

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ARTES**



**TALLER DE EDICIÓN DE AUDIO Y VIDEO POR MEDIO DE ADOBE
AUDITION Y ADOBE PREMIERE IMPARTIDO EN LA ESCUELA DE ARTES**

**TRABAJO DE GRADO PRESENTADO POR:
BR. MILTON ENRIQUE TORRES CACEROS CARNET No. TC04003**

**PARA OPTAR AL GRADO DE:
LICENCIATURA EN ARTES PLASTICAS OPCIÓN DISEÑO GRÁFICO**

**DOCENTE DIRECTORA:
LIC. XENIA MARÍA PÉREZ OLIVA**

SAN SALVADOR, 31 DE AGOSTO DE 2012, EL SALVADOR. C.A.

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

RECTOR

Ingeniero Mario Roberto Nieto Lovo

VICE-RECTORA ACADEMICA

Maestra Ana María Glower de Alvarado

VICE-RECTOR ADMINISTRATIVO INTERINO

Lic. Salvador Castillo Arévalo

SECRETARIA GENERAL

Doctora Ana Leticia Zavaleta de Amaya

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

DECANO

Licenciado José Raymundo Calderón Morán

VICE-DECANA

Licenciada Norma Cecilia Blandón de Castro

SECRETARIO

Maestro Miguel Alfonso Mejía

AUTORIDADES DE LA ESCUELA DE ARTES

JEFE ESCUELA DE ARTES

Licenciada Xenia María Pérez Oliva

COORDINADORA DE PROCESOS DE GRADO

Arquitecta Sonia Margarita Álvarez de Villacorta

DOCENTE DIRECTOR(A)

Licenciada Xenia María Pérez Oliva

Agradecimientos a:

Pinacoteca Roque Dalton

Lic. Ligia Manzano

André Gutfreund

Secretaría de Arte y Cultura UES

Escuela de Artes

César Pineda

DEDICATORIA

Edy de Caceros

Rhyna Caceros

Milton Vladimir Torres

Y a la memoria de Aprin

ÍNDICE

	Hoja de Autoridades	ii
	Agradecimientos	iii
	Dedicatoria	iv
	Índice	v
	Introducción	x
	Síntesis de Anteproyecto de Investigación	xii
CAPÍTULO 1. RECOPIACIÓN DE CONTENIDO PARA APLICAR EN EL TALLER DE EDICIÓN DE VÍDEO Y AUDIO		
1.1	Generalidades del Audiovisual	2
1.1.1	Línea de Tiempo del Audiovisual	2
1.2	Medios Audiovisuales	3
1.2.1	Georges Méliès	4
1.2.2	Orígenes de la Televisión	6
1.2.3	Vídeo	6
1.2.4	Softwares de Edición	7
1.3	Spot Publicitario	9
1.4	Spot en Internet	10
1.4.1	Publicidad en Internet	10
1.4.2	Sitios para Compartir Audio y Vídeo	10
1.4.3	Anuncios de Vídeo	11
1.5	Audiovisual en El Salvador	13
1.6	Lenguaje, Montaje y Continuidad en el Audiovisual	14
1.6.1	Lenguaje Audiovisual	14
1.6.1.1	El Audiovisual Narrativo	15
1.6.1.2	El Audiovisual No Narrativo	15
1.6.1.3	El realismo en el Audiovisual	16
1.6.1.3.1	El realismo de la temática o lo verosímil	16
1.6.2	Elementos Audiovisuales	17
1.7	El Montaje	19
1.7.1	Etapas del Montaje	19
1.7.2	Métodos de Montaje	20
1.7.3	Ejes y Recorridos	20
1.8	Continuidad	24
1.8.1	Tomas de Protección o Inserts	24

1.8.2	Divisiones de Tiempo	25
1.9	Narrativa Audiovisual	25
1.9.2	Orígenes de la narrativa audiovisual	26
1.10	Evolución del Relato persuasivo	26
1.10.1	Del relato denotativo al simbólico	26
1.10.2	Del relato simbólico al infopublicitario y venal	26
1.10.3	Del relato estable al relato cambiante	27
1.10.4	De la macrodifusión sincrónica a la personalización asincrónica	27
1.11	Estructuras del Audiovisual	27
1.11.1	Estructura Narrativa	27
1.11.2	Estructura Dramática	28
1.11.3	Estructura Informativa	28
1.11.4	Estructura Persuasiva	28
1.12	Personajes	28
1.12.1	El personaje como tal	29
1.12.2	Roles Narrativos	30
1.12.3	Interacciones Interpersonajes	30
1.13	El Espacio	30
1.13.1	El Plano	31
1.13.2	Espacio Explícito, Implícito y Explicitación Total	31
1.13.3	Funciones Narrativas del Espacio	32
1.14	Tiempo	32
1.14.1	Duración	32
1.14.2	Funciones Narrativas del Tiempo	33
1.15	Acciones	33
1.15.1	El Desarrollo de la Acción	34
1.16	Sustancias Expresivas	34
1.16.1	Imágenes Audiovisuales y tipográficas	35
1.16.2	Tratamiento de la Imagen	35
1.16.3	El sonido y la música	35
1.16.4	La Construcción Final	36
1.17	El Relato Persuasivo	36
1.17.1	Tipos de Seducción	36
1.17.2	La retórica y la Persuasión	37
1.18	El Proceso Creativo	37
1.18.1	El Enfoque Creativo: Estímulos y Bloqueos	37
1.18.2	Factores de Creatividad	38

1.19		Fin de Capítulo	38
		CAPÍTULO 2. PLANIFICACIÓN Y APLICACIÓN DEL PLAN PILOTO	40
2.1		Proyecto Taller de Audio y Vídeo por medio de Adobe Audition y Adobe Premiere	41
	2.1.1	Perfil de Aspirante al Taller	42
	2.1.2	Jornalización	42
2.2		Realización de Tutoriales	50
	2.2.1	Lección 1: Ensamblar	50
	2.2.2	Lección 2: Escuchar	50
	2.2.3	Lección 3: Mejorar Sonido	51
	2.2.4	Lección 4: Aplicar Efectos	51
	2.2.5	Lección 5: Exportar	52
2.3		Realización de Plataforma de CD Interactivo	52
	2.3.1	Guión de Preparación de CD Interactivo para Taller	52
	2.3.2	Aplicación de Contenidos en Diseño	54
	2.3.3	Audiovisualia	56
	2.3.3.1	Lección 1	56
	2.3.3.2	Lección 2	57
	2.3.3.3	Lección 3	59
	2.3.3.4	Lección 4	61
	2.3.3.5	Lección 5	63
2.4		Aplicación de Plan Piloto	64
	2.4.1	Premisas por Lección	65
2.5		Síntesis de los Resultados	66
	2.5.1	Inicio del Taller	66
	2.5.1.1	Logros	66
	2.5.1.2	Dificultades	66
	2.5.2	Aprendizaje de las herramientas	67
	2.5.2.1	Logros	67
	2.5.2.2	Dificultades	67
	2.5.3	Uso de la Creatividad	67
	2.5.3.1	Logros	67
	2.5.3.2	Dificultades	67
	2.5.4	Preparación de Guiones	68
	2.5.4.1	Logros	68
	2.5.4.2	Dificultades	68

2.6	Fin de Capítulo	68
	CAPÍTULO 3. EVALUACIÓN DEL PLAN PILOTO	69
3.1	Sistematización de Resultados	70
3.1.1	Evaluación por Criterios	71
3.1.2	Entre Líneas	71
3.1.2.1	Montaje	72
3.1.2.2	Montaje de Sonido	72
3.1.2.3	Mezcla de Sonido	72
3.1.2.4	Orden de la Historia	72
3.1.2.5	Ritmo	72
3.1.2.6	Limpieza	73
3.1.3	Historia de un Árbol	73
3.1.3.1	Montaje	73
3.1.3.2	Montaje de Sonido	74
3.1.3.3	Mezcla de Sonido	74
3.1.3.4	Orden de la Historia	74
3.1.3.5	Ritmo	74
3.1.3.6	Limpieza	75
3.1.4	Boro	75
3.1.4.1	Montaje	75
3.1.4.2	Montaje de Sonido	76
3.1.4.3	Mezcla de Sonido	76
3.1.4.4	Orden de la Historia	76
3.1.4.5	Ritmo	76
3.1.4.6	Limpieza	77
3.1.5	Evaluación del Plan Piloto	77
3.1.5.1	Duración	77
3.1.5.1.1	Modificación	78
3.1.5.2	Dedicación	78
3.1.5.2.1	Modificación	78
3.1.5.3	Constancia	78
3.1.5.3.1	Modificación	79
3.1.5.4	Vicios	79
3.1.5.4.1	Modificación	79
3.2	Evaluación de Plataforma de CD Interactivo	80
3.2.1	Comprensión	80

3.2.2	Asimilación	80
3.2.3	Limitantes	81
3.2.4	Alcances	81
3.2.5	Utilidad	81
3.2.6	Aporte	82
3.2.7	Observaciones	82
3.2.8	Mejoras	82
3.3	Reelaboración de CD y Replanificación de Taller	83
3.3.1	Cambios	83
3.3.2	Aplicación de Observaciones	83
3.3.3	Reelaboración de Taller	84
3.3.3.1	Temario de Contenidos	84
3.3.3.2	Jornalización Final	86
	Conclusión Final	97
	Conclusiones	99
	Recomendaciones	101
	Bibliografía	103
	Anexos	107
	Glosario	143

INTRODUCCIÓN

En la actualidad el video y audio forman una parte importante de la sociedad debido a que las nuevas generaciones crecen con ellos, y son educados también por el cine, televisión e Internet. El Salvador no escapa a esta realidad global, tanto así que en los últimos años ha habido muchos intentos por reavivar la producción de cine y video en su expresión estética, que se evidencia en la creación del Taller de Cine de una Escuela Superior de publicidad, pero a la vez sucede que el enfoque es hacia el contexto publicitario propiamente dicho. Hay una línea artística que es de menor factura, pues el espacio para la proyección de dichas iniciativas es vago, o no está abierto al público, y como sucede en la mayoría de los casos quienes desean hacer arte en video no disponen de las herramientas adecuadas y tampoco del presupuesto necesario. Dentro de esa línea el ganador del Óscar André Gutfreund, abrió el Primer Taller de Cine de Ficción en el año 2010, en El Salvador con el apoyo de la Secretaría de Cultura de la Presidencia y el Centro Cultural de España. Es el mismo Gutfreund quien promueve que cada vez haya más enseñanza en audiovisual, y que esto genere una especialización que dé carácter de trabajo internacional a los profesionales del país.

En las encuestas de diagnóstico para la realización de este taller que se hicieron a los estudiantes de la Escuela de Artes, se vio que ellos exigían una formación académica especializada en la utilización de los programas Adobe Audition y Adobe Premiere, y de esa manera se comenzó la investigación acerca de la edición de vídeo y audio. Los primeros resultados fueron por ejemplo dar con el hecho que existe entre editores dos categorías: primero la de montadores, que se refiere a al nombre montaje, que si bien es lo mismo que edición, pero un montador tiene una categoría mayor, en el sentido que su trabajo tiene una finalidad puramente artística, y está más ligada al cine de ficción. Mientras que editor es un nombre para un profesional de menor categoría, y cuyo trabajo está más ligado a la televisión y la publicidad, y es uno de los términos que se le debe explicar primero a los estudiantes, y así se hizo en el Plan Piloto como se verá más adelante, claro que también se les hizo ver que el nombre con el que se les reconoce no importa, sino que demuestren su valor estético en el trabajo.

Es decir que el Taller de Edición de Audio y Vídeo, ha nacido de la necesidad misma de crear espacios de formación para futuros diseñadores gráficos que puedan colarse entre las ramas del audiovisual tanto publicitario como de carácter artístico en el ámbito internacional, que exige un nivel alto de experiencia y dedicación, aspectos que pueden ser despertados en los alumnos por un taller de edición de audio y video.

A continuación se presenta el capitulado tal y como se verá en el trabajo de grado:

CAPÍTULO 1. RECOPIACIÓN DE CONTENIDO PARA APLICAR EN EL TALLER DE EDICIÓN DE VÍDEO Y AUDIO

En este capítulo se cumplió con la primera etapa del anteproyecto que consistía en la Documentación referencial y la documentación de área, que serviría para la elaboración del CD interactivo y el Plan Piloto.

CAPÍTULO 2. PLANIFICACIÓN Y APLICACIÓN DEL PLAN PILOTO

Al haber finalizado las etapas anteriores se procedió a la elaboración del CD interactivo y la aplicación de la Prueba Piloto, que está basada en los resultados documentales obtenidos en la etapa anterior.

CAPÍTULO 3. EVALUACIÓN DEL PLAN PILOTO

Al final se procedió a la etapa de evaluación de los resultados del Plan Piloto y los resultados obtenidos, también con la utilización de la muestra de CD interactivo.

SÍNTESIS DE ANTEPROYECTO

El mes de agosto de 2011 se inició el proceso de realización del proyecto que fue planificado de la siguiente manera en el anteproyecto.

1. GENERALIDADES

Nombre del Proyecto:

Taller de Producción de Audio y Vídeo por Medio de Adobe Audition y Adobe Premiere CS4 para el Diseño Gráfico.

Responsable:

Milton Torres Caceros

Tiempo de duración:

12 meses (agosto 2011- julio 2012)

Beneficiarios del Proyecto:

Estudiantes de Diseño Gráfico, Comunicaciones o carreras afines.

Fecha de Inicio: 15 de agosto de 2011.

ETAPAS:

1. Documentación referencial. Conocer Marco Histórico. Documentación de Área
2. Generación de Propuesta
3. Realización del CD interactivo.
4. Plan Piloto Aplicación de conocimiento en proyectos de edición.
5. Evaluación.

Redacción Final

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La producción de video es un contenido primordial en la enseñanza del Diseño Gráfico, por ello la Escuela de Artes desea aumentar el contenido y la tecnología en esta

área, es aquí donde se nos presenta cómo solventar esta desventaja. Tanto es así esta situación que se carece de un estudio de grabación, o de equipo de video que pertenezca a la institución como tal, por lo cual los estudiantes resuelven a su manera cuando se les exige realizar un video, por lo que con este taller se creará una plataforma de avance que dé a los estudiantes más herramientas de las que disponen.

3. OBJETIVOS:

Objetivo General

Realizar un taller de audio y video para el diseño gráfico de la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador, basado en las tendencias que son aplicadas en la actualidad por los diseñadores gráficos.

Objetivos Específicos

1. Estudiar técnicas de audio y video más frecuentemente usados en su campo de aplicación y definir cuáles de estas técnicas son más efectivas para aplicar en el Diseño Gráfico de vanguardia.
2. Llenar vacíos en los estudiantes a quienes vaya dirigido el taller de audio y video.
3. Crear espacios de desarrollo artístico que utilicen audio y video publicitario.
4. Estructurar un compendio, compuesto de un CD interactivo y un manual, de conclusiones finales con métodos y técnicas de aplicación.