proceso auto aprendiendo y construyendo sus propios significados a partir de los contenidos entregados.

## 2. Material Didáctico

El Ministerio de Educación establece dentro sus objetivos que los alumnos lleven a cabo experiencias de aprendizaje motivadoras, en este sentido se requiere el incorporar el uso de material didáctico que permita entre otras cosas ejercitar, evaluar, corregir y ampliar sus conocimientos de acuerdo a los contenidos y nivel desarrollados.

El material didáctico no sólo está compuesto de una estructura pedagógica y un diseño formal, además presenta tipologías, funciones y aplicaciones diversas.

### *Definición, características y funciones del material didáctico*

Según diversos autores existen diferentes formas de denominar y analizar los medios y materiales que se utilizan para la enseñanza. Lo cierto es que el conjunto de recursos que pudieran ser implementados para activar el proceso de aprendizaje son conocidos como material didáctico. Dicha denominación incluye todo recurso que facilite el pro-

ceso de aprendizaje independiente si fue o no pensado para dicho fin. Sin embargo, esto último puede hacer que se clasifiquen en medio y recurso didáctico.

El medio didáctico será todo aquel material que haya sido generado con una intención didáctica para un proceso educativo, a diferencia del recurso didáctico que puede ser cualquier material que dentro de un contexto educativo se utilice con un fin didáctico.

Todo material didáctico, independiente si es medio o recurso debe ser: fácil de comprender y manejar, adecuado al tema de la clase y estar en óptimas condiciones para ser utilizado, además puede clasificarse de acuerdo a la plataforma en que se desarrolle.

Existe tres grandes grupos de materiales didácticos: los convencionales (impresos, tableros, juegos y materiales de laboratorio), los materiales audiovisuales (diapositivas, discos, películas y videos) y los materiales desarrollados con nuevas tecnologías (videojuegos, software educativos, CD room y páginas web).

Las funciones que desempeña o cumple un material didáctico pueden ser múltiples, entre ellas destacan: facilitar el aprendizaje, interesar al grupo, entregar información, instruir, ejercitar habilidades y evaluar conocimientos.





### **Utilización del material didáctico**

Las características que pueden convertir a un material en un buen recurso educativo están dadas tanto por las cualidades generales como específicas que éste presente. Comenzando con los contenidos, actividades, diseño y plataforma que se presenten, pero siempre siendo pensadas en concordancia con los objetivos y contenidos curriculares.

Por lo tanto al implementar un material educativo se deben saber los objetivos que se persiguen, las características de los estudiantes que harán uso de éste además del contexto físico y curricular en donde se utilizará.

### **Diseño de un material didáctico**

El autor Pere Marqués<sup>1</sup> propone que la clave para desarrollar un eficiente material didáctico es la planificación previa. Considerando factores como el contexto educativo, las características de los estudiantes, los objetivos que se persiguen y los contenidos que se tratarán, se puede llegar a elaborar un recurso exitoso y consistente.

De acuerdo a los factores que considera Marqués y siguiendo en las temáticas desarrolladas respecto a la educación, es necesario a continuación exponer los contenidos y objetivos necesarios para el área de aplicación del presente proyecto.

1. MARQUÉS, Pere. Autor español de variados libros de educación y tecnología.

### **3. Proceso de aprendizaje en el subsector de comprensión del medio natural, social y cultural en cuarto básico.**

El presente apartado desarrollado a partir del subsector de comprensión del medio natural, social y cultural en cuarto básico se elabora porque es necesario revisar las bases que establece el Ministerio de Educación en un sector y nivel en particular a modo de ejemplificar los contenidos y objetivos establecidos para el proceso de aprendizaje. También es necesario que se conozcan los contenidos relacionados con el patrimonio nacional esto se realiza a través de la unidad de pueblos originarios o precolombinos.

#### **Desarrollo cognitivo en NB2**

De acuerdo a los contenidos planteados por el Ministerio de Educación, en el nivel dos que comprende tercero y cuarto básico se espera que los niños sean capaces de explorar, comprender y explicarse el mundo en el que viven a través de situaciones pedagógicas activas.

El estudio de la sociedad, de la naturaleza y de sus interacciones despierta su curiosidad y los motiva a cuestionarse sobre lo que los rodea, desarrollando su capacidad de indagar y la creatividad. El subsector tiene como principio que los niños saben lo que les inquieta y mediante el proceso educacional serán capaces de expresar el conocimiento a través de un lenguaje adecuado pudiendo ampliar la información, contrastarla y compartir su visión con el docente y compañeros de curso.



**Contenidos y objetivos del subsector de comprensión del medio natural, social y cultural**

El programa de estudios para el presente subsector en NB2 está desarrollado a partir de cuatro grandes temas: La exploración del espacio, interacción entre los organismos y su medio, diversidad en la naturaleza y en la sociedad, y cambios en la naturaleza y en las personas.

El tema que es de interés para el presente proyecto está desarrollado durante el tercer semestre del nivel, es decir en el primer semestre de cuarto básico. Es desarrollado permitiendo el reconocimiento de la diversidad de los grupos humanos y sus modos de vida.

Dentro de la temática “Diversidad en la naturaleza y en la sociedad”, está planteado el reconocer y valorar las bases de la identidad nacional a partir de la unidad tres denominada “Pueblos originarios de Chile”.

De acuerdo al libro de Comprensión del medio natural, social y cultural distribuido por el Ministerio de Educación a lo largo del país a los distintos establecimientos educacionales, en la unidad de “Pueblos originarios de Chile” se establece lo siguiente: *“El propósito de esta unidad es que los alumnos y alumnas reconozcan la diversidad de los grupos indígenas que habitaban nuestro territorio antes que llegaran los europeos, tanto a nivel de su localización, como de sus principales características en cuanto a las formas de vida. De esta manera, niños*

*y niñas tendrán la oportunidad de conocer y valorar tradiciones, costumbres y creencias de los pueblos que dieron origen a nuestro país, y apreciar su aporte a la cultura nacional.”*<sup>2</sup>

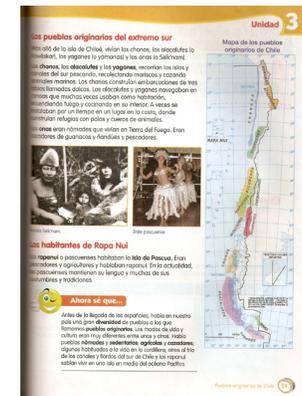


Figura 1. Página del libro Comprensión del Medio Natural, social y cultural. Unidad 3 “Pueblos Originarios de Chile”.

A lo largo del capítulo hemos revisado diversas temáticas relacionadas con el área de educación, como la teoría y evolución del proceso de aprendizaje, los diferentes materiales didácticos que se utilizan en dicho procesos y la educación relacionada a un sector y nivel específico. Todas estas temáticas estudiadas y analizadas fueron expuestas ya que son parte fundamental para la base teórica del presente proyecto.

2. MINISTERIO, educación. *Comprensión del medio Natural, Social y Cultural. Ministerio de Educación, Santiago.*Pág. 34.



### CAPÍTULO 3: NUEVAS VERTIENTES DEL DISEÑO GRÁFICO

El diseño gráfico como disciplina, en el último tiempo cambió radicalmente las bases sobre las cuales se sustentaba. Quizás desde una perspectiva general, ésta no presentaba mayor antigüedad que muchas otras existentes, es más se considera una disciplina relativamente nueva, pero que ciertamente en su corto tiempo de existencia ha tenido muchos más modificaciones que cualquier otra.

Podríamos atribuir éstos cambios a una serie de factores, pero que ciertamente se encuentran estrechamente ligados a la “era digital” en la cual nos vemos inversos.

La vida del hombre ha cambiado radicalmente, al igual que su forma de comunicarse, la cultura material ha padecido de una rápida obsolescencia y la tecnología ha avanzado a pasos agigantados.

Muchos de éstos factores se han relacionado directamente con los cambios que ha enfrentado la disciplina. Nuevas herramientas, necesidades, maneras de resolverlas y una línea divisoria cada vez más delgada con el quehacer de otras disciplinas.

En el presente capítulo revisaremos de forma concisa como ha sido el desarrollo del diseño gráfico, de manera de entender como ha llegado a extenderse hacia otras vertientes y a constituirse como una disciplina con un quehacer tan diverso como el que desarrolla actualmente. Se revisará con un apartado especial la vertiente del diseño audiovisual, ya que ella es de interés especial para el presente proyecto, por tratarse del área en el que se desarrolla el producto gráfico de éste.

#### 1. Desarrollo y comprensión del diseño gráfico como disciplina

Desde un plano general podemos definir al diseñador gráfico como *“un visualizador que convierte un concepto invisible escondido en el sistema nervioso central, en un espacio perceptible a través de la visión, lo traduce y, por lo tanto, lo hace comprensible.”* <sup>3</sup>

Señalamos esta primera aproximación de modo de adentrarnos a la temática general en cuestión del capítulo, pero no queriendo profundizar en aspectos demasiado obvios o elementales respecto al diseño.

El diseño gráfico actúa entonces como encargado de dar una correcta forma a la comunicación visual, es decir construye el mensaje de modo de impactar la conducta de los individuos.

Su desarrollo ha sido desde tiempo prehistóricos, donde los individuos han buscado maneras de guardar sus conocimientos de forma gráfica, pero el trabajo a lo largo de la historia ha sido llevado a cabo por diversos personajes, hasta 1922 cuando William Addison adjudicó el término de diseñador gráfico a quien da un orden estructural y forma visual a las comunicaciones.

Desde un contexto nacional, la revisión histórica que se puede hacer respecto a las manifestaciones de la disciplina, están relacionadas en gran medida con la iconografía o gráfica popular que a pesar de ser precaria despertado gran interés en las nuevas generaciones de diseñadores que han llevado a cabo diversos trabajos en distintas áreas de diseño gráfico nacional.

3. BONSIEPE, Gui. *Del objeto a la interfase: mutaciones del diseño*. Buenos Aires, Ediciones Infinito, 1998. p 63.





Sería pertinente a continuación, ya que se hace referencia a las diversas áreas o ámbitos en los cuales se manifiesta el diseño gráfico definir las.

*“Según una concepción tradicional, en el trabajo del diseñador gráfico predominan las siguientes temáticas: logotipos, tarjetas personales, papelería comercial, desarrollo de caracteres tipográficos, layout de diarios y libros, afiches, avisos, etiquetas de embalaje, diagramas, plano de ubicación, sistemas de señalización y orientación, exposiciones, displays, manuales de identidad corporativa.”<sup>4</sup>*

Ciertamente sabemos que el trabajo del diseñador gráfico puede involucrar todo este desarrollo, pero también entendemos que dadas las condiciones actuales en las que nos desenvolvemos, sobre todo considerando las muchas modificaciones que se han dado en el área de las comunicaciones y tecnología, tenemos claro que el quehacer del diseñador se ha expandido mucho más allá de lo recién definido. Hoy es necesario conocer e indagar en las nuevas vertientes que ha desarrollado la presente disciplina.

4. BONSIEPE, Gui. *Del objeto a la interfase: mutaciones del diseño*. Buenos Aires, Ediciones Infinito, 1998. p 63.

## 2. Panorama actual

El paradigma del diseño gráfico tradicional se caracterizó por poseer una estricta división entre lo verbal y lo visual, entre el texto e imagen. Su desarrollo se dio en los medios “antiguos” los cuales se caracterizaron por ser de contemplación y tradición. Dicho paradigma permaneció invicto hasta la aparición de los nuevos medios donde se replantearon seriamente las competencias que debía presentar el diseñador gráfico y los ámbitos de acción que estaba teniendo la disciplina.

De acuerdo a este cambio, el diseñador debe ampliarse de manera de permanecer fiel a su labor de construir mensajes visuales.

Con la revolución tecnológica, sus herramientas tradicionales como el lápiz y el papel se han convertido en un software y los píxeles como un práctico sustituto de la impresión.

Con la aparición de los nuevos medios el diseñador ha tenido que lidiar con otro tipo de factores adicionales presentes en los productos gráficos pensados para estos medios, como la incorporación de la interactividad en ellos.

Las principales características de los nuevos medios es que son de acción, corto plazo y dialogales.

La explosiva entrada de lo digital, tuvo notables repercusiones en su quehacer. Se han creado un sin número de nuevos productos gráficos pensados para los recientes medios, incorporando secuencias





de video, animaciones, sonido y música a dichos productos. Incluso los tradicionales productos gráficos han sido parte de diversas modificaciones, como es el caso de las revistas y diarios, los cuales se han replanteado y presentado en una versión digital incorporándose a la tecnología que presentan los nuevos medios.

De esta manera podemos afirmar que los diseñadores gráficos del siglo XXI ya pueden dar alcance a los medios de comunicación masivos a través de innovadores productos gráficos, elaborando en ellos una correcta construcción del mensaje y el uso de diversos software que amplían cada vez más el campo de acción y facilitan la elaboración de éstos.

A continuación, pasaremos a revisar una de las vertientes que ha desarrollado el diseño gráfico producto de los cambios anteriormente señalados.

### 3. Diseño audiovisual: una nueva vertiente

El diseño audiovisual ciertamente es una de las vertientes más joven pertenecientes al diseño gráfico, pero a lo largo de su desarrollo quizás ha resultado difícil de juzgar ya que se encuentra demasiado cercana a la publicidad audiovisual, a la identidad audiovisual de las cadenas televisivas, a los créditos cinematográficos y al video clip.

Seguramente esta vertiente puede abarcar todas las formas anteriores mencionadas, pero de ninguna manera considerarse como el único campo donde puede desarrollarse.

En realidad el diseño audiovisual comprende todo aquel trabajo desarrollado a través del catálogo de elementos pertenecientes al diseño gráfico pero con una concepción del tiempo y espacio característicos del lenguaje audiovisual.

La construcción de este tipo de trabajo, generalmente es llevado a cabo por los diseñadores a través de software que permiten el control del movimiento, a partir de secuencias de fotogramas las cuales se combinan con sonido, formando lo que se conoce como motion graphic o gráficas móviles base de los productos pertenecientes a esta vertiente.

El diseño audiovisual puede tener sus orígenes en el cine experimental abstracto donde ya se trabajaba una configuración gráfica por medio del diseño cuadro a cuadro, pero donde alcanza mayor reconocimiento es cuando en los años cincuenta las producciones cinematográficas buscan una manera de enriquecer sus productos, y éstos son complementados a través del trabajo de créditos cinematográficos realizados por Saul Bass, el primer representante de la vertiente mencionada.



A partir de dicho trabajo el diseño audiovisual ha logrado evolucionar en su forma y extensión, no sólo abarcando el cine en su realización de productos gráficos, sino que ha tenido diversas manifestaciones en otros medios.

En el caso de la televisión el diseño audiovisual tiene una clara presencia, ya que el trabajo es llevado a cabo con el propósito de entregar a los productos de dicho medio identidad, articulación, continuidad y promoción.

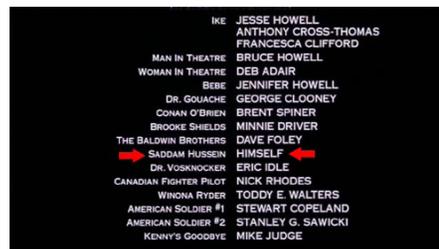


Figura 2. Créditos cinematográficos, una de las primeras manifestaciones del diseño audiovisual.

Otro medio donde se puede ver un notable desarrollo de la vertiente es internet, allí diversos soportes promocionales han dado cabida a la experimentación, logrando dar espacio para explorar su potencial narrativo y estético.

De esta misma forma se podrían seguir mencionando las múltiples manifestaciones que ha tenido el diseño audiovisual en diferen-

tes medios, pero lo importante es dejar claro que la vertiente nacida en el cine y que tiene sus raíces en el diseño gráfico se encuentra en exponencial crecimiento, y se presenta como una interesante posibilidad para descubrir nuevas formas de comunicación.

Para finalizar se quiere destacar lo importante que fue revisar a lo largo del capítulo, las bases y el desarrollo que ha tenido el diseño gráfico a lo largo del tiempo, viéndose enfrentado a diversos cambios producto de la evolución que ha tenido nuestra sociedad, sobre todo en lo que a tecnología y comunicaciones se refiere. Dichos cambios como ya se revisó, han influido en forma directa a las vertientes que recientemente presenta el diseño gráfico, dentro de las que encontramos el diseño audiovisual, también ya descrito a lo largo del capítulo.





## CAPÍTULO 4: LA ANIMACIÓN

Podemos darnos cuenta desde ya hace un tiempo, que el panorama actual del diseñador gráfico ha cambiado bastante. Como se revisó en el capítulo anterior, sus campos de acción se han expandido, dominando hoy incluso las imágenes móviles insertas en lo que se denominó como diseño audiovisual.

Para poder desarrollar su quehacer en este ámbito se ha valido de múltiples herramientas tecnológicas y diversas técnicas que han ayudado a desarrollar el lenguaje en términos estéticos, expresivos y narrativos, pero sin la necesidad de contar con grandes recursos humanos y/o económicos para desarrollar los productos.

El objetivo del presente capítulo es revisar una de las técnicas más usadas por los diseñadores gráficos en el ámbito del diseño audiovisual, la animación. Entenderemos de qué se trata dicha técnica, las tipologías existentes en ella y algunos de los trabajos desarrollados a partir de ésta, de manera de dejar expuestas las diversas posibilidades que nos puede ofrecer en el ámbito expresivo y creativo.

### 1. ¿Qué significa animar?

Múltiples han sido los inventos a lo largo de la historia que han tratado de ir mejorando el arte de animar. Comenzando con el alemán Kircher y su “linterna mágica” en 1640, pasando por los diversos largometrajes de Disney, y los notables trabajos de Aardman Animations.

El principio de esta técnica se basa en la simulación del movimiento, ya que no hace un registro real de éste, sino que se producen las imágenes en forma independiente, y luego proyectan consecutivamente produciendo la ilusión del movimiento.

A pesar de que podemos afirmar que en la animación efectivamente existe movimiento, animar y mover no deben considerarse como sinónimos. Animar, como indica su significado en latín es “otorgar vida”, por lo tanto el resultado de una buena animación va ser aquel que logre interpretar y reproducir los diferentes movimientos y comprender su relación entre causa y efecto.

Cuando se interpreta una fase del movimiento, lo primero que se debe hacer es comprender, luego sentir y plasmar los puntos exactos que manejan la anatomía del personaje y recién ahí seremos capaces de animar.

Las herramientas con que cuenta el animador para expresarse son básicamente dos. La primera, las distintas fases del movimiento y la segunda, el tiempo empleado para pasar de una a la otra. Las distintas fases del movimiento están expresadas por el cambio de forma, mientras el tiempo empleado hace referencia a la velocidad y sus variaciones mientras el elemento pasa por estas distintas fases. Esta cualidad en inglés es conocida como Timing.





## 2. Diversas técnicas para animar

Para llevar a cabo el proceso de animación, podemos valernos de diversas técnicas entre las cuales encontraremos las más tradicionales que ocupan lápiz y papel hasta las más utilizadas actualmente que se basan en el uso de dispositivos tecnológicos como software especializados, cámaras, escáner.

A continuación revisaremos algunas de estas técnicas de manera de conocer el abanico de posibilidades que podemos utilizar a la hora de animar.

### *Stop-motion*

Esta técnica de animación es aquella que aparenta el movimiento mediante fotografías de objetos rescatados de la realidad como muñecos, marionetas, figuras de plastilina u otros materiales así como maquetas de modelos a escala.

Existen dos grandes grupos de animación en stop motion, aquellos que son hechos de plastilina o cualquier material maleable lo que se conoce en inglés con el término de claymation, y otras animaciones realizadas a través de objetos más rígidos que no necesariamente transforman su figura a lo largo de la animación.

En algunas ocasiones se utiliza la técnica del stop motion pero modificada en su manera de capturar el objeto. Lo que se hace es

mover el modelo durante cada exposición para que salga ligeramente desenfocado, dándole un efecto más realista, esta variación se conoce como go motion.

### *Pixilación*

La siguiente técnica es similar al stop motion, pero la diferencia radica en que los modelos para esta técnica son objetos reales incluso personas, las cuales son fotografiadas varias veces, siendo levemente desplazadas para provocar el movimiento entre una u otra.

### *Rotoscopía*

La presente técnica es motivo de constante discusión, ya que para la aplicación de ésta lo que se hace es dibujar e intervenir directamente sobre el referente, por lo tanto siempre está en tela de juicio el resultado de ésta, si es que se debe considerar como verdadera animación o evaluar su valor artístico.

### *Animación de recorte*

La elaboración del material para esta técnica se produce mediante figuras recortadas ya sea de papel o incluso fotografías, las cuales dan vida a los personajes articulando sus extremidades mediante los pedazos de papel o el material recortado que sea. En inglés esta técnica es denominada como cutout animation.



### 3. Referentes en el campo de la animación

Innumerables han sido los trabajos desarrollados a lo largo de la historia de la animación, los cuales han logrado cautivar a todo tipo de público, en especial a los niños más pequeños.

Si bien las técnicas han ido variando en el transcurso de los años, no podemos dejar de considerar uno de los primeros largometrajes conocidos: Blancanieves, desarrollado por los estudios Disney.



Figura 3 y 4. "Blancanieves y los siete enanitos" (1937) y "El Rey León" (1994).

Los estudios Disney llevaron a cabo muchas de las películas animadas clásicas como Bambi, Pinocho, La bella y la bestia, El rey león y Aladín. A pesar de que si se comparan con las películas de hoy, resultan un poco precarias en su técnica de realización, no dejan de ser un referente ineludible en el campo de la animación.

Sin embargo, Disney no se quedó atrás, ya que a mediados de los noventa estaba debutando con la técnica del stop motion en la película *The nightmare before Christmas* o *El extraño mundo de Jack* como se le denominó en español.



Figura 5. "The nightmare before Christmas" (1994).

Esta película fue bastante diferente en la gráfica que presentaba, los personajes animados ya no eran tan infantiles como se habían mostrado en muchas otras de las películas desarrolladas por Disney.

Otro de los estudios que se aventuró por la misma época en la técnica del stop motion fue Aardman animations, pero especializándose en trabajos realizados en claymation, como fue en la producción de *Wallace and Gromit* y *Chicken Run*.



Fue seleccionado entre los referentes un trabajo reciente, titulado como “Madame Tutli Putli” de Chris Lavis y Maciek Szcerbowski, que a pesar de ser un cortometraje, muestra un notable desarrollo de la técnica claymation, poniendo la nota alta en cuanto al logro en la expresión de los personajes, ya que introduce una variación en la técnica.

El trabajo que se hace en este cortometraje consiste en construir personajes sin ojos, los que se incorporaron posteriormente en un arduo trabajo de post producción con fotografías de ojos de personas reales, dándole un alto grado de realidad.



Figura 6. “Madame Tutli Putli” 2007

Otra técnica que ha sido ampliamente usada el último tiempo, ha sido el trabajo en 3D, con softwares especializados, los cuales facilitan considerablemente el tiempo de producción y le dan una apariencia que logra un notable grado de realismo.



Figura 7. “Vecinos invasores” ( 2006) desarrollada en 3D

A lo largo de este apartado se han mostrado algunos referentes existentes en el campo de la animación, aunque como se mencionó anteriormente los trabajos existentes son diversos y muchos de ellos realizados con notable dedicación y resultados, por lo que los expuestos aquí, sólo deben considerarse como un guía.

Para finalizar entendamos que lo expuesto en el presente capítulo define las bases para entender el arte de la animación, y cuáles podrían ser las posibles variantes que pudiera presentar.





## CAPÍTULO 5: DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL AL DISEÑO AUDIOVISUAL

Ciertamente desde siempre la comunicación ha estado presente en la vida del hombre, ya sea de forma oral, escrita y gráfica, pero por un tema de normalización y entendimiento ha sido más fácil la utilización del alfabeto, elemento principal que rige a las dos primeras formas de comunicación mencionadas. Pero esto no quiere decir que cada vez que utilizamos el lenguaje verbal o escrito, no estemos imaginando al mismo tiempo lo que éste expresa. Es decir, existe una necesidad de tener un lenguaje de las imágenes, de comprender mediante la visión lo que nos rodea y que es lo que ello significa.

La visión es una experiencia directa para cada individuo, y representa la máxima aproximación a la realidad que tenemos. En general, el individuo esta capacitado para reconocer y retener la silueta de un pájaro, o las formas y colores que a éste lo conforman. Pero he aquí un detalle, lo visual no puede constituirse como un sistema tan sólido de entendimiento como el lenguaje verbal y escrito, ya que toda experiencia visual esta siempre sometida a la interpretación del individuo que la realiza.

A pesar de esto, hoy en día, múltiples disciplinas han tomado el lenguaje visual y han sabido manejarlo de tal manera que han logrado convertirlo en un lenguaje único, que logra interpretar la realidad y entregar una visión diferente.

Tal es el caso del lenguaje visual con imágenes móviles, configurado desde la práctica cinematográfica, que logra superar sus propias limitaciones en la captación de la realidad e impone una nueva visión.

El espectador acepta que la cámara es él, convertido en un observador mágico que logra distintos puntos de vista de la situación, mientras el personaje sin cuidado sigue actuando. Por lo tanto se entiende que ésta es una transgresión notable de lo que la visión humana puede lograr y se asume porque este lenguaje tiene sus propias convenciones, que de forma consiente o inconsciente se utilizan para decodificar el mensaje.

*“La aparente semejanza de la imagen cinematográfica con la realidad, su carácter material que implica la existencia del referente, transmiten una fuerte sensación de naturalidad que llega a hacer olvidar al espectador que el cine y los medios audiovisuales son únicamente una articulación artificiosa de imágenes basadas en la convención y, por lo tanto, en la existencia de un lenguaje audiovisual.”<sup>5</sup>*

Exponemos esto a modo de introducción del presente capítulo, ya que para el desarrollo del proyecto en su totalidad se debe lograr comprender los elementos del diseño audiovisual, el que se desarrolla desde el diseño gráfico pero con un lenguaje audiovisual, es por esto que el objetivo del capítulo es revisar y entender cómo se configura el lenguaje audiovisual.

5. RÀFOLS, Rafael y Colomer, Antoni. *Manual Básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona ,España. Editorial Paidós Iberica, 1999. p 22.





## 1. Elementos básicos del lenguaje audiovisual

Debemos entender que en el cine y medios audiovisuales, el movimiento es producido por lo que se conoce como efecto phi. Es decir, cuando tenemos imágenes independientes al ser proyectadas de forma intermitente y en una rápida sucesión, nuestro cerebro hace una reconstrucción del movimiento original y nos hace percibir las como unidad. Esto se expone de manera de entender que el proceso constructivo del film o programa audiovisual se constituye a partir de la suma de sus partes que progresivamente van conformando un todo.

Estas partes son el plano, unidad básica narrativa, que por agrupación constituye escenas y éstas a su vez secuencias, que convenientemente entramadas, dan lugar al todo, es decir el producto final.

**La secuencia**, es una unidad de división del relato visual. En ella se plantea, desarrolla y concluye una situación dramática, la cual es presentada al público mediante esta estructura, que no necesariamente tiene que ser explícita, pero si reconocida por el espectador.

La secuencia puede desarrollarse en uno o varios escenarios, incluyendo diversas escenas, mostrando el contenido sin interrupciones, o bien mezclando escenas e intercalando secuencias.

**La escena**, es la parte del discurso dramático que se lleva a cabo en un solo escenario y por si sola no tiene sentido dramático completo.

**El Plano**, es el elemento narrativo más pequeño e integra el espacio-tiempo en el que algo en específico ocurre, esto proporciona la información necesaria para hacer seguir avanzando la historia.

En el plano se establecen las demarcaciones que precisa toda imagen bidimensional, por lo tanto podemos reconocer la parte del sujeto que es recogida por el encuadre (límites que ubican al personaje dentro del espacio del cuadro).

El plano se clasifica tomando como referencia la figura humana.

Las tipologías del plano son las siguientes:

**Plano panorámico**, muestra como escenario un amplio paisaje predominando sobre la figura del personaje. Algunos prefieren catalogarlo de plano general, para no confundir la designación de panorámico con un movimiento de cámara. Éste aporta un valor narrativo, al igual que cuando se define como plano general corto, pero este último es diferente en término compositivos, ya que recoge el escenario pero se da prioridad al sujeto, acción y descripción corporal de éste.

**Plano americano**, en este plano el encuadre corta al sujeto a la altura de la rodilla o por debajo de ella. Muestra las acciones físicas de los personajes, pero de manera próxima para poder observar las expresiones de éstos al realizarlas.



El plano americano es el límite entre los planos descriptivos y expresivos, ya que los siguientes se concentran en mostrar la expresión del sujeto y sus reacciones.

**Plano medio**, este tipo de plano en su encuadre corta al sujeto por encima de las rodillas, caderas o pecho. Mientras más abierto, permite observar la actuación de los brazos y manos del sujeto, de lo contrario se concentra en la expresión facial del individuo.

**Primer plano**, este nos da una visión íntima del personaje, mostrándonos solo el rostro y accediendo así a la expresividad de éste.

Ahora que ya fueron descritas las partes básicas para conformar la narrativa audiovisual, adentrarnos en la imagen misma y los elementos que la conforman serviría para entender el lenguaje audiovisual desde una perspectiva compositiva.



Figura 8. Ejemplo de plano americano.

## 2. Elementos para componer el plano.

El plano se constituye a partir de diversos elementos visuales, formándose a partir de lo que denominamos composición.

Componer significa conformar un todo utilizando diferentes partes. Aquellas partes que conforman lo básico de una imagen son: el punto, línea, figura, dirección, tono, color, textura, perspectiva y escala.

Los elementos existentes no siempre se mostrarán de manera completa. En una composición audiovisual se utiliza el concepto de campo y fuera de campo, ya que las realidades mostradas no siempre son expuestas directamente, muchas veces son sugeridas, por eso existirán los elementos que están en el campo, es decir dentro del plano de encuadre que se está componiendo y otros que estarán fuera de campo pero que de todas formas pueden ser igual de sugerentes rodeando al encuadre pueden hacernos imaginar muchas otras cosas.

Pero independiente de cuál sea el caso para cada plano, debemos saber la definición y manejo de cada uno de estos elementos en el plano.

El punto es el elemento visual más simple e irreductible que manifiesta una gran atracción sobre el ojo. Los puntos se conectan generando otros elementos como líneas o siluetas. Podemos hablar de la línea como un punto en movimiento. Ella posee una enorme energía dinámica, es fluida y tiene dirección. De acuerdo a su tipo y disposición éstas entregan diferentes significados a la imagen que componen.





Cuando se nos presentan líneas rectas podemos interpretar que significa fuerza y masculinidad, contrario a lo que serían las líneas curvas que mostrarían delicadeza y feminidad, a menos que las curvas se presenten pronunciadas, ya que en ese caso demostrarían acción y alegría.

Una línea cerrada formaría lo que conocemos como figura. De ellas, existen tres que son elementales; el rectángulo, el círculo y el triángulo. El primero muestra equilibrio, el círculo protección e infinito y el triángulo representa acción, conflicto y tensión.

La forma como elemento individual o grupal, dependiendo del caso, puede mostrarse como masa, que define el peso pictórico o compositivo de un objeto.

La masa del objeto toma fuerza si se separa del fondo, es decir si se aísla. También puede resaltar si se contrasta con otros objetos más pequeños, o si es que es un color predominante produce un efecto de masa mayor.

Color puede definirse como la impresión que se forma en nuestra retina, producto de la longitud de onda de la luz reflejada en los objetos. Puede influir de manera muy intensa en nuestra percepción, ya que están cargados de información, además tienen significados asociados y simbólicos. Como elemento de composición, tienen poder en cuanto a la interacción que se produce entre ellos.

Son tres las dimensiones que los definen, que serían el matiz,

que representa el tinte o croma, la saturación que sería la intensidad o pureza respecto al gris y el brillo que es la graduación tonal.

Por otro lado como elemento visual está la textura, que es una apreciación táctil o visual de una superficie, la cual se ve afectada al cambiar la distancia del observador.

También existe lo que llamamos escala, que es relativo al tamaño de los objetos en la composición, pero que no puede apreciarse sin la existencia de otro, se percibe en términos de comparación. Esto puede variar también, de acuerdo al ángulo en que estemos situando la imagen.

Por último está lo que conocemos como perspectiva, que es la técnica que usamos para representar gráficamente en dos dimensiones los objetos que percibimos en el espacio, teniendo presente la forma, posición y tamaño con que son percibidos los objetos desde un punto de vista determinado.

Al relacionar estos elementos presentes en cada plano, sabemos que por la dimensión temporal que existe en la narración éstos pueden mantenerse constante o ir variando en el espacio, por lo tanto a éstas consideraciones debemos adicionarles los elementos que se manifiestan a través del movimiento.

Los movimientos en el plano se darán de manera horizontal, si lo que queremos indicar son viajes o desplazamiento, siempre de izquierda a derecha, ya que el ojo está acostumbrado a esta dirección.





No obstante, podría presentarse en la dirección opuesta siempre y cuando necesitemos generar mayor peso visual y reforzar la carga dramática.

Los movimientos verticales podrían presentarse de forma ascendente si estamos demostrando exaltación, crecimiento y liberación, pero si lo que deseamos es mostrar peligro, peso, posibilidad de aplastar o destrucción los movimientos serán verticales descendentes.

En cuanto a los movimientos diagonales sugieren fuerzas opuestas, tensiones y juegos de poder, en cambio los ondulantes denotan temor. Diferente es el caso de los circulares que indican despreocupación.

Un movimiento que cambia su dirección, atrae enseguida el interés del ojo, a diferencia de los que se muestran constantes o tienen un recorrido predecible.

Sumado al factor del movimiento, en un material audiovisual podemos encontrar lo que se denomina como ritmo, el cual se consigue a partir de una buena combinación de efectos y una planificación variada de planos, lo cual contribuye a que las imágenes tengan un atractivo para el espectador.

No confundamos ritmo con la velocidad en la que sucederán los acontecimientos de cada plano, el ritmo es en relación a como se hará el montaje de éstos, es por eso que identificamos dos tipos de ritmo. El primero es el dinámico, conseguido a través de la utilización de mu-

chos planos corta duración y en constante cambio, lo cual entregará al espectador una sensación de dinamismo y acción. El otro tipo de ritmo es el suave, donde se utilizan pocos planos pero de larga duración. Por lo general los planos aquí contienen mayor información que los que se utilizan para conseguir un ritmo dinámico, y entregan al espectador una sensación de tranquilidad.

En la composición, generalmente buscaremos el equilibrio de los elementos que la componen, para no perturbar o distraer la mente del receptor, a menos que con cierto propósito se intente provocar al espectador.

Para conseguir el equilibrio hay que tener en cuenta los cambios que producen los movimientos de los propios elementos y los que origina la cámara, lo que provocará permanentes correcciones en la composición mientras el plano se va desarrollando temporalmente.

Existen tipos de equilibrios en el plano, el equilibrio simétrico sería cuando ambos lados de la imagen son equivalentes en cuanto a sus valores de atracción. Este tipo de composición, es recorrida por el ojo sin prisa, pero abarcada completamente. Se acompaña generalmente de valores tonales parejos, los colores y su interacción será suave y equivalente.

Por otro lado, encontramos el equilibrio informal, que se definiría como aquel que se presenta cuando ambos lados de la composición son asimétricos o presentan diferente atracción, y aún así el encuadre



se percibe equilibrado. A diferencia del anterior, este tipo de equilibrio se presenta dinámico, ya que por las fuerzas presentes en él, muestran cierta tensión. Una manera de generar este tipo de composición es trabajando con un número impar de elementos, de manera de posicionar uno de ellos en una situación clara de dominio frente a los restantes.

Contrario a todas estas situaciones de estabilidad, podríamos querer generar una tensión visual, cuya importancia será directamente proporcional al valor de su desviación. Lo inesperado, irregular o complejo atraerán en seguida la atención del espectador. Esta capacidad de demandar atención se hará realidad, cuando modifiquemos ciertas cualidades del objeto como el tamaño, silueta, valor tonal, color, movimiento, dirección y ubicación.

El contraste es otro elemento que logra intensificar el sentido de la composición, no sólo resaltando ciertas cosas sino que disminuyendo otras, de manera de demostrar mejor lo esencial.

Es válido que juguemos en la composición para crear atracción, pero debemos tener presente que el encuadre tiene que contener un único punto de interés. Varias figuras o acciones simultáneas de igual importancia pueden perturbar y confundir, debilitando así la intención del plano. Esto no quiere decir que no puedan existir este tipo de situaciones, pero debemos tener claro que ambas deben complementarse y constituirse como unidad.

### 3. Técnicas para componer

A pesar de que la imaginación es una gran herramienta creativa a la hora de componer los planos, existen relaciones con las que puede contar el comunicador para manifestar lo que desea mostrar. A través de la oposición, a continuación se muestran diversas características que se podrían considerar, de tal manera de tener una guía en los distintos elementos que deberíamos tener en cuenta a la hora de componer.

#### *Simetría – Asimetría*

El equilibrio constituye una característica fundamental en la composición. Existen dos maneras de lograrlo, simétricamente a través del equilibrio axial, que es una técnica sencilla, pero puede resultar demasiado estática y tediosa a la larga.

La asimetría en cambio, balancea elementos dispares, lo cual es más complicado pero interesante.

#### *Regularidad – Irregularidad*

Existe regularidad en una composición cuando buscamos una igualdad, un cierto orden o método de disposición de los elementos empleados. Su opuesto, es decir la irregularidad, no se ajusta a una normalización ni estructura, realza lo inesperado.





### ***Simplicidad – Complejidad***

La composición se puede volcar de una manera simple o compleja. La primera recurre a la forma elemental, directa y sencilla. La complejidad en cambio, muestra numerosas fuerzas y elementos, dificultando no sólo su orden, sino también su lectura.

### ***Unidad – Fragmentación***

La unidad ensamblará sus distintos elementos, mostrándolos como un todo, un objeto único.

La fragmentación será descomponer los elementos de forma separada, interrelacionadas, pero conservando su individualidad.

### ***Economía – Profusión***

En la composición, economía significará una respuesta máxima frente a estímulos mínimos. Utilización de unidades mínimas visuales y de manera fundamental.

Su opuesto, será la superabundancia de detalles. Más allá de mostrar la realidad, la intensifica. Es fácil asociar la profusión con el poder y la riqueza.

### ***Espontaneidad – Predictibilidad***

La espontaneidad resulta de lo inesperado, impulsivo y desbordante. Su opuesto en cambio, sugiere una premeditación.

### ***Actividad – Pasividad***

Una composición activa presenta movimiento real o sugerido, distinto a la pasiva que muestra equilibrio absoluto o reposo total.

### ***Sutileza – Audacia***

Sutileza es cuando se muestra delicadeza y astucia para conseguir soluciones ingeniosas al componer.

Audacia es conseguir resultados contundentes a través de técnicas correctamente empleadas.

### ***Neutralidad – Acento***

Cuando se utiliza un marco poco provocativo con cierto objetivo comunicativo estamos haciendo uso de neutralidad. Lo contrario sería realizar un sólo elemento sobre el total que se presenta uniforme.

### ***Coherencia – Variación***

Coherencia sería utilizar ciertas reglas en la composición, empleando una temática coherente y uniforme. Su opuesto utiliza un tema dominante, pero trabaja a base de la variedad y diversidad.





### **Realismo – Distorsión**

Realismo es cuando establecemos una copia fidedigna de la realidad. Diferente es la distorsión, que desvía la realidad de forma auténtica, siempre y cuando tenga un propósito lógico y definido.

### **Plana – tridimensional**

En la composición se muestra a través del uso o ausencia de la perspectiva o volumen.

Habiendo constituido ya la base de entendimiento de los principales elementos que constituyen de la narrativa visual y el manejo de diversas normas o reglas que recogen la realización práctica del lenguaje audiovisual. Conozcamos ahora como se manejan los elementos que materializan el guión literario y contribuyen a dar credibilidad a la atmósfera o ambiente del film o programa audiovisual.

## **4. Puesta en escena**

*“La puesta en escena se refiere, fundamentalmente, a la creación de un ambiente general que sirve para dar credibilidad a la situación dramática. Este concepto engloba, por lo tanto la decoración, la luz, el color, la iluminación, el vestuario, el maquillaje y la interpretación de los actores. En suma, todos los elementos expresivos que configuran la creación de un film o programa.”* 6

6. RÀFOLS, Rafael y Colomer, Antoni. *Manual Básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona ,España. Editorial.Paidós Iberica, 1999. p 153

La puesta en escena, término francés que se extraería de mise en escena, es un concepto tomado del teatro y que paulatinamente se adaptó para la expresión audiovisual. Permite controlar la imagen presentada en el encuadre en términos expresivos y nos sirve como noción totalizadora para construir las formas que materializaran el discurso según los objetivos comunicacionales. Con el dominio de ella, se logrará construir nuevas realidades, pero siempre cuidando la relación entre naturalidad y convención.

Los elementos con los cuales se constituye la puesta en escena son varios y se muestran acordes en su configuración. A continuación se hará una breve explicación de cada uno de ellos para comprender mejor en qué consisten.

**La escenografía**, es crear una atmósfera que entregue credibilidad a la acción o acontecimiento que se representan en la pantalla, construir un espacio escénico que cumpla con los requerimientos dramáticos y expresivos del guión y su argumento. Vestir correctamente el producto audiovisual con objeto de alcanzar mayor rigurosidad en lo que se esta mostrando.

Al decorar este espacio imaginario, además de contextualizar al espectador, se le entregan elementos para comprender el mundo interior de los personajes en escena.





La escenografía puede comprender como locación un interior o exterior, los cuales pueden ser construidos o reales. Aquellos construidos, claramente presentaran mayores posibilidades de manipulación, ya que se constituyen a partir de objetos móviles para poder ubicar la cámara en distintas posiciones y poder manejar mejor el espacio.

La labor de ambientar implica elegir los signos complementarios y un ojo detallista para saber cómo y dónde posicionarlos en la escena.

**La luz**, es una radiación electromagnética que mediante el sentido de la vista puede ser captada e interpretada por el ser humano. La radiación puede emitir diversas longitudes de onda, de acuerdo a esto el cerebro percibirá la sensación variada que denominamos como color.

**El color**, como ya lo definimos existe a partir de la longitud de onda. Su manejo en la puesta en escena puede hacerse desde su dimensión cultural, o también desde su valor de tipo perceptivo o sensorial. Cuando los catalogamos en cálidos y fríos, muestran de diversas formas a los objetos contenidos en la escena. Los cálidos acercan los objetos, mientras que su opuesto, es decir los colores fríos, los alejan. Estos últimos tienden a ser ocupados para los fondos, en cambio los cálidos, se ocupan para los elementos de primer término como el vestuario, por su capacidad de llamar la atención.

**La iluminación**, es un elemento que se produce a partir del manejo luz, y es la base para sugerir la sensación de tridimensional en un medio bidimensional.

En la composición del plano es fundamental el manejo de las zonas claras y oscuras para dirigir la atención hacia los elementos encuadrados y acciones de los personajes, o quizás generar una sensación de suspenso.

La convencionalidad de la técnica permite entregar al espectador información sobre el estado de ánimo, mantener cierta estética y sugerir o anticipar respecto a lo que sucederá a continuación.

Cuando se hace un manejo y diseño de la iluminación, debemos tener claro de existen ciertos requisitos básicos que cumplir para que ésta contribuya de manera acabada con la realización del producto audiovisual.

El primero de los objetivos es la iluminación, la que debe contribuir a que la imagen se resuelva con la calidad más alta posible. Posteriormente se debe asegurar que en todo esquema de iluminación de la escena el reparto de la luz sea uniforme.

El grado de iluminación que se utilice en la escena influirá directamente con factores técnicos. En este sentido, la iluminación estará estrechamente relacionada con la nitidez y profundidad de campo obtenida en la imagen por influir en la utilización del diafragma adecuado.





También la iluminación necesita concordar con la ambientación, así como manejar la atención del espectador, produciendo una jerarquización en los elementos del encuadre.

Por lo tanto la iluminación es un recurso que cumple una doble función. Por un lado es denotativa, ya que permite al espectador la lectura de la imagen misma y por otro lado connotativa, ya que facilita mostrar contenido último del discurso estético.

Así como habíamos mencionado anteriormente la posibilidad de utilizar una escenografía natural o artificial, lo mismo sucede con la iluminación, podemos crearla utilizando focos de distintas intensidades y en diferentes ángulos y posiciones, o utilizar la luz natural manejada a través de paraguas o reflectores.

En cualquiera de los casos anteriores, generalmente el sistema de iluminación comprende una luz principal o clave que determina la atmósfera de la escena y ésta se sitúa de manera que ilumine al objeto o sujeto de forma lateral, pero que sólo provenga de un foco para no proyectar más de una sombra fuerte. Posteriormente existe una luz denominada secundaria o de relleno que se ubicada en el lado opuesto a la luz principal para aclarar las sombras fuertes. Por último, para realzar el efecto de tridimensionalidad se emplea la luz de contra o contraluz y se utiliza como elemento que marca contornos y separa los objetos del fondo. Este tipo de fuente luminosa se ubica detrás del sujeto.

A pesar de ser éste el principal sistema de iluminación utilizados en las producciones audiovisuales, existen otros que sirven para ciertos propósitos específicos en la escena, como es el caso de la iluminación suave o dura.

Denominamos iluminación suave o tonal, a aquella que utiliza luces difusas de manera de reducir los contrastes excesivos, permite apreciar bien las sombras y proporciona una apariencia agradable a las personas.

La iluminación dura o de claro y oscuro, es una iluminación direccional que destaca formas y los contornos de las personas u objetos presentes en la escena produciendo un fuerte contraste. Se consigue utilizando una potente iluminación principal con una débil iluminación de relleno.

**Vestuario y maquillaje**, estos dos elementos conforman la apariencia externa del actor, pudiendo definir y aportar datos sobre su procedencia cultural, social y temporal.

El primero, realza la apariencia física del actor, potencia rasgos específicos de su personalidad y generalmente esta estrechamente relacionado con el decorado, aunque el fondo se trabaja de forma neutra y el vestuario ayuda a destacar a los personajes.





En el caso del maquillaje se utiliza para caracterizar o corregir, es decir podemos hacer uso de él para modificar rotundamente los rasgos del actor o sólo corregir la apariencia por un tema de iluminación y mejorar ciertas imperfecciones del rostro.

**La interpretación**, esta es la transmisión de sensaciones a través del actor para conectar al espectador provocando un proceso de identificación. Para lograrlo, el actor cuenta con tres facetas diferenciadoras que son la acción, la mímica y expresión facial, además de lo sonoro.

A través de estas líneas, queda más claro cuáles son los elementos básicos que definen el lenguaje audiovisual y como se presentan ciertas convenciones para utilizarlos, además del carácter expresivo que puede adquirir la narración visual complementado al correcto manejo de la puesta en escena.

Estos conocimientos ya pueden contribuir a entender mejor los elementos involucrados en la producción audiovisual. Ahora se verá otra serie de conocimientos acerca de los procesos y tareas a llevar a cabo, para hacer tangible el film o programa audiovisual.

Con la información expuesta en el presente capítulo, pudimos revisar que los elementos que se utilizan en la construcción de la imagen para el diseño gráfico, se rescatan al componer las imágenes móviles,

pero que existe una comprensión totalmente distinta de los factores que influyen en ella. Esto es porque el lenguaje audiovisual ya no toma a la imagen desde su individualidad, sino que la considera como parte de un todo, que tiene una estructura temporal y espacial particular, pero que al combinarse con los elementos del diseño gráfico, logran configurar el lenguaje utilizado para el diseño audiovisual.



## CAPÍTULO 6: PROCESO DE REALIZACIÓN DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL

Para llevar a cabo una producción audiovisual lo primordial es realizar un trabajo metódico y estructurar el trabajo, no se trata sólo de tener alguna historia entretenida que contar y dejarse llevar por el impulso para producir.

La realización audiovisual requiere hacer tangible la idea de narrar a través de una serie de tareas secuenciales e interrelacionadas que dirigirán todos los esfuerzos que desenfocan en un mismo objetivo, mostrar de manera clara, consecuente y atractiva la trama que se quiere entregar al espectador.

Para poder realizar estas múltiples labores, se debe organizar el capital humano, técnico y económico, estableciendo objetivos y tareas a cumplir en cada etapa. De forma que el trabajo sea acumulativo y consecuente con una meta establecida.

Antes de comenzar a desarrollar todo el trabajo, se decidirá sobre qué, a través de quiénes, en que época y de qué manera contaremos la historia teniendo en cuenta los elementos anteriormente vistos que intervienen en el lenguaje audiovisual. Además se debe estipular el medio para el cual produciremos el producto, la duración, el tipo de público al cual estará enfocado, presupuesto, tiempo de producción y los recursos técnicos para realizarlo.

Las diferentes etapas que se consideraran en la producción del material, contribuirán y resolverán en distintos aspectos el producto, pero siempre respetando la secuencialidad establecida para ellas.

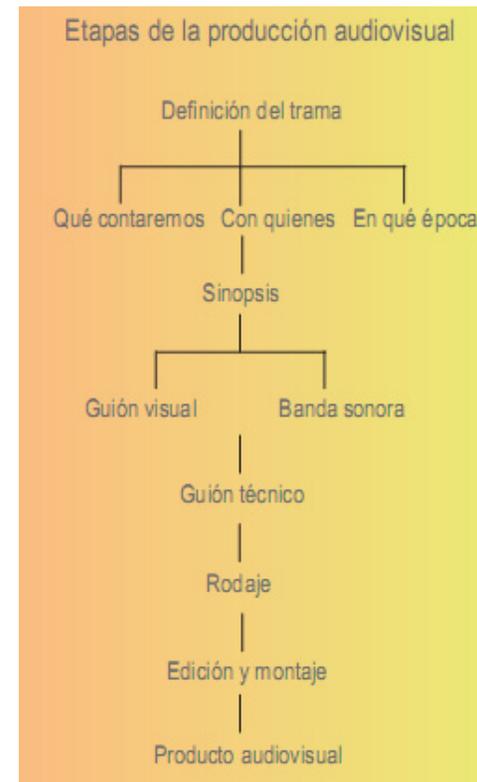


Figura 9. Diagrama que muestra etapas de realización en una producción audiovisual.





El trabajo comenzará desde la definición y presentación de la historia mediante una sinopsis, que es la que dará cuenta brevemente del relato para luego desglosarlo y poder estructurar el guión visual. Posteriormente se definirán aspectos del sonido, para entrelazar ambas cosas mediante el guión técnico o layout, que recoge las indicaciones técnicas necesarias para la realización efectiva del producto. En la fase de rodaje se obtiene el material audiovisual listo para que en una etapa posterior sea montado y editado, obteniendo finalmente el producto audiovisual.

Esta explicación logra situarnos en el terreno mismo al proponer llevar a cabo una producción audiovisual, pero se entiende que la realización que implica el diseño audiovisual simplifica muchas de las tareas.

## 1. Estructura narrativa

Para construir un relato lo primero que hay que tener es la idea, la premisa y el argumento. Toda historia a ser narrada tiene una estructura lógica de conformación, se presenta a través de un principio, puntos de acción, desarrollos y conclusiones los que se vinculan a través de personajes, sus acciones y reacciones.

En la historia existirá una presentación, una parte central y una resolución, lo cual en conjunto se conocerá como paradigma. Dentro de esta estructura existirán cambios de dirección, que harán pasar de

un evento a otro, lo cual se denominará punto de giro. La forma de disponer estos eventos se llamará estructura dramática, y la resolución de aquellos llevará a desentramar la historia, sin embargo, los eventos no pueden presentarse por capricho, en la historia todos deben resultar imprescindibles.

**Planteamiento o presentación**, la función de esta etapa es proporcionar la información básica para que la historia comience, muestra a los personajes y aclara a la audiencia quiénes son, qué quieren, porqué están allí, cuál es su relación, además de presentar un detonante que es lo que pone la historia en movimiento para comenzar a tejer la trama.

**Punto de giro**, es algún incidente que demanda una reacción importante, que obligará a tomar una nueva dirección en la historia, pueden existir varios en la estructura y su función es transportar al espectador al siguiente acto.

**La confrontación**, es la parte central de la historia, cuando el protagonista trata de cumplir su objetivo pero se ve rodeado de obstáculos que se lo impiden.

**Resolución**, es el climax del relato, cuando el protagonista no tiene otra alternativa que jugársela el todo por el todo, y así se llega a la resolución de la trama.

Las definiciones anteriores ya entregaron una idea de cómo se estructura el relato, pero el lenguaje audiovisual debe valerse de imágenes y sonido para realmente hacer tangible la historia que se quiere narrar.





## 2. El guión visual

Los elementos anteriormente señalados sirven de base para estructurar la historia, pero ahora se ordenarán todos estos acontecimientos de manera de poder traspasarlos al lenguaje audiovisual.

Se desglosará la historia determinando cuáles son los pasos necesarios que deben ocurrir para que ésta alcance su conclusión, cada uno de ellos conformará una secuencia. Por lo tanto en cada secuencia ocurre un hecho determinado esto se desarticulará para definir los planos que la componen. Teniendo esto definido se comenzará a dibujar el guión visual.

El guión visual se planteará de forma escrita, con imágenes en potencia, incluyendo acciones y diálogos, situaciones y personajes, una expresión totalizadora de la idea, pero sin recurrir a ninguna indicación técnica. En él se mostrarán por primera vez los escenarios, con sus respectivas atmósferas, además de una descripción de la interrelación de los personajes y sus distintas acciones.

El trabajo del guionista visual no sólo implica involucrarse en los planteamientos creativos del producto, sino que además tener dominio de la estética, narrativa, aspectos económicos y de tiempo involucrados en la realización.

## 3. Aspectos técnicos del guión visual

El formato que usualmente se utiliza para desarrollar el guión es A4, ya que es un tamaño que se conoce universalmente y es de fácil manipulación. Este se dispondrá de manera horizontal, estructurando a través de cuadros distribuidos de forma horizontal y vertical.

Las columnas contendrán información referente a un plano, es decir imagen, diálogo, acción y notas. En la parte superior existirá una franja para indicar el número de plano, tipo y duración, que se indicará en segundos y fotogramas. Los posteriores tres cuadros de la columna que serán constituidos respetando la proporción 4:3 contendrán como fue señalado, un dibujo del plano, en el siguiente el diálogo, y en el otro la acción, indicando movimientos de cámara, transiciones, fondos, entrada y salida de los personajes. Al pie de este último existe un cuadro más pequeño para notas por si existen aspectos especiales no definidos.

Como los planos van avanzando de forma horizontal, puede que en algunos casos necesitemos continuar un dibujo en el cuadro siguiente, para que el plano sea comprendido a cabalidad, como en una panorámica.

Al dibujar los planos, primero se ubicaran a los personajes, luego sus acciones y posteriormente la escenografía. Los diálogos siempre irán a la par de lo que este aconteciendo, si estos indican cierta acción o lugar hay que saber cómo encuadrar, de manera que mostrado sea coherente con lo que se está diciendo.





Cada vez que comience una secuencia, es primordial que los primeros planos sean más abiertos y entreguen al espectador cierta información con rapidez y claridad sobre donde está sucediendo la acción, cuándo ocurre, involucrando a quienes y qué acontece. Una vez que el espectador ya reconozca estos elementos se pueden intercalar planos más cerrados, pero no es conveniente sorprender todo el tiempo con nuevos ángulos y posiciones, ya que debe existir una armonía en la sucesión de planos y un descanso perceptivo para el que está observando.

Los dibujos de los personajes no tienen que ser tan ceñidos al modelo pero sí reconocibles, indicando cómo se desplazan, actúan y sienten. Los fondos deben decir la angulación, altura de la cámara y donde están los personajes respecto a su entorno.

La numeración de páginas y planos en el guión visual se hace en orden cronológico. Si es que en la posterior revisión del guión se quiere agregar alguna página entre medio se debe hacer con el número de página anterior más una letra "A", en el caso de ser una sola. Si es que se quita alguna página, se pone una nota en la página anterior y posterior con la indicación "sin página X". En el caso de agregar o quitar planos, y se procederá de la misma forma.

Para revisar el guión visual lo que se hace es un leica-reel o animatic, es decir filmar de una manera sencilla cada plano dibujado incorporándole la banda sonora, de forma de determinar si está manejando bien los tiempos y comunicando la idea original.

#### 4. El sonido

En una producción audiovisual el sonido está compuesto por tres bandas diferentes: la música, la cual constantemente marca la puntuación de la producción y sugiere el sentido de la acción, los efectos especiales y las voces en off o de los personajes.

Todos estos elementos en conjunto se complementan e interrelacionan dándole un fuerte apoyo a la expresividad del producto. Una imagen no sería lo mismo sin el sonido que entrega el sentido a la escena que se está presentando, el espectador difícilmente podría entender lo que está sucediendo y no existiría un hilo conductor en la historia.

Un ejemplo claro de esto es cuando se presentan cambios de plano en la secuencia y gracias al ritmo de la música la escena va adquiriendo suspenso, tranquilidad o alegría y así una serie de otras emociones que serían difíciles de transmitir al espectador si no existiera el sonido.

#### 5. Layout

El layout es la etapa donde se definen los aspectos estéticos finales del producto, a partir de lo definido y concertado durante la realización del guión visual.





En esta etapa se concretará y detallará la escenografía, creando los fondos y la atmósfera que tendrá el ambiente, se dispondrá la ubicación de las cámaras, indicando el tamaño del plano. También se fijará la extensión de este en fotogramas, lo que finalmente quedará indicado en la hoja de cámara.

Existen ciertos estilos gráficos que definen directrices para saber unificar la estética de la cual se habla. Estos pueden ser primitivos, expresionistas, clásicos, ornamentales o funcionales.

**Primitivo**, es sencillo y de fácil lectura, se desarrolla con formas simples, colores primarios y representaciones planas.

**Expresionismo**, este estilo utiliza la exageración para distorsionar la realidad y pretende provocar una respuesta emotiva en el espectador mediante la audacia, irregularidad y variación.

**Clásico**, es un estilo racional y lógico, donde las principales características son la armonía, simetría, perspectiva y unidad.

**Ornamental**, se inserta en una realidad fantástica y teatral dada por la excesiva decoración, es recargado por lo que se asocia al poder y riqueza.

**Funcional**, es aquel estilo relacionado a los implementos simples y económicos, se asocia básicamente con su sentido de utilidad ante todo.

## 6. El rodaje

En esta etapa es cuando se llevará a cabo todo lo planeado en las secciones anteriores, se aplicaran todas las indicaciones estéticas, narrativas y técnicas estipuladas.

El material puede ser filmado o fotografiado, según cual haya sido la técnica definida para la producción audiovisual, pero en cualquiera de los casos se debe constatar que existen todos los elementos necesarios para la realización del producto. Se revisan las luces, focos, obturador, diafragma y filtros necesarios.

## 7. Montaje y edición

Una vez que se tiene todo el material sonoro y visual constituido, puede recién armarse el puzzle para lograr visualizar el total. No es una tarea fácil, ya que a pesar de que en las etapas anteriores, ya se dejaron estipulados muchos aspectos de la producción, hay que tener extrema sensibilidad para lograr montar los planos con los elementos sonoros y hacer coincidir los tiempos.

Se debe organizar el material ya conseguido, siguiendo las diferentes indicaciones técnicas mencionadas, ya que muchas veces las escenas no se capturan de acuerdo al orden que presentaran posteriormente en el relato.





Además se debe tener una prolijidad en los cortes que se realizan en la edición, para que quede un registro limpio y no se rompa la magia que se está entregando al espectador.

A lo largo de este capítulo, se ha revisado y logrado explicar las diferentes etapas y tareas insertas en ella, para lograr llevar a cabo una producción audiovisual.

Es de suma importancia mantener un orden y ser capaz de ir resolviendo los distintos aspectos que implica un proyecto de esta índole.

Ciertamente muchas de las etapas, en producciones de diseño audiovisual no necesitan de tanta especificación, porque las tareas serán llevadas a cabo por la misma persona, pero de todas maneras es necesario guiarse por estos pasos, e ir resolviendo secuencialmente los distintos elementos, ya que serán de gran ayuda para estructurar un relato coherente y completo en sus distintos aspectos.





## CAPÍTULO 7: SEGMENTO OBJETIVO

Cuando se lleva a cabo un producto de diseño, es fundamental realizar una investigación respecto al público objetivo al cual estará dirigido, de manera configurar un diseño apropiado y eficiente en función del objetivo final.

De acuerdo a aquella intención, el objetivo del presente capítulo es conocer las principales características de los niños entre ocho y diez años, qué piensan frente a algunos temas que abarca el proyecto: Imagen País (esto involucra aspectos tangibles e intangibles relacionados con nuestras raíces, como son los pueblos originarios de Chile) y productos audiovisuales.

### 1. Niños entre ocho y diez años

Las generaciones de niños que se desenvuelven en la sociedad moderna ciertamente muestran características muy diferentes a niños de otros tiempos. Actualmente han encontrado nuevas formas de recrearse, sin conformarse sólo con salir a jugar. Se ven cada vez más desenvueltos y familiarizados con las herramientas tecnológicas que existen en los tiempos presentes.

Los niños entre ocho y diez años comienzan a tener un mayor poder de decisión, y se caracterizan porque logran comprender y manejar gran cantidad de información y acceso a los medios tecnológicos, encontrando un gran aliado en el computador e Internet.

Distinto a lo que podría pensarse, este grupo logra elaborar una visión crítica del entorno y aquella es la que se recogerá a continuación a partir de un estudio cualitativo desarrollado por el Consejo Nacional de Televisión en los meses de noviembre y diciembre del año 2007, indagando en el tema Imagen País y productos audiovisuales existentes en la televisión.

### 2. Imagen País para los niños

Las primeras asociaciones que este grupo de niños logra rescatar en cuanto al tema de Imagen País respecto al estudio realizado, es desde una dimensión descriptiva y cultural aludiendo a aspectos de la diversidad del paisaje, flora y fauna, referentes abstractos y símbolos que se asocian al folclore como el huemul, el huaso y la empanada.

Pero luego desde otra dimensión más social, ellos acuden a nombrar temas como la pobreza, la economía y los conflictos de carácter sociocultural.

Dentro de dichas dimensiones los aspectos que más valoran los niños son respecto a experiencias en la naturaleza que han vivido, y en términos culturales rescatan la solidaridad de los chilenos y la existencia de culturas originarias. Los aspectos que más les desagradan son respecto a temas urbanos como la contaminación, la violencia y la desigualdad social.





Existen cuatro principales mecanismos a partir de los que este grupo va configurando y definiendo su percepción acerca de Chile. Estos mecanismos son la experiencia directa, la socialización familiar, el sistema educativo y los medios de comunicación, principalmente la televisión.

En primer término se puede mencionar que la experiencia directa acerca a estos niños principalmente con los paisajes naturales de nuestro país, aspecto muy valorado por ellos que da cuenta de los rasgos específicos del territorio. Pero también la experiencia vivida configura el discurso sobre lo que les molesta, como la contaminación y pobreza. Aquel relato vivencial además se construye con la socialización familiar, es decir lo que les dicen o cuentan las personas más cercanas a ellos.

Otro mecanismo de construcción de la Imagen País es a partir de los medios de comunicación, en especial de la televisión la que es vista una gran cantidad de horas por los menores. Ellos mencionan que este medio les genera una visión parcial de la realidad nacional o incluso sensacionalista, pero por otro lado también les permite conocer realidades de otros países y así hacer una comparación respecto a las características que Chile tiene, además de permitirles formarse una visión más general con los programas de documentales con contenidos que muestran paisajes y geografía o bien aspectos de culturas originarias.

Podemos mencionar que el sistema educativo también contribuye a configurar la Imagen País para los niños, pero debido al gran

impacto que ha producido la televisión en los últimos tiempos y la cercanía que los menores tienen con ella, se debe recalcar que este es uno de los principales mecanismos para formar su opinión.

### 3. Apreciación de los productos audiovisuales

Como se mencionó anteriormente, los niños a esta edad tienen una fuerte influencia de los medios de comunicación, ya que gran parte de las actividades que realizan se ven involucradas con ellos, incluso a veces no directamente como una actividad sino como una especie de compañía. Es por esto que cada vez muestran tener una opinión más clara frente a que les gusta ver, intentan desligarse de la estética infantil e incluso opinan sobre la calidad tanto de contenido como de realización que debieran tener los productos audiovisuales.

A partir de los ocho años los televidentes son capaces de describir las tramas de sus programas favoritos en géneros diversos, teniendo plena conciencia sobre los contenidos y formatos de manera muy detallada.

Existen algunas diferencias de contenidos entre lo que quieren los niños, quienes buscan programas que contengan acción y las niñas quienes buscan programas de contenidos más románticos. Estas diferencias se van perfilando desde temprano, pero ambos géneros despiertan especial interés sobre programas televisivos que apelan a la curiosidad infantil, y se preocupan por responder sus interrogantes y





enseñarles, de manera que sientan que los contenidos expuestos en la pantalla son un aporte para ellos.

Los menores valoran que los contenidos se expongan de forma cercana y creíble, ello favorece a que se sientan identificados y por consecuencia el programa sea de su gusto. El lenguaje puede contribuir a la cercanía, así como las temáticas tratadas o personajes que se muestren.

Son capaces de manejar criterios de calidad en los productos audiovisuales, entre ellos señalan la capacidad de innovación, la enseñanza, la consistencia, la complejidad, la eficacia y la utilidad de los contenidos

La innovación la perciben cuando los productos son capaces de mantener la atención mediante la exposición de contenidos de manera ágil y diversa, privilegiando lo dinámico mediante la sorpresa y emoción, en cambio la consistencia la aprecian en la concordancia de los contenidos mostrados respecto a la trama expuesta.

Respecto a la eficacia la ven reflejada cuando el producto logra lo que se propone, pero también es capaz de mantener su atención, además los menores esperan conocer y aprender a través de los distintos programas.

Los niños no sólo mencionan aspectos relacionados con el contenido de los productos audiovisuales, sino que además valoran la calidad técnica. Son sensibles al uso de la cámara, al audio, a los diversos

códigos audiovisuales que se utilizan y sobre todo a la calidad de la imagen.

Respecto a lo mencionado, se puede concluir que los menores a pesar de ser un grupo constituido por niños de poca edad, tienen una clara opinión sobre la realización de contenidos y técnica de un producto audiovisual, sabiendo de forma precisa que es lo que quieren.

#### 4. Tipologías de productos audiovisuales para niños.

En el contexto nacional existen diversos productos audiovisuales que abarcan el segmento etario que se consideró, los cuales han tenido bastante éxito en el grupo por diversos motivos. En algunos casos logran ser innovadores, otros entretenidos y educativos, lo cual ha conseguido que los niños se sientan identificados con ellos.

A continuación se revisarán dichos referentes para conocer cómo es la estructura, gráfica, personajes y temáticas que tratan. Además incluirá un par de referentes más, que quizás aún no han tenido tanta difusión.

El primer referente es el programa “31 minutos”, transmitido por Televisión Nacional de Chile, el cual logra cautivar a los niños como ningún otro.



El programa se estructura a partir de contenidos diversos mostrados en forma de noticiero. Realizado con una gráfica innovadora, que logra valerse con pocos recursos pero utilizados de forma muy creativa y auténtica.



Figura 10. Algunos de los personajes del programa infantil "31 minutos".

Diversos personajes representados por juguetes dan vida a las múltiples historias que se muestran a lo largo del programa, las cuales logran entretener y enseñar a los televidentes.

Los recursos utilizados podrían considerarse infantiles, pero como son complementados con humor e ingenio logran constituir un programa sólido.

Los Pulentos es otro de los referentes nacionales que logra dar pauta de lo que los niños desean ver en un producto audiovisual.



Figura 11 Y 12. Imágenes de serie "Los Pulentos".

El programa transmitido por las pantallas del canal 13, muestra a un grupo de niños que tienen una banda de música y que pasan por aventuras y desventuras las cuales se desarrollan en los diferentes capítulos emitidos.

La gráfica de Pulentos es desarrollada en el software conocido como 3D, lo cual permite ahorrar recursos y tiempo a la hora de animar, de hecho tal herramienta es la más utilizada en la industria audiovisual en los últimos tiempos.

A pesar de ello, este programa no es el mejor referente en cuanto al uso de la técnica, ya que su estética no es demasiado pulcra o no



se maneja de la mejor manera, esto se ve reflejado tanto en los movimientos poco fluidos de los personajes, en sus vestimentas y entornos que resultan verse precarios.

Si bien los Pulentos no logran ser el mejor referente en cuanto a desarrollo gráfico, si se debe reconocer que los menores se sientan identificados con el programa, ya sea por los personajes, su lenguaje, entorno y vestimentas. Por lo que se transforman también en un referente para el presente trabajo.

El siguiente ejemplo es una serie de video clips titulados Tikitiklip, exhibidos en el canal TVN en el segmento infantil conocido como Tronia.



Figura 13 Y 14. Personajes de los "Tikitiklip".

Los videos son dirigidos, diseñados y realizados por Alejandra Egaña y Paz Puga. En ellos se combina música original de José Miguel Miranda y José Miguel Tobar e imágenes visuales protagonizadas por nuestra artesanía chilena más típica.

El desarrollo gráfico logra rescatar de forma original y creativa distintos elementos característicos chilenos, los hace interactuar de manera entretenida llamando la atención de los niños y entregando contenidos que sirven para aprender más sobre nuestra identidad como país.

A pesar de que la gráfica es sencilla, mediante la música y los elementos anteriormente mencionados se aprecia que en este material existe un trabajo único y singular, no necesita valerse de mayores tecnicismos para lograr cautivar a los niños.

Entre los videos más conocidos de la serie está la señorita Aseñorada y el Soldado trifaldón. Este último es característico ya que en él rescata la popular y conocida gráfica de la brigada Ramona Parra.



Figura 15. Video clip llamado "El soldado Trifaldón".





A lo largo del capítulo se han revisado diversas temáticas relacionadas con el grupo objetivo seleccionado para el proyecto. Este segmento etario fue descrito y caracterizado, para que se entendiera por quienes esta constituido y cuáles son sus respectivas características. Además se mencionaron diversas opiniones de los niños relacionadas con el tema de Imagen País y productos audiovisuales, respecto a un estudio elaborado por el consejo nacional de televisión el año 2007. Como punto de término se expusieron algunos materiales audiovisuales enfocados al referido grupo, de manera de ejemplificar ciertos aspectos en cuanto ha contenido y gráfica que pudieran servir como referentes para el presente proyecto.





## CAPÍTULO 7 : PUEBLOS ORIGINARIOS DE CHILE: LOS SELK´NAM

Los pueblos originarios o precolombinos pertenecientes al territorio chileno son parte fundamental de nuestra identidad nacional. La diversidad de pueblos cada uno con características singulares han constituido ciertos rasgos de lo que somos, adquiridos a partir del reconocimiento de una historia en común.

Es necesario rescatar como indica Canclini<sup>7</sup>, lo compartido por los que habitan un determinado lugar, identificando aspectos intangibles del patrimonio cultural de cada uno de éstos, como son las tradiciones, creencias, ritos y leyendas, desde una identidad material, es decir las acciones y tradiciones en común que permitan reconocerse en un determinado territorio.

En el presente capítulo se revisará uno de los pueblos originarios pertenecientes a nuestro territorio: Los Selk`nam, habitantes de la Isla de Tierra del Fuego ubicada al extremo sur de Chile. Este pueblo es parte central del desarrollo del presente proyecto, por lo cual se hará una revisión de sus principales características y de su mitología, pero antes se conocerá una definición de este último aspecto.

### 1. El Mito y la leyenda: aporte de los pueblos originarios de Chile a la identidad nacional

Los mitos y leyendas son un elemento que existe o surge desde el hombre primitivo el cual busca una forma de expresión y compren-

sión del entorno y de los fenómenos que puedan ocurrir en él. Parte importante de estos relatos se constituye a partir de datos históricos y sociales que puedan presentarse, ya que de esta forma se enseña o muestra el contexto en el que se desarrollan, es decir ciertos aspectos del pueblo, individuos y territorio que éste involucra.

Los mitos y leyendas no son relatos iguales. En el caso de las leyendas, son narraciones tradicionales que cuentan hechos imaginarios pero que se consideran verídicos a raíz de que los lugares geográficos y personajes que se involucran en ellas pudieron existir alguna vez en cierta comunidad pasada.

A diferencia de las leyendas, los mitos son narraciones que se expresan en lenguajes simbólicos y retratan el origen de los elementos básicos de una cultura, como es la iniciación de ciertas costumbres y ritos.

Ambos tipos de narraciones son parte del folclor narrativo y no tienen autor conocido, porque se elaboran a partir de algún individuo que vivió un hecho extraordinario en cierta comunidad, el cual tendrá su versión y las traspasará de generación en generación.

Chile tierra mágica llena de encantos, se caracteriza por ser un país rico en mitos y leyendas. La mayoría de los pueblos posee una y los habitantes las han transmitido a través de los tiempos.

*7. GARCÍA-CANCLINI, Nestor. Antropólogo argentino contemporáneo. Escribe sobre posmodernidad y cultura desde una perspectiva latinoamericana.*



Los mitos y leyendas de cada zona y región del territorio tienen un carácter distinto debido a su geografía y clima. Dichos factores estimulan la fantasía y han nutrido de una enorme diversidad las narraciones, que se presentan con diferentes personajes y escenas en los múltiples relatos a lo largo del territorio.

Una de las narraciones existentes en el contexto nacional, específicamente la del mito del matriarcado de los Selk'nam, considerada como fiel reflejo de la cultura de dicho pueblo, será el detonante para armar el desarrollo narrativo del producto de diseño.

## 2. Los Selk'nam

Los Selk'nam eran un pueblo nómada ubicado al extremo sur de nuestro territorio. Ellos junto a los Yámanas y Haush habitaban la isla de Tierra del Fuego, con los Selk'nam ubicados en el interior de ella.

Los Selk'nam y los Haush eran parientes directos, nominándose a ambos como Onas, los que a su vez bautizaron el territorio que los acogió como Karunkinká.

Los Selk'nam se agrupaban en clanes conformados aproximadamente por cincuenta personas, las que eran parientes y donde primaba un régimen patriarcal. Ellos ocupaban un territorio delimitado llamado Haruwenh, donde no podían traspasar los límites sin el consentimiento de los vecinos, es decir los otros clanes familiares.

Su economía de subsistencia estaba basada en la caza terrestre, donde guanacos y zorros constituían su principal alimento. Además se complementaban con la recolección de frutos, hongos y raíces silvestres.

Para la caza elaboraban puntas de proyectil las cuales no solamente utilizaban para cazar, sino que también, para defenderse.

El guanaco constituía parte principal de su alimentación, pero también le servía como base para sus construcciones y vestimenta. Con las pieles de estos cubrían las viviendas para soportar el frío y proteger las fogatas que encendían en su interior. Además con la piel elaboraban capas que amarraban en su hombro izquierdo o a la altura de su cintura.



Figura 16. Familia perteneciente al pueblo Selk'nam.





Practicaban ritos o ceremonias religiosas para celebrar el paso de una vida a otra, en ellas pintaban sus cuerpos con franjas y puntos de colores rojo, blanco y negro. El chamán era un personaje de suma importancia en las ceremonias y se le atribuían poderes sobrenaturales. Además creían en la existencia de un ser superior que los vigilaba desde las alturas, llamado Temáukel. Pero de sus ritos el más importante es la ceremonia del Hain, la cual se celebraba durante varios meses y era una especie de escuela para que los jóvenes se hicieran hombres y además servía para mantener el patriarcado. De ella nace el principal mito de los Selk´nam, el del matriarcado, el cual le dará vida a la historia del producto gráfico posteriormente.

### 3. Mito del matriarcado Selk´nam

La ceremonia del Hain esconde un secreto, se dice que esta ceremonia sagrada fue inventada por las mujeres, quienes una noche idearon un plan para mantener a los hombres bajo su dominio. Inventaron que malignos seres del más allá emergían de la gran choza donde ellas habitaban, los cuales desplegarían toda su furia si es que los hombres no les obedecían.

Durante mucho tiempo realizaron este rito, donde los hombres presenciaban a distintos espíritus que danzaban sembrando el pánico, los cuales eran representados por sus propias mujeres quienes pintaban sus cuerpos de rojo, blanco y negro y se ponían distintas máscaras fabricadas con corteza de árbol.

El mito cuenta que un día uno de los hombres las descubrió en el río sacándose la pintura que era parte de su disfraz, por lo cual decidieron vengarse matándolas a todas ellas menos a las más pequeñas. De esta manera comenzaría una nueva sociedad Selk´nam pero ahora los hombres realizarían el rito a través de la sagrada ceremonia del Hain.

A largo del capítulo se han revisado distintos aspectos relacionados principalmente con pueblo Selk´nam. Dichos aspectos son parte fundamental de nuestra identidad nacional y constituyen contenidos imprescindibles para el posterior desarrollo del proyecto.





## CONCLUSIÓN MARCO TEÓRICO

El desarrollo del marco teórico permitió investigar diversas temáticas relacionadas con el proyecto. Las distintas áreas abarcadas conforman el estudio previo necesario para poder llevar a cabo un material didáctico de carácter audiovisual.

Los siguientes capítulos fueron revisados: La era digital, Educación y materiales didácticos, Nuevas vertientes del diseño gráfico, La animación, Del Lenguaje audiovisual al diseño audiovisual, Proceso de realización del producto audiovisual, Segmento objetivo y Pueblos originarios de Chile: Los Selk'nam.

El capítulo sobre la era digital planteó los grandes avances tecnológicos que se han producido y el rol protagonista que han tomado los medios de comunicación en la sociedad actual, produciendo grandes transformaciones en nuestras vidas. Dichos cambios han sido levemente percibidos por las nuevas generaciones quienes asumen la tecnología actual como elementos imprescindibles para el desarrollo de su vida cotidiana.

En el capítulo dos se revisaron temáticas relacionadas con la educación, desde las teorías existentes sobre cómo aprenden los alumnos y su evolución, los distintos materiales utilizados en el proceso de aprendizaje y cuáles son las competencias y contenidos que deberían desarrollar los alumnos de cuarto año básico en el subsector de comprensión del medio natural, social y cultural.

En el capítulo tres se desarrollaron temáticas relacionadas con el área disciplinar, entendiendo cómo el diseño amplió sus límites al desarrollar una de sus actuales vertientes, el diseño audiovisual.

En el capítulo cuatro se investigó sobre el campo de la animación y sus diversas técnicas, que pueden contribuir al desarrollo de un producto audiovisual. Luego el capítulo cinco englobó la disciplina audiovisual, su lenguaje y producción.

En el capítulo seis se revisaron temas relacionados con el grupo objetivo elegido para el proyecto (niños entre ocho y diez años), su opinión frente a los productos audiovisuales y algunas de las tipologías de productos audiovisuales existentes para ellos.

Finalmente en el capítulo siete se estudiaron los pueblos originarios de Chile, específicamente a los Selk'nam, sus principales características y mitología.

Toda esta investigación entrega una base teórica sólida para poder continuar con el desarrollo de proyecto de diseño.

El marco teórico permite estructurar los alineamientos del proyecto de diseño, para poder desarrollar con propiedad el material didáctico audiovisual para los alumnos de cuarto año básico en el subsector de comprensión del medio natural, social y cultural para la unidad de pueblos originarios de Chile.





Definición del  
**PROYECTO**



## DEFINICIÓN DEL PROYECTO

### 1. Propuesta

A partir de los antecedentes expuestos en el marco teórico, donde se revisó de qué manera podría involucrarse el diseño para mejorar la educación a partir de los nuevos soportes del contexto tecnológico actual. Es pertinente a continuación exponer de manera precisa en qué consiste el producto de diseño que se pretende llevar a cabo, considerando la problemática detectada en la educación chilena respecto a la necesidad de utilizar material didáctico que presente plataformas acordes a nuestros tiempos.

Es necesario dejar claro que el material no busca remplazar los valiosos conocimientos que puede entregar el profesor o los contenidos que presentan los textos escolares utilizados en cada asignatura, sino que el objetivo del material audiovisual es motivar y reforzar entregando de manera innovadora los contenidos para así ayudarles a visualizar y comprender de mejor forma éstos.

Por lo tanto, el producto de diseño que se llevará a cabo es un material didáctico audiovisual para el subsector de comprensión del medio natural, social y cultural de cuarto básico para la unidad de pueblos originarios de Chile desarrollando la cultura Selk'nam a partir de un cortometraje animado de un mito sobre esta étnia.

La propuesta será materializada en un contenedor doble que presentará un DVD con el cortometraje del mito Selk'nam y un CD con fichas y actividades para desarrollar en la clase, las cuales presentan versiones a color y blanco y negro de acuerdo a las posibilidades que pudiera tener el profesor para reproducir el material a sus alumnos.

### 2. Fundamentos

#### *Producto y soporte*

El material didáctico demandado para el área de educación requiere desmarcarse de los soportes tradicionales utilizados. La idea es adaptarse a los medios que consumen de manera cotidiana los niños de hoy, brindándoles los contenidos de una forma entretenida y cercana.

Un cortometraje animado tiene como característica ser breve y su contenido suele llegar de manera fácil a los menores, ya que se enmarca dentro del lenguaje visual con que ellos frecuentemente se relacionan, es aquí donde aparece la animación, técnica materializada a través de dibujos animados y juegos de video.

Por otra parte, el llevar a cabo un producto audiovisual abre la posibilidad de explorar nuevas vertientes del diseño gráfico como es la imagen en movimiento, desarrollándose en el campo de la animación digital.





Los avances de hoy permiten que los aparatos tecnológicos sean de un precio accesible, por lo que un establecimiento educacional puede contar con un televisor y reproductor de DVD's e incluso, un computador puede llegar a reproducirlos teniendo el software adecuado.

### **Tema**

El proyecto dentro de sus objetivos plantea el poder contribuir en el área de la educación a partir de un material didáctico que se desarrolle en los medios que utilizan los niños de hoy de manera de motivarlos. Puede cumplirse este objetivo a partir de las diversas temáticas desarrolladas en las diferentes asignaturas, pero es necesario delimitar el campo de acción, de forma de desarrollar una temática en específico y poder seguir los lineamientos que todo proyecto de diseño necesita.

Analizando los contenidos de las diversas asignaturas, se detectó que un objetivo fundamental en la educación básica es reconocer y valorar nuestra identidad nacional, por lo que el enseñar a los niños sobre nuestras raíces se presentó como un aspecto primordial a la hora de definir el tema, considerando además el sin número de estímulos provenientes del extranjero que se muestran en los medios de comunicación, por lo tanto es importante inculcarles a los menores dicha temática. De acuerdo a esto, se consideró que los pueblos originarios de Chile presentaban un atractivo visual y de contenido, pudiendo además

ser más fácil de comprender para los niños al presentarles un material didáctico sobre éstos.

Los pueblos originarios se desarrollan concretamente en el programa del Ministerio de Educación, en el nivel dos específicamente en cuarto básico, siendo desarrollada en el sub-sector de comprensión del medio natural, social y cultural en la unidad de Pueblos Originarios de Chile. Donde se revisan los diversos pueblos que existieron a lo largo de nuestro territorio, conociendo aspectos tales como ubicación y características.

Para el presente proyecto se consideró necesario puntualizar en uno de los pueblos, de manera de poder estudiarlo de forma acabada y mostrarlo de manera fidedigna a través de una historia mágica como es el mito.

El mito contribuye a desarrollar un relato a partir de un producto audiovisual como es el cortometraje, sumergiendo a los niños a un mundo fantástico y permitiéndoles así aprender de forma entretenida e innovadora. En el nivel dos, al final de la unidad de pueblos originarios, los alumnos ya están capacitados para poder enfrentarse al material audiovisual creado, por lo tanto el producto de diseño juega un rol motivador y de reforzamiento para la clase.





Dentro de este contexto se seleccionó al pueblo Selk'nam, ubicada al extremo sur de nuestro territorio, por presentar una interesante mitología y un desarrollo visual que está grabado en la retina colectiva a través de su ceremonia de cuerpos pintados registrada gracias a la labor del sacerdote y antropólogo Martin Gusinde.

El pueblo Selk'nam habitó la duodécima región de Magallanes y Antártica chilena, lugar donde viví durante toda mi infancia, por esto la cercanía con el tema y la necesidad de difundir las raíces de esta zona, sus antiguos habitantes y sus hermosos paisajes.

#### **Usuario**

El público objetivo definido para el presente proyecto son niños cuyo rango etario va desde los ocho a los diez años y cursan cuarto año de la educación general básica.

Demuestran un avanzado manejo de los medios tecnológicos, encontrando un gran aliado en el computador e internet. Los medios de comunicación tienen una fuerte influencia sobre ellos, debido a que en gran parte de las actividades que realizan están vinculadas las nuevas tecnologías.

Dentro de su desarrollo cognitivo logran comprender y manejar gran cantidad de información, coordinando ideas y conceptos. Son capaces de utilizar apoyo externo como diagramas, mapas y otros materiales.

Tienen la capacidad de discriminar sobre lo que les gusta, pudiendo opinar incluso sobre la calidad tanto de contenido, como de realización que debieran tener los productos audiovisuales. A partir de los ocho años son capaces de describir las tramas de sus programas favoritos en géneros diversos, teniendo plena conciencia sobre las temáticas y formatos de manera muy detallada. Aprecian productos audiovisuales que sean capaces de mantener su atención mediante la exposición de contenidos de manera ágil y diversa. Son sensibles a la calidad técnica del producto e intentan desligarse de una estética infantil.

#### **Implementación del material**

El material didáctico está pensado para el sub-sector de comprensión del medio natural, social y cultural, durante la unidad de pueblos originarios vista el primer semestre en cuarto año básico, la que comprende entre 20 y 24 horas de desarrollo. Dentro sus objetivos están el conocer diversas características de distintas étnias. Se recomienda el uso del material al final de la unidad, a modo de motivar, reforzar contenidos y mostrar aspectos diferentes de la cultura Selk'nam.



A pesar de que el material está diseñado para abarcar los contenidos anteriormente mencionados y ser revisado en dicha asignatura, no es excluyente para poder ser utilizado como recurso didáctico en otras asignaturas o niveles. Por ejemplo podría ser un buen apoyo para quinto año básico en Lenguaje al revisar textos narrativos literarios, para entender lo que es un mito, o dentro del mismo nivel para comprensión del medio social donde se hace un repaso de los pueblos originarios. Por lo que el material queda sugerido para tercero, cuarto y quinto básico, utilizándolo acorde a los objetivos que persigan las diferentes asignaturas en determinadas unidades.

### *Diseño*

Los principales conceptos de diseño que regirán al proyecto será una gráfica realista pero que rescata el dibujo hecho a mano enriquecido a través de texturas, una gráfica rústica y natural motivada por conservar la naturaleza de los paisajes y lo autóctono de los indígenas. Esa precariedad con que fabricaban todo, la simpleza de sus vestimentas e instrumentos, todo extraído desde la naturaleza, que a pesar de resultar tosco tiene la esencia mágica de nuestros antepasados.

### *La Técnica*

La técnica utilizada para desarrollar el cortometraje será mixta a partir de animación 2D. Se seleccionó la rotoscopía y la animación de recortes, debido a la versatilidad que permiten ambas a la hora de animar. La primera facilita el trabajo para escenas donde los personajes presenten movimientos complejos, pudiendo trabajar a partir de referentes para las posturas que pudieran existir. En cambio la segunda nos sirve en el caso de que los movimientos sean por ejemplo de sólo las extremidades, de manera de no desgastarse en dibujar tantos cuadros y así animar a través de vértices los brazos o piernas de los personajes.





Desarrollo del  
**PROYECTO**



## DESARROLLO DEL PROYECTO

### *Metodología*

Para poder llevar a cabo el proyecto de diseño se planificaron distintas etapas y actividades, en busca del desarrollo de un trabajo paulatino y consecuente. Se inicia con la búsqueda de referentes conceptuales, gráficos y material visual de pueblo Selk'nam, con lo cual se tiene una primera aproximación de cómo se podría desarrollar el material audiovisual, rescatando diversas características de los referentes a modo de patrón o ejemplo.

En una segunda etapa, se comienza el desarrollo del producto en sí, es decir se ordenan los contenidos narrativos, estructurando la trama de acuerdo a los objetivos pedagógicos y definiendo los principales parámetros de diseño, luego se hace una sinopsis, un desglose de escenas para posteriormente armar el guión literario y visual.

Teniendo claro lo que se va a contar, comienza la etapa de desarrollo gráfico que involucra bocetos, desarrollo de marca, creación de personajes en escena, animatic y elaboración del guión técnico. Luego de dicho trabajo empieza la etapa de animación, donde mediante el programa After Effects se arman las distintas secuencias para luego unir las mediante un trabajo de edición donde se incorpora la banda sonora final.

En una última etapa del desarrollo del proyecto se realiza el material complementario y el diseño del DVD. Para ello se retoma la gráfica del cortometraje y trabajando en función del material impreso, además se utilizan como referentes los textos escolares de manera de entender como son estructurados y diagramados los contenidos para los menores.

### **1. Referentes**

#### *Referentes conceptuales y gráficos*

Para la etapa de búsqueda de referente se realizó una investigación principalmente a través de internet, por ser un medio que permite una visualización gratuita de los distintos materiales existentes, descargando la información.

Se seleccionaron distintos trabajos encontrados a través de sitios y portales educativos como educarchile.cl, en el archivo audiovisual del Museo Precolombino, en youtube.com y a partir de los trabajos desarrollados por la editorial Amanuta.

A continuación se presentaran los distintos materiales seleccionados como referentes, exponiendo una breve reseña de ellos y el motivo por el cual se eligieron.



### Elal y los animales

El presente trabajo es un cortometraje animado que se denomina “Elal y los animales”. Basado en el mito de creación de la Patagonia es dirigido por Ana María Pavez y financiado a través del Fondo de Fomento Audiovisual del año 2007.



Figura 17. Carátula cortometraje “Elal y los animales”.

Con una duración de 15 minutos y un relato perteneciente al pueblo Tehuelche (Aonikenk), cuenta el origen de la tierra y la vida de Elal, hijo del gigante Noshtex que a través de la historia intenta matarlo por envidia, pero los animales logran salvarlo al llevarlo a la Patagonia.

Este trabajo fue seleccionado como referente conceptual y gráfico, ya que a partir de la narración de un mito logra entretener y enseñar. Además posee un interesante desarrollo gráfico a partir del trabajo de diversas texturas tanto en los personajes como paisajes que se muestran a lo largo del cortometraje. A pesar de que la apariencia de los personajes resulta un tanto tosca sobre todo en la terminación de éstos, se logra un notable manejo de la técnica de animación de recortes, por lo que este trabajo se establece como referente clave para el desarrollo del proyecto.



Figura 18. Secuencia de imágenes de “Elal y los animales”



### Popol Vuh

Cortometraje realizado por la misma directora de “Elal y los animales”. Cuenta a través de un mito de la cultura Maya como fue la creación del mundo y los hombres.



Figura 19 y 20. Imágenes pertenecientes a cortometraje “Popol Vuh”.

“Popol Vuh” es una producción llevada a cabo el 2006, un año antes que Elal por lo que se hace evidente un manejo más precario de la técnica de animación. El desarrollo gráfico inspirado en imágenes precolombinas de la cultura Maya tiende a saturar la escena de colores y formas que no logran jerarquía, por lo que el presente referente se dejará expuesto como una guía más conceptual que gráfica.

### Rokunga: El último hombre pájaro

Cortometraje de técnica mixta que convina 3D con animación tradicional, cuenta la historia de Rokunga, el último hombre pájaro y la feroz batalla por conseguir el huevo sagrado que le dará el poder en la Isla de Pascua.

Su duración es de ocho minutos, es dirigida por Erwin Gómez y nació bajo el apoyo de Fondart, de la Corporación del Patrimonio Cultural de Chile y el Centro de Extensión de la Universidad Católica. Es seleccionado como referente conceptual ya que a través de un cortometraje animado, logra recrear un mito del pueblo pascuense.

El desarrollo de la técnica de animación es impecable, pero el desarrollo gráfico está más ligado a la que se utiliza en videojuegos y el público al cual está enfocado es adulto, por lo que sólo se rescata como referente conceptual.



Figura 21. Imágenes pertenecientes a cortometraje “Rokunga”.



### *Patagonia, los hombres del confín*

La serie animada “Patagonia, los hombres del confín” fue estrenada por las pantallas de canal 13 durante el segundo semestre del año 2008.



Figura 22. Imágenes de la serie animada “Patagonia, los hombres del confín”

Es una producción que tiene como director a Erwin Gómez, el mismo realizador del cortometraje “Rokunga: El último hombre pájaro”. Combina el 3D, 2D e imágenes reales y cuenta a partir de seis capítulos de 24 minutos de duración historias de ficción y las distintas aventuras de los patagones.

Se toma como referente ya que al igual que los anteriores expuestos, considera el tema de los pueblos precolombinos como eje central para su desarrollo narrativo. En cuanto a la gráfica se escapa de la línea que se quiere implementar para el producto audiovisual ya que desarrolla una estética ligada a los dibujos animados asiáticos, sin conservar los rasgos originarios que muestran las imágenes registradas de los indígenas de aquel entonces.

### *El zorro y el cóndor*

Este cortometraje fue encontrado explorando el archivo audiovisual de la página web del Museo Precolombino, al igual que “Elal y los animales” y “Popol Vuh”.

Realizado por Claudio Mercado y Patricia Rodríguez cuenta la historia del origen de las plantas y el mundo andino a partir de una leyenda extraída de la localidad de Ayquina ubicada en la segunda región de nuestro país.

A partir de la técnica del stop motion en su variante de claymation o animación de plastilina, muestra un desarrollo precario en cuanto a técnica y gráfica, pero se rescata como referente conceptual de acuerdo a la temática que desarrolla y es de ayuda para ver el trabajo narrativo que presenta.



Figura 23. Imágenes pertenecientes a “El zorro y el cóndor”



### Serie de cortometrajes comisión bicentenario

Esta serie de animaciones desarrolladas por la comisión bicentenario fueron encontradas en el portal educarchile.cl. Todas ellas recrean cuentos de pueblos indígenas de Chile, y fueron consideradas como referente tanto por su temática como por su gráfica que a pesar de ser simple al igual que su técnica de animación, logran ser interesantes y entregar de manera clara los contenidos.

Desarrollan cuentos del pueblo Mapuche, Kawesquar, Aymara, Tehuelches, Yámanas, Rapanui, entre los que destacan “La niña de la calavera”, “El hijo del canelo” y “Música de las montañas”.



Figura 24. Imágenes de las animaciones “Comisión bicentenario”

### Colección de libros ilustrados editorial Amanuta



Figura 25. Carátulas de colección de libros “Pueblos Originarios”

La siguiente colección de libros denominada “Pueblos originarios”, está orientada para niños desde cuatro años. Es una colección de relatos ilustrados basados en mitos y leyendas de pueblos originarios que habitaron el territorio americano antes de la conquista europea. Es realizada por la editorial Amanuta, la cual es creada el año 2002 con la intención de entretener y aportar al desarrollo cultural de los niños de América Latina.



A pesar de no estar en el soporte que se está desarrollando en el presente proyecto, se considera como referente gráfico debido a las modernas y creativas ilustraciones que presenta, además de la riqueza visual que logra al combinar distintas técnicas expresivas.



Figura 26. Imágenes de colección de libros “Pueblos Originarios”

**Material visual pueblos originarios de Chile: “LOS SELK’NAM”**

En el presente apartado se hace una recolección de las diversas imágenes registradas gracias a la impecable labor del sacerdote y antropólogo Martin Gusinde. Se exponen algunas de ellas a modo de lograr un panorama general pueblo Selk’nam y el territorio que habitaban, para posteriormente poder lograr un desarrollo gráfico fidedigno para el proyecto.

Se revisaran los paisajes, flora, fauna, vivienda, vestimenta, rasgos faciales y pintura corporal para la ceremonia del Hain.



Figura 27 y 28. Imágenes de difraces y vestimenta de los Selk’nam.



**Figura 29.** Mujeres Selk'nam en su choza, cubiertas de piel de guanaco.



**Figura 30.** Familia Selk'nam de caza por el bosque.



**Figura 34.** Imágen clásica de espíritu con cuernos en su cabeza.



**Figura 35.** Choza que los indígenas utilizaban para soportar el frío.



**Figura 36.** Árboles típicos del paisaje magallánico.



**Figura 31.** Mujer Selk'nam.



**Figura 32.** Jóvenes que serán iniciados en la ceremonia del Hain.



**Figura 33.** Pintura típica de los espíritus para la ceremonia del Hain.



**Figura 37 y 38.** Imágenes de cazadores y choza en el bosque.



## 2. Definición de parámetros de contenido y diseño

En el presente apartado pasaremos a definir el contenido del proyecto, partiendo por una descripción breve de los principales aspectos del pueblo Selk'nam para tener claro como era el modo de vida de los mismos y sus diversas características. Esto último es parte fundamental de los contenidos educativos que se entregarán en el producto de diseño.

Descrito dichos aspectos, se expondrá una síntesis de su mitología explicando en qué consiste el mito seleccionado como base para el desarrollo narrativo del cortometraje, para luego elaborar una sinopsis en la cual se desglosa el relato en secuencia a modo de definir inicio, desarrollo, clímax y desenlace de la historia. Luego de la sinopsis se elaborará el guión literario y el guión visual que describirá gráficamente como será la historia. Teniendo claro esto, se concluirá el apartado dejando establecido los parámetros de diseño para que en la siguiente etapa se comience con el diseño propiamente tal.

### LOS SELK'NAM

Principales características de los Selk'nam:

**Organización:** Los selk'nam eran indígenas nómades, que se agrupaban en clanes conformados por familias de 50 personas aproximadamente.

**Ubicación:** Habitaban en Tierra del Fuego de clima frío y seco, territorio que ellos denominaban Karukinká.

Se ubicaban prácticamente en toda la isla, menos en la costa donde habitaban los Yámanas y al extremo sureste donde estaban los Haush, sus parientes directos. A los Selk'nam y los Haush se les conoce como Onas.

**Actividad:** Eran cazadores recolectores, para lo cual utilizaban arcos y flechas. Lo que cazaban principalmente eran guanacos y zorros, y recolectaban frutos silvestres y raíces.

**Vestimenta:** El guanaco no sólo les servía de alimento, sino que además para elaborar su vivienda y vestimenta. Ésta consistía en un traje hasta la cintura o capa amarrada en un hombro, además algunos hombres utilizaban un adorno triangular en la cabeza el cual denominaban Koshel.

**Creencias:** Su principal rito es el Hain, ceremonia que utilizan para iniciar a los jóvenes (klóketen) y mantener el patriarcado, en ella se les revela el gran secreto el cual consistía en que los espíritus que representaban en el rito no existían, eran ellos quienes se disfrazaban. Los hombres pintaban sus cuerpos con rojo, blanco y negro y utilizaban máscaras fabricadas con corteza de árbol, para realizar bailes que mantenían aterrizada al público, en especial a las mujeres.





**Exterminio:** A fines del siglo XIX comienza la extinción de los Selk`nam debido a la llegada de compañías ganaderas, quienes pagarían una libra por las manos u orejas de cada indígena exterminado.

### ***El mito del matriarcado de los Selk`nam***

De las creencias y rituales que tenían los Selk`nam lo primordial era la ceremonia secreta de iniciación denominada Hain. De ella se hace una exhaustiva descripción en el libro Hain, ceremonia de iniciación Selk`nam parte de la colección culturas tradicionales de la Patagonia, en dicho libro existe un verídico registro hecho por Martín Gusinde quien fue la única persona no perteneciente al pueblo Selk`nam quien pudo presenciar la ceremonia.

Existen registros de que el último rito realizado fue en 1933. El ritual consistía en que los jóvenes debían pasar por duras pruebas de cacería de manera de hacerse hombres, esta etapa duraba meses pero el clímax de la ceremonia era cuando los espíritus venían a buscar a los jóvenes para enfrentar una dura batalla, hasta ese entonces tanto sus madres como el resto de las mujeres del clan e incluso los mismos jóvenes creían que dichos espíritus eran reales. Al internar al joven a una choza de mayor tamaño que las del resto del campamento se le revelaba el secreto. El joven ya casi inconsciente luego de la fuerte riña que había mantenido con el espíritu se enteraba de la verdad, el que

estaba disfrazado se sacaba la máscara y le contaba de que eran los propios hombres pertenecientes al clan quienes se hacían pasar por los espíritus para probar el nivel de valentía y mantener el patriarcado. Le advertían que todo aquel que se atreviera a revelarles el secreto a las mujeres sería cruelmente asesinado, por que corrían el riesgo de volver a ser un matriarcado.

Del relato de esta ceremonia nace el mito que se desarrollará como historia central para el cortometraje, el mito original se llama “mito de origen” y se encuentra disponible en el libro “Lom, amor y venganza”. Para esta producción se hizo una adaptación, desarrollando un relato similar pero más sintético de manera de dejar lo fundamental y contar una historia entretenida, motivadora y educativa.

El relato para esta oportunidad fue denominado “El Gran Secreto, mito del matriarcado Selk`nam”. Se llamó de esta manera ya que el elemento central que mueve la trama es el secreto de que los espíritus de la sociedad Selk`nam nunca existieron, fue solo un pretexto para tomar el mando.

La trama consiste en que se dice que al principio de los tiempos eran las mujeres quienes dominaban la sociedad Selk`nam. Esto fue posible gracias a que un día la más astuta de ellas invento un plan, en donde cada noche se pintarían sus cuerpos disfrazándose de espíritus los cuales harían extraños bailes para mantener atemorizados a los hombres. Estos se verían obligados a realizar todo los quehaceres domésticos y alimentarlos, o sino serian castigados desatando la verdadera furia de los espíritus al no obedecerles.



La mentira resulto hasta que un día uno de los hombres mientras volvía de cazar, descubrió a un par de mujeres bañándose en el río para sacarse la pintura que era parte de su disfraz. Se ocultó tras los arboles para observar mejor toda esta farsa y luego enfadado se dirigió a contarles al resto de los hombres, los cuales decidieron como venganza ir a matar a todas las mujeres menos a las niñas pequeñas para así apoderarse ellos de el gran secreto y comenzar una nueva sociedad Selk'nam donde ahora ellos ejercerían el mando.

#### **Estructura narrativa de "EL GRAN SECRETO"**

A continuación se hará un desglose del relato en secuencias de manera de ordenar los acontecimientos que se deben ir narrando a medida que avanza la historia. En el fondo se desarrolla lo que se denomina SINOPSIS, es decir cuáles son las acciones que tienen que ocurrir para que la historia se lleve a cabo, existiendo un principio desarrollo y final.

#### **Sinopsis de "El gran secreto"**

**Inicio:** Secuencia uno---> Inicio de relato, comienza una breve narración explicando que eran las mujeres quienes dominaban la sociedad Selk'nam, se muestran imágenes acorde.

**Inicio:** Secuencia dos---->Se muestra a una de las mujeres alrededor de una fogata ideando el plan que las llevaría a gobernar. El resto de ellas asiente y escucha atentamente.

**Desarrollo:** Secuencia tres---->Las mujeres disfrazadas de espíritus realizando el rito mientras los hombres miran aterrorizados y expectantes.

**Desarrollo:** Secuencia cuatro---->Las mujeres tranquilas se sacan la pintura en el río mientras uno de los hombres las espía tras los arboles.

**Clímax:** Secuencia cinco----->El cazador que las descubre se dirige enfadado al campamento a contarle al resto de los hombres lo que había descubierto.

**Desenlace:** Secuencia seis----> Los hombres toman cartas en el asunto, se recrea la matanza que ejercen los hombres como venganza al engaño realizado por las mujeres.

**Desenlace:** Secuencia siete----->Comienza la nueva sociedad Selk'nam, y se muestra ahora a los hombres disfrazándose de espíritus, lo cual termina con un breve párrafo indicando cuando fue la última vez que se realizó dicha ceremonia.

\*Se decide agregar un inicio que funcione de introducción para dar características de los Selk'nam antes de la presentación del relato.

### Desarrollo de guión literario y guión visual

La narración fue ordenada a partir de la sinopsis, desglose que ya fue presentado en el apartado anterior. La tarea siguiente fue realizar un guión literario extenso y detallado, a modo de establecer qué será lo que se irá narrando y cuál será el relato que tendrá que ir contando el narrador. <sup>8</sup>

De acuerdo a la estructura de una producción audiovisual es necesario a continuación desarrollar un guión visual el cual servirá para saber cómo se irá desarrollando gráficamente la historia. En el se expondrán aspectos tales como: cuáles serán las acciones, diálogos y situaciones de los personajes, es decir una expresión totalizadora pero sin indicaciones técnicas, sólo en la parte superior del recuadro que contiene el dibujo se indicará el número, tipo y duración del plano.

En esta tarea de elaborar el guión visual, no es necesario definir el estilo gráfico que regirá a la producción. Los dibujos existentes pueden realizarse de forma sencilla de manera que simplemente exista una noción de qué es lo que está ocurriendo en la escena, ya que el estilo y desarrollo gráfico se definirá a partir de las siguientes tareas.

Número de plano: Seis  
Tipo de plano: Medio  
Duración de plano: 80 frames



Personajes: Espíritu.  
Acción: Espíritu baila en trance.  
Situación: Se capta la expresión de la danza, el espíritu en un plano medio muestra los fragmentos de su cuerpo.  
Diálogo: Sólo música, no hay diálogo.

Figura 39. Imágen que muestra un cuadro del guión visual y sus principales elementos.

8. GUIÓN literario. Revisar en apartado denominado anexos.



### Definición de los parámetros de diseño

Teniendo claro cuál será la historia a relatar y habiendo revisado referentes visuales, ya se pueden definir ciertos parámetros de diseño como antesala para involucrarse en la etapa de desarrollo del diseño.

La estética que se pretende llevar a cabo es rústica y natural, respetando la esencia propia de las imágenes reales pero desarrollándolas a partir de texturas trabajadas que pueden entregar riqueza visual a la imagen base.

El uso cromático respetará la gama de los colores tierras propios del paisaje magallánico, pudiendo existir el uso de otros colores pero en forma medida con el objetivo de contrastar sólo en los cuadros que se desee resaltar cierta información o para dar una intencionalidad a determinados elementos.

En cuanto al desarrollo morfológico se presentaran formas sinuosas en los personajes, no así en los paisajes que se caracterizan por mostrar terminaciones más rectas y abruptas al igual que ciertos elementos como los árboles que producto del viento muestran una deformación de su forma original.



EL GRAN SECRETO  
GUION VISUAL  
Escena: Tres  
Página: Tres

Figura 40. Extracto del guión visual, a través de cuadros muestra el desarrollo de la escena tres.

### 3. Desarrollo de diseño

En la presente etapa nos proponemos a dar cuenta de cómo fue el proceso de desarrollo de diseño para “El Gran Secreto”.

Según los referentes encontrados en la etapa anterior se determinó que un desarrollo interesante sería enriquecer la gráfica, a partir de la exploración y trabajo con diferentes texturas. Estas podrían ser logradas a través de imágenes reales y tramas hechas a mano conseguidas por medio de distintas técnicas expresivas. Teniendo dicho registro, se comenzó a desplegar todo un trabajo de bocetaje, partiendo de imágenes reales como base para obtener las formas y siluetas deseadas, tanto de los personajes como paisajes.

En primer lugar se hizo una simplificación de la forma para conseguir la esencia de la figura con que se estaba trabajando, posteriormente se enriqueció con las diferentes texturas del catálogo conformado.

Al tener ya una idea previa desarrollada de cómo serían los personajes, paisajes y distintos elementos presentes en el relato, se le dio una identidad al producto audiovisual trabajando en la creación de marca.

En una segunda etapa comenzó la selección definitiva de los personajes ubicándolos en las principales escenas que se presentarían a lo largo del relato, conformando así el animatic. Este daría una aproximación del desarrollo narrativo y audiovisual de la historia.

Para realizar el animatic se grabó primero el audio como una referencia para tener idea de la duración de los cuadros y la coherencia en cuanto a relato.

Al final de esta etapa se elaboró un guión técnico donde se muestra el desarrollo visual de la historia pero sumado a los detalles técnicos de la producción. Éste será una base para comenzar la próxima tarea, que es la parte central de la producción: ANIMAR

#### *Catálogo de Texturas*

A modo de enriquecer el desarrollo gráfico se realizó una recolección de texturas de objetos existentes y otras trabajadas a mano a partir de diferentes técnicas expresivas con materiales como acuarela, lápices de cera, lápices pastel seco y graso. A partir de estas se seleccionaron algunas para conformar el catálogo, el cual después sería aplicado en los distintos paisajes, elementos y personajes.

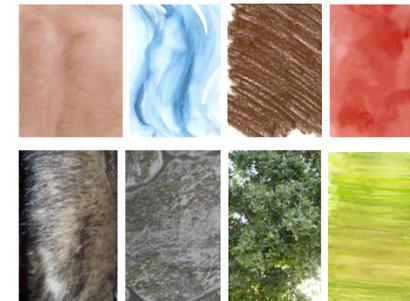


Figura 41. Imágenes seleccionadas para el catálogo de texturas.



### Desarrollo de Bocetos

De la recolección de imágenes registradas del pueblo Selk'nam se tomaron imágenes para utilizarlas de base, dibujando la forma en trazos simples para obtener una abstracción de la figura, luego se aplicaron diferentes texturas y finalmente se trabajaron las luces y sombras dándole volumen al cuerpo además de incorporarle detalles expresivos de manera de enriquecer el diseño.

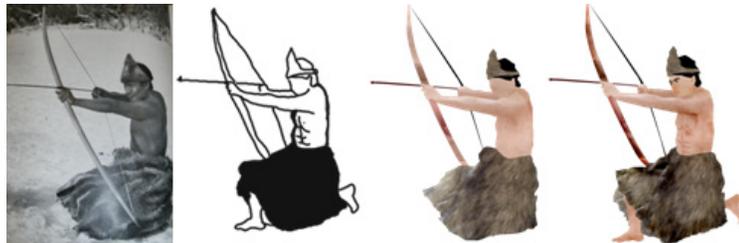


Figura 42. Secuencia de trabajo para el desarrollo del bocetaje.

El proceso se repitió para conformar los distintos personajes existentes en la historia. Cada uno adquirió un estilo realista pero sin dejar de ser dibujo.

La técnica podría ser comparada a lo que se conoce como rotoscopía que en animación es dibujar sobre un referente tal como se hizo "Blanca Nieves" y otras producciones de Disney. En el capítulo pertinente se desarrollará más acabadamente la explicación.

### Distintos personajes para la producción de El Gran Secreto

Estos son algunos de los personajes que se desarrollaron para el relato a partir del proceso anteriormente expuesto. Se puede apreciar el vestuario, la pintura corporal, los utensilios, entre otros detalles que ayudan a ambientar y darle vida a la historia.



Figura 43. Distintos personajes desarrollados para el cortometraje

### Desarrollo de la marca “El Gran Secreto”

El poder darle una identidad al proyecto es fundamental. Para esto se pensó una marca para el producto que al mismo tiempo sería el nombre del cortometraje, tomando un sentido relevante porque presenta la historia y nos introduce a la magia del relato, invitando a descubrir de qué se trata este “gran secreto”.

En primer lugar se pensó que este nombre debía ir acompañado de un isotipo atractivo que sugiriera la temática que encierra el relato. Para esto se eligieron como protagonistas a los espíritus quienes desencadenaban la trama de la historia.

Se partió buscando referentes de la iconografía chilena, lamentablemente no existen registros de que el pueblo Selk’nam hubiese desarrollado alguna, por lo que se tomó la iconografía de los pascuenses y la de otros pueblos que mostraban un mayor desarrollo. Se encontraron diversas figuras que sirvieron como base para adaptarlas al pueblo Selk’nam, a las cuales se le aplicaron las formas que tenían los espíritus, como diversas franjas en el cuerpo. Se quiso mostrar al espíritu como si este estuviera en movimiento al realizar los distintos bailes que tenían que llevar a cabo durante el rito. Se barajaron diversas alternativas de trazos y cromatología, pero siempre teniendo presente que se utilizarían los tres colores característicos de los Selk’nam que era el rojo, blanco y negro.



Figura 44. Imágenes a partir de las cuales se desarrolló la marca.

Teniendo el isotipo definido se trabajó en conjunto con el nombre, para el cual se seleccionaron diversas tipografías de fantasía. Siempre se pensó que la presentación del nombre de la historia sería la introducción exponiéndose en un fondo diferente a donde ocurriera el resto de las escenas. Este se ubicaría en una pared de piedra donde diera la impresión de que los mismos indígenas habían dejado oculto el registro.



Está grabado en el inconsciente colectivo el hecho de que las primeras civilizaciones a través de la pintura rupestre dejaban registro de su existencia, por lo que ella sirvió de referente para desarrollar la estética de la marca.

Las tipografías que se seleccionaron desarrollaban un trazo irregular que daba la impresión de estar hecho a mano al igual que el trazo con que se trabajó el isotipo.

El Gran Secreto	Chibrush
El Gran Secreto	Chiller
El Gran Secreto	Christopherhand
El Gran Secreto	Dinosaur JR
El Gran Secreto	Luna

Luego se fue probando cómo funcionaba en su conjunto, es decir que tan armónicas se veían al juntarlas con el resto de los elementos. Se ubicaron tres bloques de texto de manera de jerarquizar la información, la palabra “secreto” debía jugar un rol primordial junto al isotipo y en su parte inferior debía ir la bajada que indicara cual es el mito que se estaba desarrollando.

Primero se propusieron algunas alternativas sólo con trazos de manera de ordenar los distintos elementos, para luego presentar otras alternativas pero ahora incluyendo el fondo y diversos colores seleccionados.

### Alternativas de marca



Figura 45. Alternativas de marca sólo con trazos.



Figura 46. Alternativas de marca con color y fondo.

Finalmente se seleccionó la alternativa número diez, ya que lograba un bloque armónico desarrollado a partir de la tipografía de fantasía Chibrush. Presentaba una correcta jerarquización de los elementos conseguida a través de su disposición y cromatología.

Además se le incorporó el fondo trabajado a partir de texturas para dar la impresión del muro de piedra. Otro elemento que enriqueció el diseño fue el trabajo de luces y sombras al igual que el que presentan los personajes desarrollados anteriormente.



Figura 47. Alternativa definitiva seleccionada como marca.

### Desarrollo de escenas principales

Al haber creado distintos personajes que serían los presentes a lo largo de la historia, la siguiente tarea consistió en crear la atmósfera y los variados escenarios en los cuales se ubicarían. Se desarrolló en primer lugar elementos en particular como la vegetación y vivienda, para luego generar la escenografía.

Según los referentes encontrados, el paisaje no presenta vegetación muy frondosa debido al duro clima de la zona. El viento es un factor que condiciona las características de los árboles y arbustos, los cuales presentan cierta inclinación y no desarrollan un follaje prominente, también la estepa magallánica es característica de la zona predominando los tonos tierra.



Figura 48. Elementos diseñados para las distintas escenas.

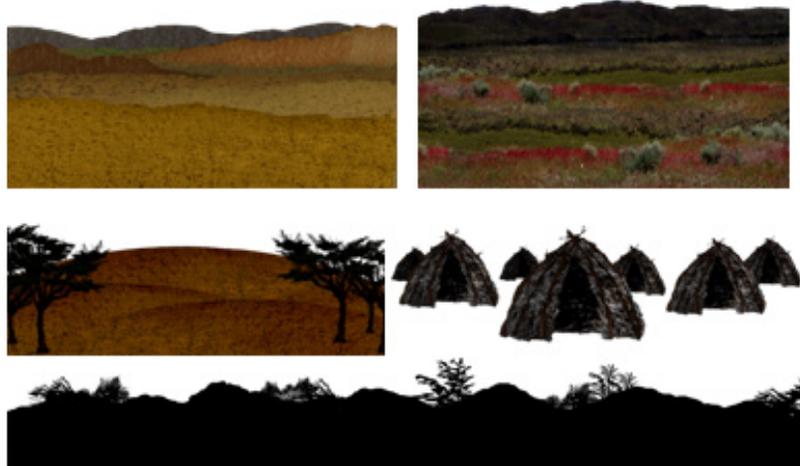


Figura 49. Elementos diseñados para las distintas escenas.

### *Presentación de los distintos escenarios*

El desarrollo gráfico de los paisajes al igual que en los personajes se hizo en base a las distintas texturas del catálogo confeccionado, además del tratamiento de luces y sombras al que fueron sometidos los elementos para ir dándole volumen y que su apariencia fuera acorde a la atmósfera que se estaba generando. Se confeccionaron cinco escenarios principales donde se desencadenaría la historia.

El primer escenario es el campamento, donde las mujeres traman el plan y llevan a cabo el rito de los espíritus. Para ello se pensó en un ambiente que generara una mística, por eso se definió que debía ser de noche cuando los malignos espíritus pudieran emerger del más allá.



Figura 50. Imágen primera escena.

El segundo escenario es el bosque donde se ubica el río, en éste el cazador descubre a las mujeres sacándose la pintura. Se pensó de día para generar un quiebre con respecto al escenario anterior donde todo era mágico y se llevaba a cabo una ceremonia sagrada. En este escenario queda al descubierto la verdad, la luz del día muestra que en realidad tales espíritus no existían.

Las mujeres creen estar protegidas por el bosque, pero tras ese manto de arboles se oculta el hombre Selk'nam que sería detonante de la horrible venganza que tendrían que pagar las mujeres por haber ocultado este gran secreto.





Figura 51. Imágen segunda escena, el bosque.



Figura 52. Escenarios de la venganza y desencane de la historia

El tercer escenario presenta el clímax de la historia, en él los hombres vuelcan su furia contra las mujeres llevando a cabo la horrible matanza. La escenografía muestra la gran choza donde supuestos espíritus emergían de ella, pero los hombres ya estaban al tanto de la mentira por lo tanto sabían que las mujeres estarían ocultas ahí. El cielo refleja el ambiente de venganza y tormenta que se desencadena en esta escena.

Finalmente aparece el último escenario donde todo vuelve a la calma, marca el comienzo de la nueva historia donde los hombres gobernarían, es por eso que en la escenografía aparece el monte por el cual avanzaría esta nueva sociedad, dejando a la imaginación lo que pudiera ocurrir después.

### *Desarrollo de introducción y créditos*

De acuerdo a la sinopsis planteada y a los contenidos educativos estudiados, se determinó que sería necesario tener una introducción y un final. En estas instancias se entregaría otro tipo de información aparte de la historia central, pero que estuviera relacionada con la temática de ésta.

En la introducción se presenta cual es el pueblo en que se lleva a cabo la historia, indicando donde habitaban los Selk'nam, qué actividad desarrollaban y cuál era el tipo de organización que tenían. Para ello se utilizaría la misma línea gráfica que se desarrolló para la marca, es decir el fondo de piedra e imágenes icónicas. Se seleccionó la tipografía Calibri para el desarrollo de los textos del inicio, ya que eran párrafos



más extensos por lo cual debían tener una mayor legibilidad, ser de fácil lectura y comprensión.

Los créditos continúan la idea del principio y se desarrollan con igual gráfica, utilizando los distintos espíritus existentes para acompañar los textos de las diferentes tareas y organismo relacionados con la resolución del producto audiovisual. Se trabajó con la tipografía Chi-brush acorde al desarrollo de marca.



Figura 53. Figuras diseñadas para sección introducción y créditos, primero desarrolladas sólo en trazos y otras con colores y sombras.

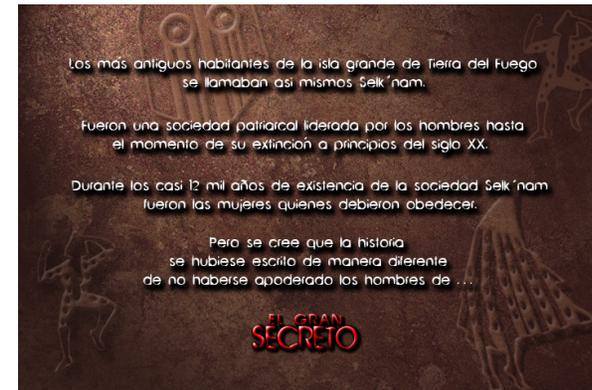


Figura 54. Imagen diseñada como opción para introducción.



Figura 55. Imagen diseñada para créditos, la idea fue que las figuras fueran apareciendo y desapareciendo.



### **Audio preliminar**

Se grabó un audio preliminar que contenía la voz del narrador y se seleccionaron algunas de las pistas que podían servir en la ambientación de las distintas escenas.

Dicha tarea se realizó en el software Sony Sound Forge el cual entre otras cosas permite grabar audio y editarlo. Las pistas se pueden guardar en archivos tales como mp3, wav y otros.

Se registró a modo de prueba la narración para poder tener una aproximación del tiempo que duraría cada escena y calcular más o menos la cantidad de fotogramas que sería necesario desarrollar para cada una de ellas.

El desarrollo del audio preliminar también dio pie para llevar a cabo la siguiente tarea, que es armar el animatic.

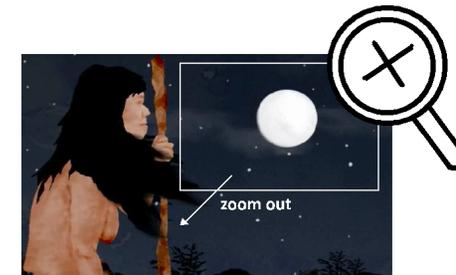
### **Animatic**

Armar el animatic consistió básicamente en disponer los cuadros principales de la historia, presentándolos junto al audio preliminar en un video. En éste se mostraba una secuencia de imágenes estáticas ordenadas de acuerdo al desarrollo que va teniendo la historia.

Dicho trabajo se realiza porque ayuda a corroborar la coherencia narrativa de la historia para posteriormente poder trabajar en el guión técnico.

### **Guión técnico**

El guión técnico al igual que el visual contienen los principales cuadros expresados gráficamente mostrando el desarrollo de la historia. La diferencia radica en que dichos cuadros ya contienen el estilo gráfico que rige al producto audiovisual y además como indica su nombre expone detalles técnicos como son movimientos de cámara y sonido.



ESCENA: Dos, primer cuadro  
SONIDO: Música suave, introductoria.  
ESCENARIO: Cielo y luna.  
PLANO: Medio  
DURACIÓN: 300 frames (10 seg.)  
MOVIMIENTO DE CÁMARA: Zoom out  
DESCRIPCIÓN: Comienza la escena en un plano cerrado de la luna entre nubes, luego a partir de un zoom out va apareciendo una mujer en el costado izquierdo del plano a quien se le mueve su pelo al viento. Cuando la cámara capta a la mujer en un plano medio se detiene.

Figura 56. Acercamiento a cuadro de guión técnico.



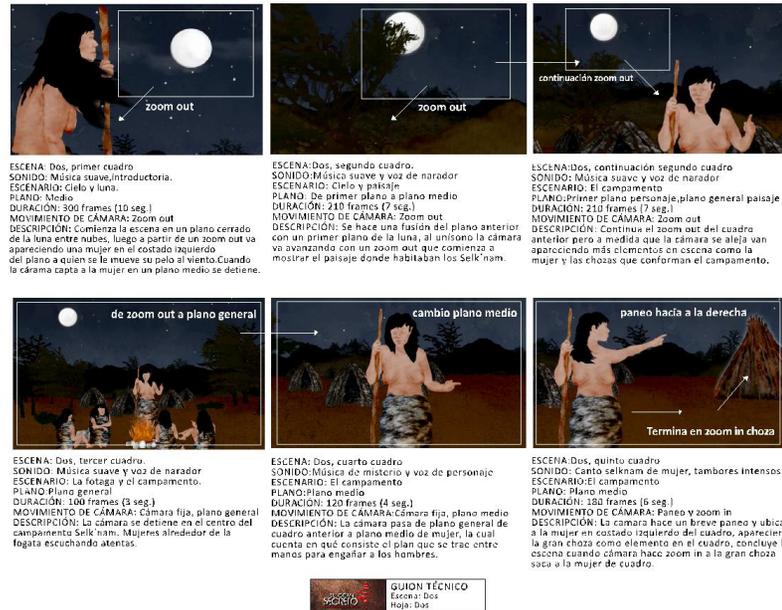


Figura 57. Extracto de guión técnico a través de hoja de cámara.

Habiendo ya realizado las múltiples tareas relacionadas principalmente con el desarrollo gráfico de “El Gran Secreto” a continuación se explicará la próxima etapa que utiliza como base el guión técnico.



#### 4. Desarrollo de Animación

##### *Técnicas de animación*

Para comenzar a desarrollar el trabajo de animación se seleccionaron dos técnicas las cuales se conocen como rotoscopía y animación de recortes.

La primera permite trabajar a partir de imágenes reales sobre las cuales se calca el personaje a realizar y se modifica de acuerdo a las características que tenga éste. Para llevar a cabo el trabajo se realizaron varias secuencias fotográficas, lo que permitió ir obteniendo las distintas posiciones del personaje en escena. Las principales ventajas de utilizar la rotoscopía fueron: obtener la intención y postura del personaje al ser trabajado desde un referente real y permitir el saber con exactitud la cantidad de dibujos que se debían hacer.

Puede decirse que es un trabajo arduo por la gran cantidad de dibujos que requiere, pero al final el resultado vale la pena ya que gracias a la precisión de los movimientos el personaje logra cobrar vida.



Figura 58. Secuencia para la producción desarrollada a través de la Rotoscopía.

Otra de las técnicas utilizadas fue la animación de recortes, claro que en menor número de escenas que la técnica anterior. Esto permitió trabajar el personaje por partes, es decir se exportaba a escena las distintas extremidades que lo conformaban y se animaba cada una de ellas de forma independiente.

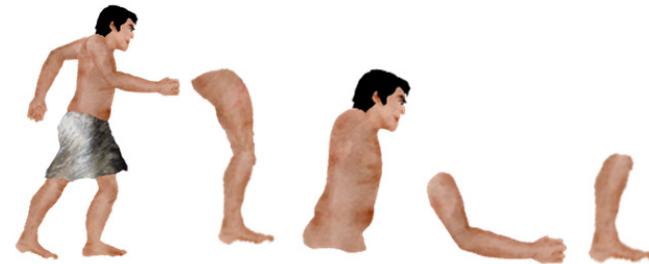


Figura 59. Imágenes de secuencia desarrollada a través de la técnica "Animación de Recortes".

##### *Animación de secuencias*

El software After Effects CS3 perteneciente a Adobe Master Collection CS3, fue el que permitió armar cada una de las secuencias que más tarde pasarían a conformar parte de la producción audiovisual "El Gran Secreto".





Primero se definieron los datos técnicos de cada secuencia, las cuales se configuraron a 720x480 pixeles, tamaño estándar para trabajar videos a 30 fotogramas por segundo que es la velocidad con que el ojo percibe un movimiento fluido y una duración de acuerdo al tiempo de desarrollo de cada secuencia.

After Effects tiene herramientas similares a Photoshop por lo que es más fácil familiarizarse con el programa. A mano izquierda de la ventana se encuentra la biblioteca donde se importan los diferentes archivos ya se jpg's, secuencias png y audio en mp3 o wav, luego se trabajan a partir de la línea de tiempo en la parte inferior donde se establece la duración que tiene el elemento en escena a través de la longitud de la barra ubicada a mano derecha de la línea de tiempo. En el centro de la ventana se ubica un recuadro que muestra lo que va ocurriendo en escena, generalmente cada uno de los elementos fue importado de manera independiente para tener la libertad de animar cada uno de ellos de forma individual. Lo que se hacía era tener varias composiciones, entendámoslo como subsecuencias las cuales se verían reunidas a través de una secuencia mayor.

Una de las herramientas que ofrece el software es poder ir transformando cada uno de los elementos a través de la línea de tiempo, ya sea cambiando su punto de anclaje, su posición, escala, rotación y opacidad. Dichos factores fueron fundamentales a la hora de animar, pero también podíamos contar con otros tipos de herramientas como la

aplicación de efectos similares a los que ofrece Photoshop, pero con la diferencia de que podían irse modificando a lo largo del movimiento.

Además de la modificación de los elementos a través de las herramientas señaladas, también se podía jugar con los movimientos de cámara, zoom in, zoom out, profundidad de campo, entre otros. En una capa nueva se ponía cámara la cual se ajustaba con diversas características, permitiendo diversas tomas, paneos y movimientos a través de la escena para mostrar el paisaje y los diferentes personajes.

Así se fue armando la serie de secuencias que luego se verán en el cortometraje, una vez que se tuvo lista cada una de ellas se exportaron como .avi para posteriormente unir las en el software de edición de video Adobe Premier pro CS3.

### *Edición de secuencias*

El software Adobe Premier Pro CS3 fue el que permitió juntar y editar las distintas secuencias que se habían dejado armadas en la etapa anterior. Además se coordinó toda la producción con la banda sonora definitiva, para poder sacar el archivo final presentado en formato DVD.

El trabajo de edición y sonido fue realizado gracias al apoyo de Alejandro Aguilera, fotógrafo, sonidista y comunicador audiovisual.



## 5. Desarrollo del contenedor y material complementario

Una vez finalizada la etapa de producción audiovisual, se comenzó a trabajar en la parte gráfica del material, el desarrollo de la carátula y cubierta del DVD y CD. Para ello se utilizó una gráfica acorde a la que se había trabajado en el material audiovisual, reutilizando los fondos y algunos de los personajes característicos de la historia.

### *Desarrollo del contenedor del producto*

En el desarrollo de la caratula se dispusieron distintos elementos. Como protagonista de la portada aparece la marca del producto, en su esquina superior derecha se indica el tipo de material que se desarrolló (educativo didáctico) y en la parte inferior se ubica una breve leyenda que invita a descubrir de qué se trata este GRAN SECRETO. Para el fondo se trabajó con el paisaje donde los Selk'nam habitaban, el cual albergó gran parte del desarrollo de la historia, y algunos de los personajes protagonistas como fueron los hombres y los espíritus.

En la contraportada o parte trasera del contenedor se ubicó nuevamente la marca, pero esta vez en menor tamaño que en la portada y una descripción que incita a sumergirse en esta emocionante historia que encierra “El Gran Secreto”. Además en la parte inferior se agregó un recuadro explicativo con la ficha técnica del producto y los logos de patrocinio.

Posteriormente se desarrollaron las dos cubiertas tanto del DVD y del CD, utilizando una gráfica diferente para cada una de ellas y así poder distinguir cuál era el material audiovisual y el complementario, este último contendría fichas y actividades para desarrollar en clases.

Para la cubierta del material audiovisual se reutilizó el fondo que fue diseñado para presentar el título e introducción de la historia acompañado de la figura de uno de los hombres Selk'nam, en cambio para la cubierta del material complementario se utilizó a uno de los espíritus característicos del rito.

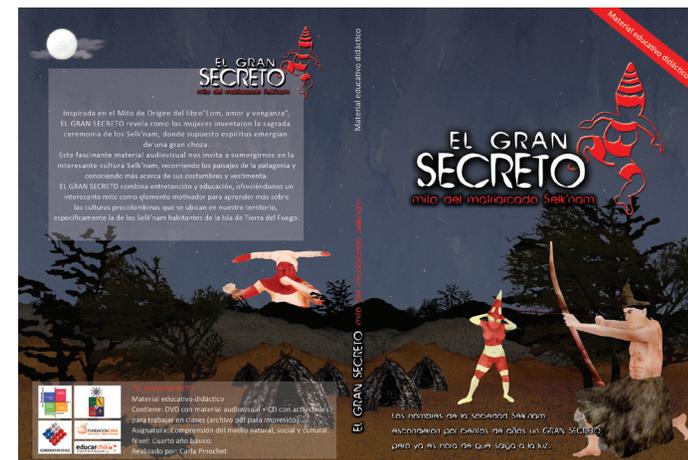


Figura 60. Carátula para producción “El Gran Secreto”.





**Figura 61.** Cubierta de “Material audiovisual” y “Material complementario” de producto de diseño .

### **Material complementario**

El objetivo de desarrollar un material complementario era poder repasar los distintos aspectos del pueblo Selk'nam y trabajar actividades en clases que sirvieran para chequear lo aprendido a través del material audiovisual.

Como referente para llevar a cabo el presente material se revisaron distintos textos como el entregado por el Ministerio de Educa-

ción de forma gratuita a los distintos establecimientos educacionales a lo largo del país. En el se pudo observar ciertas características gráficas de cómo eran expuestos los distintos contenidos a los niños. Por ejemplo utilizaban viñetas para destacar las distintas secciones, los párrafos eran bastantes sintéticos y en ellos se destacaban las palabras importantes, existía el apoyo de imágenes a modo de ejemplificar lo que se estaba exponiendo y se utilizaban recuadro que sintetizaban la información del apartado. Al final del capítulo existían actividades para desarrollar verdadero y falso, alternativas, entre otras.

De acuerdo a dichas observaciones se desarrollaron las fichas y las actividades para la clase, exponiendo los contenidos pertinentes para el presente proyecto.

Se pensó en la implementación posterior del material, por lo cual se privilegiaron dos cosas: el diseño y la economía, de manera que fuera fácil y económica la reproducción una vez que el profesor tuviera el material en sus manos. Es por esto que su extensión es de sólo dos hojas las cuales están elaboradas en formato carta y presentadas en versión pdf. Además se confeccionó una versión a color y una en escala de grises de manera que el profesor pudiera elegir de acuerdo a los recursos que le proporcione el establecimiento para entregar el material a los alumnos.



### Aprendamos más sobre Los Selk'nam

**ORGANIZACIÓN:** Clanes familiares

**UBICACIÓN:** Tierra del Fuego, XI región

**ACTIVIDADES:** Cazadores recolectores

**ALIMENTACIÓN:** Ovejuna, venado y frutos silvestres

**VESTIMENTA:** Piel de guanaco

**FIJOS:** Ceremonia del Hain

**EXTINCIÓN:** Fuego XIX, campañas ganaderas

**ORGANIZACIÓN:** Los selk'nam eran indígenas nómadas, que se agrupaban en clanes conformados por familias de 50 personas aproximadamente.

**UBICACIÓN:** Hablaban en Tierra del Fuego de Ocho Ríos y zona, territorio que ellos denominaban Koyukóla.

Se ubicaban prácticamente en toda la isla, menos en la zona donde habitaban los Yámanas y el extremo sur de Isla donde cedian los huachos, sus pequeños perros.

A los Selk'nam y los huachos se los conoce como Oriak.

**ACTIVIDAD:** Usar cascabelos recolectores, para lo cual utilizaban arena y huachos, que caaban principalmente avenas ganaderas y carhuas, y recolectaban frutos silvestres y raíces.

**VESTIMENTA:** El guanaco no sólo les servía de alimento, sino que además lesa elaboran su vivienda y vestimenta. En la caza se ven en toda la isla con una capa amarillada en un hombre, además algunos hombres utilizaban un abanico triangular en la cabeza el cual denominaban haché.

**CEREMONIA Y CREYENCIAS:** Su principal rito es el Hain, ceremonia que utilizan para iniciar a los jóvenes (abuelos) y miembros del poblado, en día se les realiza el gran secreto.

Los hombres pintaban sus cuerpos con rojo, blanco y negro y utilizaban máscaras fabricadas con corteza de árbol, para realizar bailes que mantenían el ritmo de la música, se especializaban en bailar.

**EXTINCIÓN:** A fines del siglo XIX comenzó la extinción de los Selk'nam debido a la llegada de campesinos ganaderos, quienes llegaron caza y cazaeros trajeron las mareas u orijas de cada indígena exterminado.

**Los espíritus, ceremonia del Hain**

**MARAN:** Ven en su abanico y responde a los movimientos de sus brazos y agilidad corporal.

**WALJANACHES:** Demuestra el poder del cielo y sus entonaciones cambian las para a la vez era muy respetado.

**WICHIMENE:** Demuestra del cielo y muestra el mundo que se encuentra en la tierra.

**TAMU:** Abanico y máscaras, para conseguir el espíritu del Hain.

Figura 62. Ficha técnica de pueblo Selk'nam, parte del material complementario

### Chequea lo aprendido sobre Los Selk'nam

Nombre: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Curso: \_\_\_\_\_

Ahora que ya hemos aprendido distintos características que viven aquí el pueblo Selk'nam, recordemos los siguientes ejercicios para practicar los conocimientos adquiridos.

**RESPONDE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS, ENCERRANDO CON UN CÍRCULO LA ACTIVIDAD QUE CONSIDERES CORRECTA.**

- ¿Qué tipo de pueblo eran los selk'nam?
  - a) Nómadas
  - b) Sedentarios
- ¿Dónde habitaban?
  - a) Isla de Chile
  - b) Isla de Tierra del Fuego
- ¿El territorio al cual pertenecían, dónde se ubica?
  - a) Norte
  - b) Del extremo sur
  - c) Centro
- ¿Cuál era su principal actividad?
  - a) Cazadores
  - b) Recolectores
  - c) Cazadores y recolectores
- ¿Cómo se llamaba la ceremonia en que emergen distintos espíritus de la gran aldea?
  - a) Ceremonia de los Espíritus
  - b) Ceremonia de los Músicos
  - c) Ceremonia del Hain
- ¿Qué tipo de arma utilizaban para cazar?
  - a) Hacha y flecha
  - b) Cuchillo

**COLOCA UNA V SI LO CREES QUE LO QUE DICE LA FRASE ES VERDADERA O F SI LO CONSIDERAS FALSO.**

\_\_\_\_ Su principal alimento era el guanaco, el cual además les servía para fabricar sus viviendas y vestimenta.

\_\_\_\_ El Hain era la ceremonia que realizaban los hombres para iniciar a los jóvenes en su etapa adulta y mantener el poblado.

\_\_\_\_ Los Selk'nam era un pueblo que vivió en un clima templado, por lo tanto no utilizaba vestimenta alguna.

\_\_\_\_ Los tres colores con que los Selk'nam pintaban sus cuerpos para representar a los distintos espíritus eran rojo, blanco y negro.

\_\_\_\_ La representación de los distintos espíritus les ayudaba a los Selk'nam a ahuyentar a los distintos animales que habitaban la zona.

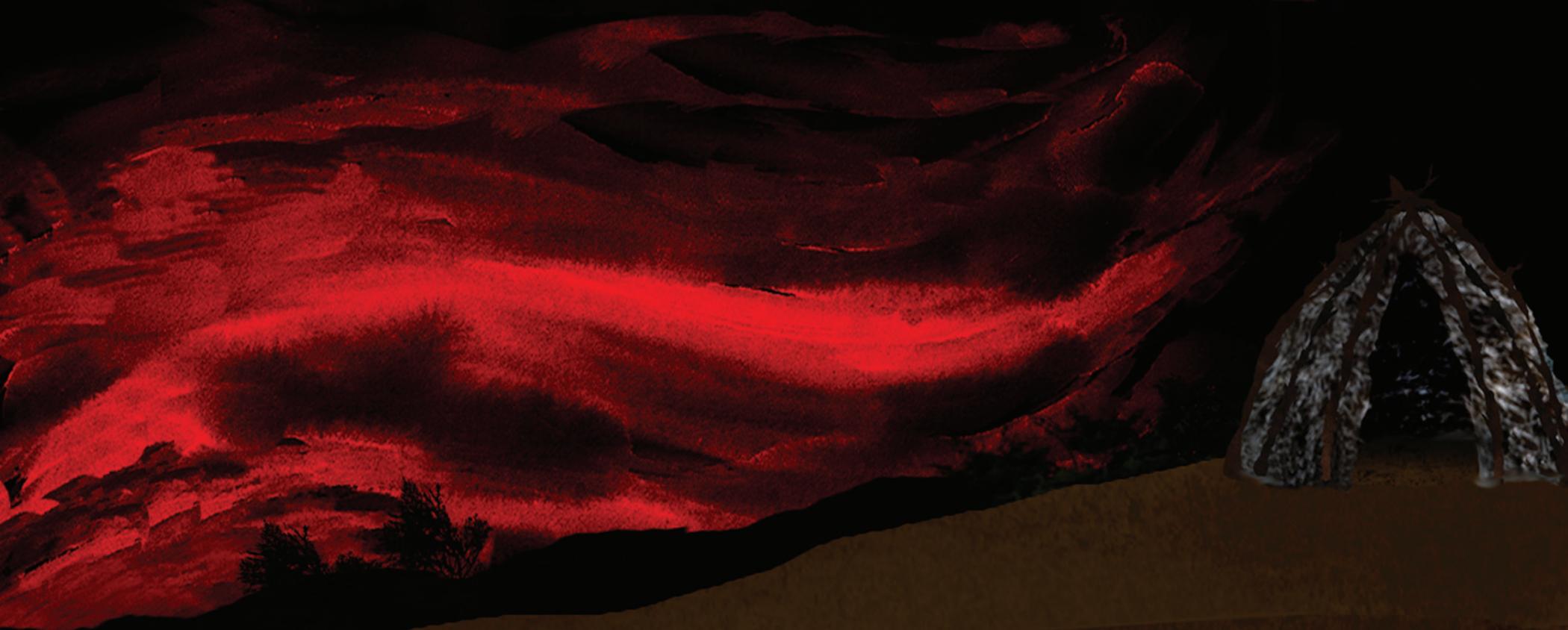
**BUSCA LAS SIGUIENTES PALABRAS QUE CARACTERIZABAN A LOS SELK'NAM Y MÁRCALAS EN LA SIGUIENTE LETRAS:**

H	S	B	G	S	R	Y	E	G	D	E
J	E	S	P	I	R	I	T	U	S	U
V	L	Y	M	H	F	U	O	A	T	R
O	K	L	T	F	I	S	R	N	G	A
F	N	O	M	A	D	E	S	A	T	U
U	A	J	A	Z	E	L	R	C	E	L
R	M	I	G	O	A	K	B	O	D	E
C	A	Z	A	D	O	R	E	S	J	U
P	A	T	R	I	A	R	C	A	D	O

**Palabras a buscar:** Nómadas, Cazadores, Guanaco, Selk'nam, Espíritus, pintado.



Figura 63. Actividades para desarrollar en clases, parte del material complementario de "El Gran Secreto".



Gestión y  
**COSTOS**

## GESTIÓN Y COSTOS

Todo producto de diseño requiere ser elaborado a partir de etapas secuenciales que vayan proporcionando diversos aspectos necesarios para la realización del proyecto. En el apartado anterior se confeccionó y llevo a cabo toda la sección referente a diseño y animación, teniendo como respaldo la etapa de planificación y los antecedentes estudiados de las distintas temáticas que involucra el proyecto. A continuación es necesario llevar a cabo un testeo de forma de probar distintos aspectos y ver si tienen un desarrollo acorde a los objetivos planteados. Luego se presentará la sección referente a costos tanto de producción, diseño y reproducción del material, para después continuar con la difusión.

### 1. Desarrollo del Testeo

Para poder llevar a cabo la etapa de testeo fue necesario contactarse a través de un carta formal con el rector del Liceo José Victorino Lastarria, el cual estuvo dispuesto a colaborar poniendo a disposición un grupo de profesores y la factibilidad de exponer el material a distintos cursos de enseñanza básica del establecimiento.

#### *Apoyo pedagógico*

El apoyo pedagógico del material fue desarrollado gracias a tres profesoras que imparten la asignatura de comprensión del medio natu-

ral, social y cultural en dicho establecimiento para NB2 y NB3. Ellas son Florinda Vergara, Gilda Denecken y María Liliana Contreras, las cuales a través de encuestas y entrevistas personales entregaron su apreciación pedagógica frente al material realizado.<sup>9</sup>



**Figura 64.** Registro de testeo en cuarto año básico A, del liceo José Victorino Lastarria.

De acuerdo a las diversas opiniones y comentarios que ellas manifestaron se corroboró que el proyecto era adecuado para el subsector de comprensión del medio natural, social y cultural, pudiendo aportar además en lenguaje y artes visuales. La tres concordaron que el material es apto para NB2 y NB3, manifestando que el contenido es adecuado, interesante, claro y motivador. Enfatizaron que les parece una excelente iniciativa, ya que presenta un soporte acorde a la tecnología actual. Además mencionaron que es un aporte para los alumnos, ya que desarrolla la concentración, permite manejar la disciplina, apren-

*9. ENCUESTA docente. La encuesta tipo realizada a las docentes puede ser revisada en los anexos.*



der mejor y a la vez entretenerse. Agregan además que sería excelente poder contar con este tipo de material para otras unidades y asignaturas, por todos los beneficios que puede generar un producto de diseño educativo.

### **Testeo del producto en cursos de educación básica**

El testeo del material se realizó en diversos cursos del Liceo José Victorino Lastarria durante el mes de noviembre del año 2008, siendo los alumnos de 3B, 4A y 5A quienes colaboraron en desarrollar esta tarea.

Aclaro que a pesar de que el material este enfocado en especial a los alumnos de cuarto básico, como expuse en el apartado anterior referente a fundamentación del público objetivo, puede de igual manera ser utilizado en lenguaje para NB2 Y NB3 (tercero, cuarto y quinto básico) por lo tanto era necesario aplicar el testeo no sólo en cuarto básico sino que en tercero y quinto también.

### **Cuestionario**

Para la tarea de testeo se desarrolló un cuestionario para aplicar a los alumnos<sup>10</sup> el que contenía ocho preguntas relacionadas con: evaluación de la trama, diseño, legibilidad, claridad, coherencia, feedback

*10. ENCUESTA alumnos. Ejemplo de encuesta realizada a las alumnos puede ser revisada en los anexos.*

y proyección del producto. A pesar de que eran preguntas de desarrollo, muchas de ellas podían tener respuestas cerradas (sí o no) pudiendo expresar entonces dichos resultados de forma cuantitativa, para así evaluar el panorama general de las respuestas obtenidas.

El cuestionario aplicado se expone a continuación, a su lado se indica el aspecto a evaluar:

- |  |                        |
|--|------------------------|
| • <i>¿Te gustó la historia?</i>                            | Empatía con la trama   |
| • <i>Describe la historia en breves palabras.</i>          | Comprensión de trama   |
| • <i>¿Qué es lo que te llamo más la atención?</i>          | Retención de contenido |
| • <i>¿Fue difícil leer los textos?</i>                     | Legibilidad            |
| • <i>¿Hay algo que te pareció confuso?</i>                 | Claridad y coherencia  |
| • <i>¿Te pareció entretenido el video?</i>                 | Feedback               |
| • <i>¿Qué te parecieron los paisajes y los personajes?</i> | Diseño                 |
| • <i>¿Quisieras que en otras clases vieran videos?</i>     | Proyección             |

### **Aplicación**

El testeo del material en los diversos cursos se realizó en primer lugar exponiéndole a los alumnos una breve introducción sobre el proyecto y la temática que éste abarca. Luego se les mostró el cortometraje y aplicó la encuesta, para posteriormente ser distribuido el material complementario y tener una breve exposición sobre diversos aspectos que ellos quisieran manifestar frente a la experiencia educativa vivida.





Figura 65. Alumnos viendo el cortometraje “El Gran Secreto”.



Figura 66. Testeo realizado a los alumnos del liceo José Victorino Lastarria.

### Resultados

Los resultados obtenidos de las 120 encuestas aplicadas a los alumnos en los distintos cursos fueron revisados, tabulados, organizados y graficados, a continuación se exponen de manera de luego poder obtener conclusiones respecto al testeo aplicado.

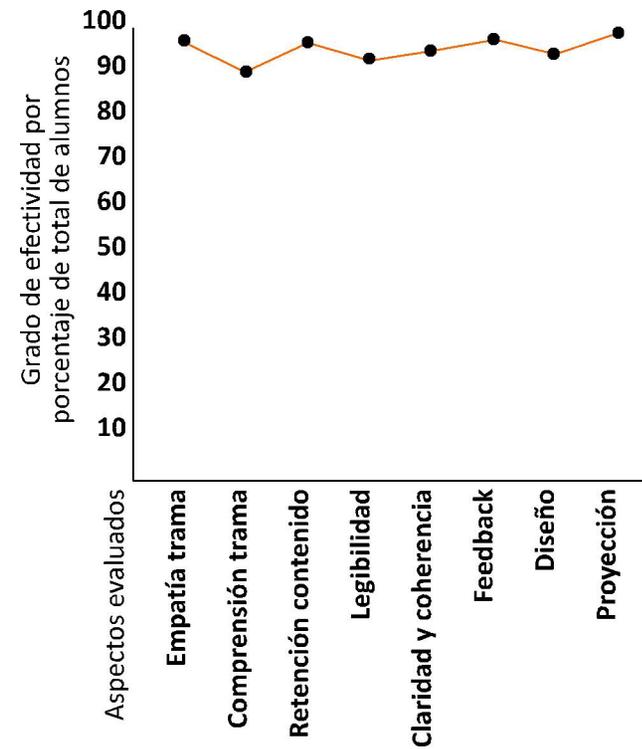


Figura 67. Gráfico de punto que muestra resultado de encuesta a alumnos.



Contenidos de encuesta	Total	Relativa	Nula
Empatía con la trama	117	2	1
Comprensión de la trama	108	8	4
Retención contenidos relevantes	117	2	1
Legibilidad de textos	112	5	3
Entendimiento de contenido	114	5	1
Entretención del video	118	2	0
Agrado de gráfica	115	4	1
Motivación por ver videos en otras clases	119	1	0

Figura 68. Datos tabulados de encuesta a alumnos.

Aspectos que los alumnos valoran del material:

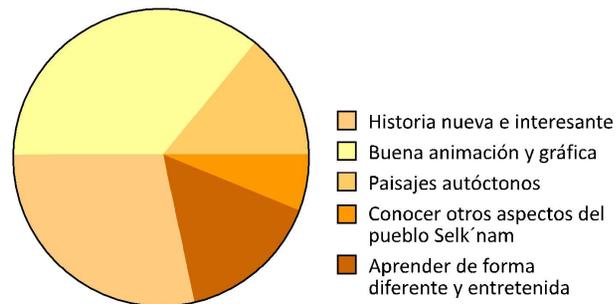


Figura 69. Gráfico circular de aspectos valorados por los alumnos.

Aspectos que los alumnos apreciaron de la gráfica:

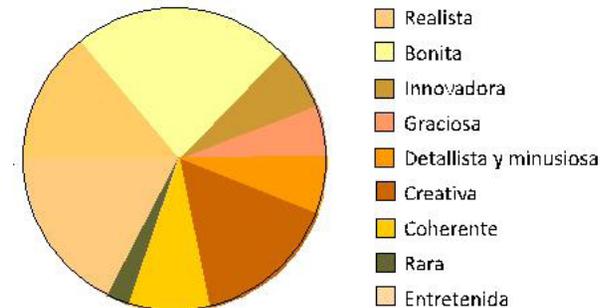


Figura 70. Gráfico circular de aspectos valorados en cuanto a la gráfica.

### Conclusión

De acuerdo a los datos obtenidos a través de la encuesta y a partir de la experiencia presencial donde los niños tuvieron la oportunidad de manifestar su opinión sobre el material educativo, se puede concluir un balance favorable donde los objetivos educativo y de diseño se cumplieron a cabalidad. En todo momento el feedback fue positivo, los alumnos se mostraron entusiastas, participativos y motivados por la experiencia educativa distinta que se les estaba proporcionando. Por lo tanto el testeo confirma lo postulado anteriormente y valida el material audiovisual como una herramienta educativa innovadora que motiva a los niños a aprender de forma entretenida y acorde a la tecnología actual.



## 2. Costos

Para evaluar los costos del presente proyecto se determinaron dos aspectos correspondientes a producción y reproducción del material.

### *Costos de producción de El Gran Secreto.*

El costo de realización del proyecto El Gran Secreto fue de 4.640.000. Correspondiente a los siguientes ítems:

- Honorario Diseñador:  
Investigación, diseño, dirección de arte, animación.  
Horas trabajadas: 756 horas correspondientes a 17 semanas.  
Valor por hora: 4.000.  
Valor total: 3.060.000.
  
- Honorario Comunicador Audiovisual:  
Equipo, edición, video, locución y banda sonora.  
Horas trabajadas: 16 horas.  
Valor por hora: 40.000.  
Valor total: 640.000.
  
- Gastos operacionales:  
Espacio de trabajo, equipo, software, insumos y otros:  
Tiempo: 4 meses.  
Valor mensual: 235.000.  
Valor total: 940.000.

### *Resumen de gastos:*

Honorario Diseñador	3.060.000
Honorario Comunicador Audiovisual	640.000
Gastos operacionales	940.000
<b>Total costos de producción</b>	<b>4.640.000</b>

### *Costos de reproducción del material*

Existen 2.349 establecimientos educacionales de nivel básico en la región metropolitana y 64 en la región de Magallanes, por lo tanto las cotizaciones se hicieron respecto a dichas cantidades ya que en una primera instancia se busca la difusión del material en aquellas regiones.

Las cotizaciones se pidieron a dos empresas ubicadas en la región metropolitana Duplimedia y MKP, ambas proporcionaban servicio de reproducción de CD's y DVD's más la impresión de los mismos y su respectiva carátula. Las características especificadas en la cotización fueron establecidas de acuerdo a la composición del material audiovisual generado.



<b>EMPRESA: Duplimedia</b>			
<b>Cotización por 64 unidades</b>			
Producto	Cantidad	Valor	Valor total(sin iva)
CD-R Impreso Serigrafía Color	64	881	56.384
DVD-R 4,7GB Serigrafía Color	64	781	49.984
Empaque: Alpha Pack negro (envase tipo DVDdoble)	64	158	10.112
Carátula Exterior 27,5x18,5 4/0 Color, Couché 130 Grs. No incluye cobro extra por copia de DVD y CD	64	1.159	74.176
<b>Total valor de 64 copias de El Gran Secreto(sin iva)</b>			<b>190.656</b>
<b>Cotización por 2.345 unidades</b>			
Producto	Cantidad	Valor	Valor total(sin iva)
CD-R Impreso Serigrafía Color	2.345	342	801.990
DVD-R 4,7GB Serigrafía Color	2.345	444	1.041.180
Empaque: Alpha Pack negro (envase tipo DVDdoble)	2.345	130	304.850
Carátula Exterior 27,5x18,5 4/0 Color, Couché 130 Grs. No incluye cobro extra por copia de DVD y CD	2.345	68	159.460
<b>Total valor de 2.345 copias de El Gran Secreto(sin iva)</b>			<b>2.307.480</b>

Figura 71. Presupuesto proporcionado por la empresa Duplimedia, la cual proporciona servicios de copiado e impresión de CD'S y DVD's.



<b>EMPRESA: MKP</b>			
<b>Cotización por 64 unidades</b>			
Producto	Cantidad	Valor	Valor total(sin iva)
CD-R Impreso Serigrafía Color	64	890	56.960
DVD-R 4,7GB Serigrafía Color	64	980	62.720
Empaque: Alpha Pack negro (envase tipo DVDdoble)	64	165	10.560
Carátula Exterior 27,5x18,5 4/0 Color, Couché 130 Grs. No incluye cobro extra por copia de DVD y CD	64	980	62.720
<b>Total valor de 64 copias de El Gran Secreto(sin iva)</b>			<b>192.960</b>
<b>Cotización por 2345 unidades</b>			
Producto	Cantidad	Valor	Valor total(sin iva)
CD-R Impreso Serigrafía Color	2.345	420	986.580
DVD-R 4,7GB Serigrafía Color	2.345	540	1.268.460
Empaque: Alpha Pack negro (envase tipo DVDdoble)	2.345	165	387.585
Carátula Exterior 27,5x18,5 4/0 Color, Couché 130 Grs. No incluye cobro extra por copia de DVD y CD	2.345	125	293.665
<b>Total valor de 2.345 copias de El Gran Secreto(sin iva)</b>			<b>2.645.561</b>

Figura 72. Presupuesto proporcionado por la empresa MKP, la cual proporciona servicios de copiado e impresión de CD'S y DVD'S.



### 3. Difusión

Para la futura implementación del material audiovisual educativo “El Gran Secreto” ya se comenzaron a hacer las gestiones a través de diversos organismos gubernamentales relacionados con el ámbito de educación.

La fundación Chile encargada del portal oficial del Ministerio de Educación [www.educarchile.cl](http://www.educarchile.cl), fundación que tiene por misión “contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación en todos sus niveles, ámbitos y modalidades, ampliando las oportunidades de formación y aprendizaje a lo largo de la vida”<sup>11</sup> y que apoya el trabajo de los docentes en la sala de clases, ofreciendo información, recursos, servicios y experiencias educativas. La fundación ya tiene en sus manos el material para difundido en dicha página de manera que desde ya los profesores y alumnos podrán descargarlo desde el aula visual.

En los anexos se adjunta la carta proporcionada por dicha fundación la cual certifica su patrocinio en el área de difusión. <sup>12</sup>

Otro de los estamentos gubernamentales que ya confirmó su patrocinio para el presente proyecto es el Área de Apoyo a la Transversalidad perteneciente al Ministerio de Educación de la duodécima región. Dicho estamento se comprometió a través de una carta que se adjunta en los anexo a reproducir y distribuir el material en todos los establecimientos educacionales de la duodécima región en donde se curse tercer, cuarto y quinto básico.

11. FUNDACIÓN Chile. Misión de la fundación extraído del portal [Educarchile.cl](http://Educarchile.cl)

12. PATROCINIO. Las cartas de patrocinio se adjuntas en el apartado de anexos.





CONCLUSIÓN



## CONCLUSIÓN DEL PROYECTO

Al embarcarme en este proyecto pensé en contribuir en un área significativa donde pudiera generar un producto de diseño para las nuevas generaciones, que les sirviera para motivarse en su proceso de aprendizaje. Pero además debía significar un desafío para mí como profesional, un proyecto con un soporte distinto a los que había llevado a cabo durante mis años en la universidad.

El haberme atrevido a desarrollar un proyecto con estas características me ha dejado un arduo proceso de aprendizaje del cual extraigo muchos conocimientos que estoy segura serán de gran ayuda para mi futuro desarrollo profesional.

Explorar distintas expresiones plásticas a través del trabajo con texturas posibilitó crear un código gráfico interesante, innovador y acorde para el segmento etéreo definido.

Trabajar con imágenes móviles significó llevar a cabo una experiencia nueva, diseñar desde lo secuencial. Trabajar el color y la forma en cada plano, pero condicionadas por el movimiento. Cada composición debía funcionar individualmente pero a la vez como una parte inversa en un total.

Indagar en el campo de la animación permitió tener un desarrollo versátil en la realización de producto a partir de las distintas técnicas que ofrece. A través de la rotoscopía y animación de recortes se logró darle vida a los personajes.

Fue un proceso arduo, involucró un extenso marco teórico, requirió establecer lineamientos de diseño luego crear y animar, sin embargo, dejó algo mayor que la satisfacción de tener producto de diseño bien terminado, entregó a los niños una experiencia educativa nueva y motivadora.

Los docentes entrevistados para el proyecto consideraron que el material audiovisual es un aporte, mejora la disciplina y concentración de los alumnos, quienes demostraron motivación, entusiasmo y ganas de aprender.

El proyecto realizado cumple en su contenido y diseño, se pudo comprobar en terreno que el producto realmente satisface los objetivos planteados y permite hacer proyecciones a futuro para seguir realizando materiales educativos de carácter audiovisual con el apoyo de organismos gubernamentales y privados.

La realización de este proyecto logra ser un aporte para las futuras generaciones en el área de educación, a través de las nuevas vertientes desarrolladas por la evolución que ha tenido el diseño gráfico en los últimos años.





BIBLIOGRAFÍA



## BIBLIOGRAFÍA

### *Libros:*

- ALVAREZ, Pedro. Historia del diseño gráfico en Chile. Santiago, Chile. Pontificia Universidad Católica de Chile, 2004.187p. ISBN : 9562990818
- BIERUT, Michael. Fundamentos del diseño gráfico. Buenos Aires, Argentina. Ediciones Infinito, 2001. 334p. ISBN : 9879393066
- BONSIPE, Gui. Del objeto a la interfase: mutaciones del diseño. Buenos Aires, Ediciones Infinito,1998. 193p. ISBN : 9879637062
- CHAPMAN, Anne. Hain, culturas tradicionales Patagonia.Santiago, Chile. Taller experimental de cuerpos pintados, 2002. 222p. ISBN: 956-8136-10-X
- GUSINDE, Martín. Lom, Amor y Venganza: mitos de los Yámanas de Tierra del Fuego.Santiago, Chile, Ediciones LOM, 2006. 92p. ISBN:956-282-736-4
- LARRAIN, Jorge. "Identidad Chilena", 1ª Edición. Santiago, Chile. LOM Ediciones, 2001. 274 p., ISBN: 956-282- 399-7.
- PELTA, Raquel. Diseñar Hoy, Temas contemporáneos de diseño gráfico.Barcelona, España. Ediciones Paidós Ibérica,2004.200p . ISBN 8449315336
- PEÑALVA, Sergio. Diseño teoría y reflexión. Buenos Aires, Argentina. Kliczkowski, 2002.100p. ISBN : 9879474198
- PÉREZ, Floridor. "Mitos y Leyendas de Chile". Santiago, Chile. 18ª Edición, Editorial Zig-Zag. 1992. 119 p. ISBN: 956-12-1315-X
- RÁFOLS, Rafael y Colomer, Antoni. Manual Básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Barcelona ,España. Editorial Paidós Iberica, 1999. 268p. ISBN : 8449306043
- SÁENZ, Rodolfo. Arte y técnica de la animación. Buenos Aires, Argentina. Ediciones de la Flor, 2006.656p. ISBN 950515273-6.
- SHAW, Susana. Stop Motion. Oxford, Estados Unidos. Focal Press ediciones, 2004. 208p. ISBN 0240516591.
- WEBSTER, Chris. Técnicas de la animación. Madrid, España. Ediciones Anaya Multimedia, 2006. 272p. ISBN 8441519870.

### *Tesis:*

- BAHAMONDE, Javier. "Web Comics, aprendizaje en cuadritos". Tesis para optar al grado de Diseñador Gráfico. Santiago, Chile. Universidad de Chile, Facultad de Arquitectura y Urbanismo. 2006.



- ELGUETA, Carolina. Edición de publicación infantil ilustrada de mitos y leyendas de la tradición cultural chilena. Tesis para optar al grado de Diseñador Gráfico. Santiago, Chile. Universidad de Chile, Facultad de Arquitectura y Urbanismo. 2006.
- GARRETON, Natalia. "Mitos y Leyendas de los Pueblos Precolombinos". Tesis para optar al grado de Diseñador Gráfico. Santiago, Chile. Universidad de Chile, Facultad de Arquitectura y Urbanismo. 2004.
- HERRERA, Pía. "Medio Didáctico aplicado al Aprendizaje del Arte Precolombino en NB3". Tesis para optar al grado de Diseñador Gráfico. Santiago, Chile. Universidad de Chile, Facultad de Arquitectura y Urbanismo. 2006.
- PAGUEGUY, Sebastián. "La Danza Tipográfica, diseño y animación tipográfica para piezas audiovisual". Tesis para optar al grado de Diseñador Gráfico. Santiago, Chile. Universidad de Chile, Facultad de Arquitectura y Urbanismo. 2007.
- ORREGO, Claudia. Tiki-Tiki: material didáctico interactivo basado en animaciones multimedia para NB2 en educación musical. Tesis para optar al grado de Diseñador Gráfico. Santiago, Chile. Universidad de Chile, Facultad de Arquitectura y Urbanismo. 2007.
- RAMOS, Carolina. Conociendo mi país: material de apoyo pedagógico y didáctico para la educación pre-escolar. Tesis para optar al grado

de Diseñador Gráfico. Santiago, Chile. Universidad de Chile, Facultad de Arquitectura y Urbanismo. 2006.

- VALENZUELA, Francisca. "Proyecto Etno-móvil". Tesis para optar al grado de Diseñador Gráfico. Santiago, Chile. Universidad de Chile, Facultad de Arquitectura y Urbanismo. 2007.

**En Línea:**

- BOHORQUEZ, Miguel. "El diseño gráfico y el cortometraje de acción" (En Línea) [http://ido.palermo.edu/servicios\\_dyc/encuentro2007/02\\_ auspicios\\_publicaciones/actas\\_diseno/articulos\\_pdf/A4069.pdf](http://ido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_ auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A4069.pdf)
- CABEZAS, Daniel. "Cambios en la construcción de la identidad Chilena. Globalización y consumo." (En Línea) [http://www.inpsicon.com/ estudios\\_realizados/espanol/Cabezas\\_Esp\\_15052007.pdf](http://www.inpsicon.com/ estudios_realizados/espanol/Cabezas_Esp_15052007.pdf)
- DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS, Consejo Nacional de Televisión. "Zoom Tween: 3 estudios cualitativos". ( En Línea) <http://www.cntv.cl/ medios/Publicaciones/2003/Estudios/tweenunificado.pdf>
- LARRAIN, Jorge. "Identidad Chilena y Globalización" (En Línea) <http:// www.globalizacion.cl/modules.php?name=new&ile=article&id=267>





ANEXOS

## ANEXOS

### Anexo uno:

#### *Guión Literario*

“EL GRAN SECRETO”

Basado en mito del matriarcado Selk’nam

#### *Presentación proyecto:*

Proyecto para optar al título de diseñador gráfico

Logo universidad de Chile

#### *Introducción*

Primera escena

(Solo texto que aparece paulatinamente, de 0 a 100% opacidad)

Los Selk’nam eran indígenas nómades que habitantes de la Isla de Tierra del Fuego , al extremo sur de nuestro territorio.

Eran cazadores recolectores y conformaban una sociedad patriarcal, donde los hombres ejercían el mando.

Pero esto no siempre fue así...

Pausa para título

“EL GRAN SECRETO”

Basado en el mito del matriarcado Selk’nam

Segunda escena:

Entra voz Narrador (comienzan las imágenes)

Se dice que al principio de los tiempos, fueron las mujeres quienes dominaron la sociedad Selk’nam.

Todo ocurrió la noche en que Luna, la más astuta de las mujeres Selk’nam, ideó un plan que guardarían como el gran secreto.

Luna dijo: vamos a decirles a los hombres que de la gran choza emergen malignos espíritus a los cuales deben obedecer y alimentar para aplacar su furia.

Tercera escena:

Y así fue, cada noche los hombres presenciaban la aparición de distintos espíritus que danzaban sembrando el pánico. Pero lo que ellos no sabían era que estos espíritus eran sus propias mujeres, las cuales se ponían máscaras y pintaban sus cuerpos para representarlos.

Cuarta escena:

Pero un día, mientras las mujeres se sacaban la pintura en el lago, Sol el más ágil de los hombres selk'nam, las descubrió.

Quinta escena:

Enfadado Sol fue a contarles a los hombres, el gran secreto que sus mujeres les habían ocultado todo este tiempo.

Sexta escena:

Como venganza decidieron matar a todas las mujeres, menos a las niñas pequeñas.

Séptima escena:

De esta forma comenzaría una nueva sociedad Selk'nam. Ahora serían los hombres quienes bailarían y pintarían sus cuerpos, guardando ellos EL GRAN SECRETO.

Texto final (sin narración)

El Gran Secreto fue lo que luego se conoció como ceremonia de iniciación del Hain, la última que se realizó fue en 1933.

*Créditos*

## Anexo 2: Encuesta docente

Encuesta docente  
respecto a "EL GRAN SECRETO"

Nombre docente: *Gilda Denechen S.*  
Asignatura que imparte: *Todos los Asignaturas*  
Nivel en el que hace clases: *4º año básico*

Según el material audiovisual visto responda:

1. Cree Ud. que es adecuado el material para el NB2 Y NB3?

*El material es muy adecuado y entendido para este nivel*

2. Dentro de que asignaturas y en que contenidos entraría este material?

*En los subsectores de Lengua y Castellano, Matemática.*

3. Si Ud. utilizara el material en la clase, cómo y en qué momento lo insertaría en ella?

*Como la finalización de la Unidad de la "Cuestión biológica".*

4. Le parece positivo contar con un material audiovisual para la clase?

*De todas maneras, la clase es más entendida por lo que aprenden mejor.*

5. Considera Ud. que el material audiovisual le da un sentido diferente a la clase?

*Sí, es más interactiva, entendida y en un nivel acorde a la tecnología actual.*



## Anexo 2: Encuesta docente

6. Cree Ud. que los contenidos entregados son claros para el nivel de los alumnos?

*Si, estan muy claro, y de acuerdo a los contenidos tratados en la unidad.*

7. Considera necesario complementar la animación con una guía que explique más aspectos de la cultura Selk'nam?

*Si sería necesario, pero en este caso, lo haré ya habiéndose visto esta unidad, por lo que concierne más aspectos de esta cultura, pero fue un aporte muy interesante. -*

8. Le gustaría contar con material para trabajar acerca del video en forma posterior en la clase? De qué tipo?

*De toda manera, complementando éste con los otros cultura aborígenes. -*



### Anexo 3: Encuesta Alumnos

Encuesta alumnos  
respecto a "EL GRAN SECRETO"

Nombre alumno Renato Camaggi

Curso: 4ºA

A partir del video que acabar de ver, responde las siguientes preguntas:

1. Te gusto la historia?

Si, me gusto mucho la historia

2. Describe la historia en breves palabras.

La historia se trata de los espíritus que mandaron a los hombres, y eran sus pensamientos pensados, y del cómo hizo los diablitos y los diablos misterios a la mujer, es todo los diablitos

3. Que es lo que te llamo más la atención?

Que los hombres los creaban y los suscitaban

4. Fue difícil leer los textos?

No, no fue difícil leer los textos

5. Hay algo que te pareció confuso?

No, nada me pareció confuso

6. Te pareció entretenido el video?

Si, me pareció entretenido el video

7. Que te parecieron los paisajes y los personajes? Porque?

Me parecieron bien porque me gustaron los momentos

8. Quisieras que en otras clases vieran videos para aprender?

Si me gustaria ver los videos en la clase



## Anexo 4: Certificados

**educarchile**  
www.educarchile.cl

### CERTIFICADO



FRANCISCA PETROVICH URSIC, coordinadora de Comunicaciones del portal educarchile, certifica a través de este documento que el interactivo "El Gran Secreto", creado por CARLA PINOCHET, será subido a la plataforma del portal y publicado en la sección AulaVisual, dedicada al uso del video como apoyo en la sala de clases.

El citado material se basa en el mito del matriarcado Selk'nam, y podrá servir de motivación para los alumnos de educación básica que trabajen el tema de los pueblos originarios, constituyéndose en un aporte para los docentes del subsector Comprensión del medio natural, social y cultural, ya que junto al valioso material audiovisual se adjunta material complementario para desarrollar actividades en clases.

Se extiende el presente certificado a petición de la interesada para los fines que ella estime convenientes.

Santiago, Diciembre 4 de 2008

Av. Parque Antonio Rabat Sur 6165 - Vitacura - Santiago  
Teléfonos: (56-2) 240-0311 - Fax: (56-2) 2419384

*Certificado Fundación Chile*



## Anexo 4: Certificados



GOBIERNO DE CHILE



### CERTIFICADO

La Secretaría Ministerial de Educación a través de su Coordinación Regional de Unidad de Apoyo a la Transversalidad., informa el auspicio del Proyecto Educativo de Doña Carla Pinochet, denominado "El Gran Secreto", mito del matriarcado Selk'nam.

Dicho material audiovisual de apoyo, será distribuido a los establecimientos de la Región de Magallanes y Antártica Chilena durante el año escolar 2009 para ser utilizado en el sub-sector de comprensión del medio natural, social y cultural.

Punta Arenas, Diciembre 2008

*Certificado Secretaria Ministerial de Educación*



