



Revista Arbitrada Venezolana  
del Núcleo Costa Oriental del Lago



**Impacto** *Científico*

Universidad del Zulia

Junio 2017  
Vol. 12 N° 1

ppi 201502ZU4641  
Esta publicación científica en formato digital  
es continuidad de la revista impresa  
Depósito Legal: pp 200602ZU2811 / ISSN:1836-5042

## **Producto audiovisual sobre la Batalla Naval del Lago de Maracaibo como medio de enseñanza para incentivar el aprendizaje por la historia de Venezuela**

**\*Fabricio Figueroa y \*\*Fabriana Figueroa**

*Universidad del Zulia. Facultad de Arquitectura y Diseño Gráfico.*

*Escuela Diseño Gráfico.*

*fabproducciones@gmail.com*

*Universidad Privada Dr. Rafael Belloso Chacín.*

*Escuela de Diseño Gráfico.*

*fabrianaf@gmail.com*

### **Resumen**

El presente artículo es el resultado de una investigación de mayor alcance, en la cual se tiene como objetivo general diseñar un producto audiovisual de estilo *motion* cómic como medio de enseñanza para motivar a los jóvenes zulianos al aprendizaje sobre los acontecimientos históricos de la Batalla Naval del Lago de Maracaibo, considerando la adaptación interpretativa a través de documentos históricos. Es la intención aquí, mostrar las bondades que ofrece el desarrollo de este tipo de estrategia para los fines del aprendizaje de la historia venezolana. La revisión bibliográfica se centró en autores como Bohórquez (2007), Bohórquez (2012), Sánchez (2000), González (1994), Munari (2013), Cembranos, Montesinos y Bustelo (2011), Gardner (2011), Tostado (1995), entre otros. La metodología empleada se basó en el tipo bibliográfico puro, el cual consistió en la revisión bibliográfica sobre términos de alta relevancia para el desarrollo del producto audiovisual entre los cuales destacan: *motic graphics*, *motic comic*, adaptación interpretativa, el método de diseño para el producto audiovisual, entre otros. De esta forma, la investigación está dirigida a detectar las características del *motion comic*, a partir de las diferencias presentadas en los dos (2) lenguajes de los cuales se alimenta: *cómic* y dibujo animado, así como también la metodología para enfrentarse a una adaptación interpretativa en el diseño audiovisual, aportando

conocimientos en cuanto a lo narrativo, es decir, como contar una historia, los elementos de los relatos y fundamentos de creación del guion.

**Palabras clave:** Producto audiovisual; medio de enseñanza; *motion* cómic; adaptación interpretativa; historia de Venezuela.

## *Audiovisual product on the naval battle of Maracaibo lake as a means of teaching to encourage learning for the history of Venezuela*

### **Abstract**

This article is the result of a more far-reaching investigation, in which the general objective is to design an audiovisual product of motion comic style as a means of teaching to motivate young Zulia's to learn about the historical events of the Naval Battle of Lake of Maracaibo, considering the interpretative adaptation through historical documents. It is the intention here to show the benefits offered by the development of this type of strategy for the purposes of learning Venezuelan history. The literature review focused on authors such as Bohórquez (2007), Bohórquez (2012), Sánchez (2000), González (1994), Munari (2013), Cembranos, Montesinos and Bustelo (2011), among others. The methodology used was based on the pure bibliographic type, which consisted in the bibliographical review on terms of high relevance for the development of the audiovisual product among which stand out: motic graphics, motic comic, interpretative adaptation, the design method for the product Audiovisual, among others. In this way, the research is aimed at detecting the characteristics of motion comic, from the differences presented in the two (2) languages of which it feeds: comic and cartoon, as well as the methodology to face an adaptation Interpretive in the audiovisual design, contributing knowledge as to the narrative, is how to tell a story, the elements of the stories and fundamentals of creation of the script.

**Keywords:** Audiovisual product; teaching medium; comic motion; interpretative adaptation; history of Venezuela.

### **Introducción**

Hoy en día, los medios de comunicación representan más que un medio de información y socialización. De hecho, como consecuencia del impulso actual tenido por los medios, sobre todo a nivel tecnológico, así como la presencia de una cultura de la imagen caracterizadora de la mayoría de los mensajes, se puede vislumbrar

un caudal de nuevas concepciones, nuevas formas de percibir, de ver y de pensar el mundo, de localizar la información, entre otros.

A partir de estos cambios, las sociedades se han visto en la necesidad de acoplarse a estas transformaciones. Al respecto, las formas de comunicación utilizadas por el hombre van más allá del uso de la lengua hablada o escrita. El componente icónico, en cualquiera de sus manifestaciones, desempeña un importante papel en el proceso comunicativo.

Ahora bien, bajo esta perspectiva, en las posibilidades del diseño gráfico, siempre serán pertinentes propuestas audiovisuales como la animación, *motion graphics*, y el diseño audiovisual. Esto debido a que todos estos, compartiendo lo visual (representaciones icónicas y lenguaje verbal escrito) con sus elementos básicos, son de vital importancia para cualquiera de los medios de comunicación, haciendo uso de este lenguaje, sea en el cine, televisión, Internet o videojuegos.

Tal como lo evidencia Bohórquez (2007, p. 155) cuando afirma:

La relación entre diseño gráfico y lenguaje audiovisual es cada vez mayor, al punto de haber llegado a consolidar una forma de comunicación que fusiona los dos campos; de ahí que hayan surgido términos como *motion graphics*, diseño audiovisual, *design cinema*, diseño 4D, diseño gráfico en movimiento, grafismo televisivo, entre otros.

Esto es debido, afirma este autor, a como todos estos medios comparten lo visual (representaciones icónicas y lenguaje verbal escrito), con sus elementos básicos, y sus infinitas formas de interrelación compositiva. Pero la utilidad del diseño gráfico no termina en el desarrollo de los títulos, créditos de cine o en las cabeceras de los programas televisivos, por el contrario, la gráfica, como lo nota Bohórquez en el artículo ya citado, se ha mezclado con el lenguaje cinematográfico para configurar el relato:

...los elementos del diseño gráfico pueden pasar de apoyar un producto audiovisual a ser constructores de la estructura narrativa y estética como nuevo producto, basándose principalmente en su forma de procesar contenidos lineales. Esta manifestación en donde la gráfica en una pieza argumental es simultáneamente forma y contenido, se podría denominar gráfica de ficción y su estudio está nutrido por todas las formas de creación gráfica y los diferentes campos que abarca el diseño gráfico como lenguaje (señalética, diseño editorial, ilustración, narración gráfica, diseño multimedia, entre otros). Así, encontramos un importante catálogo de posibilidades narrativas de la gráfica y la tipografía en términos de imagen móvil. (Bohórquez, 2007, p. 155)

En este orden de ideas, para Bohórquez (2012), el *motion graphic* es un campo dentro del diseño gráfico, cuyo medio es el audiovisual. Se integra de diseño, imagen en movimiento y sonido. Rafols y Colomer (2003) señalan, el diseño audiovisual es una disciplina relativamente reciente, iniciada en el cine gracias al desarrollo gráfico de los

créditos, se extendió a la televisión y actualmente se reafirma con los nuevos medios (Internet). Su objetivo es el ordenamiento de los contenidos informacionales de los medios audiovisuales, solucionando problemas comunicativos.

Por otro lado, las nuevas tecnologías, concentradas en el Internet como el gran paradigma comunicativo heredado del siglo XXI, han abierto un abanico de posibilidades técnicas las cuales han permitido la convergencia de medios y lenguajes. En el caso específico del *motion* cómic, se evidencia este tipo de comportamientos, donde la gráfica heredada del *cómic* (dibujos, globos, textos, viñetas, onomatopeyas), se configuran compositivamente por medio de la animación para dar sentido narrativo.

Así las cosas, el *cómic* es un medio de comunicación y una de las manifestaciones en donde el componente imagen encuentra gran expresión. El uso de este medio como transmisor de contenidos, de cualquier tipo, siempre ha sido efectivo, no sólo por los mensajes en sí mismos, los cuales son, en la mayoría de los casos, muy atractivos para quienes lo consumen, sino también por las facilidades y las ventajas que supone su lectura, dadas las características intrínsecas del medio. Además, estos elementos representadores del *cómic* son de mucha utilidad para transmitir informaciones de manera eficiente al receptor, no sólo a nivel de mensajes propuestos por los distintos emisores, sino también donde el lector obtenga un conocimiento y entendimiento desde el punto de vista morfológico.

Por lo expuesto, embarcarse en este proyecto (la realización de un *motion comic* a partir de una adaptación de un hecho histórico de Venezuela), no solo es pertinente, sino necesario para el desarrollo de la técnica, en lo referente a la gráfica, y la eventual investigación que ayude a esclarecer las características de este tipo de relato. En este marco, se pretende en esta propuesta generar un producto audiovisual por medio de la exploración de la nueva tendencia narrativa, combinando códigos de dos (2) lenguajes consolidados: el *cómic* y los dibujos animados, usando como motivación la adaptación de un relato histórico venezolano, en específico la Batalla Naval del lago de Maracaibo.

De esta forma, el tema tendrá una adaptación interpretativa (nivel intermedio pero más distante del texto original) sobre la historia venezolana, en específico, se trata de la Batalla Naval del Lago de Maracaibo acaecida en el año 1823. Se aclara en este punto, los cineastas constantemente adaptan en todas y cada una de las etapas creativas, aun cuando no se refieran a estas actividades con el nombre de adaptación, actividades como el paso de idea a guión, de un guión a un guión de rodaje y del guión de rodaje a la filmación y de la filmación al montaje, en si están adaptando todo el tiempo. La adaptación será el motor y propulsor de este producto audiovisual propuesto. Bajo este enfoque, para establecer un concepto de adaptación que se adecue a las necesidades de este proyecto, se elige la definición de Sánchez (2000, p. 47):

...la adaptación es el proceso por el cual un relato, la narración de una historia, expresado en forma de texto literario, deviene, mediante sucesivas transformaciones en la estructura, en el contenido narrativo y en la puesta de imágenes, en otro relato muy similar expresado en forma de texto fílmico.

Esta definición da la oportunidad al guionista de hacer cambios estructurales y narrativos, dando como resultado la creación de un nuevo original y, de esta forma, cumplir con las necesidades visuales de la cinematografía. Con base esto, en este proyecto, se quiere realizar una investigación para el diseño de un producto audiovisual de estilo *motion* cómic sobre la Batalla Naval del Lago de Maracaibo, por lo cual la inquietud impulsadora de este trabajo es ¿Qué elementos significativos aporta el *motion comic* para lograr la realización de una adaptación audiovisual sobre la Batalla Naval del Lago de Maracaibo?

Esta inquietud dirige el objetivo general a querer diseñar un producto audiovisual de estilo *motion* cómic como medio de enseñanza para motivar a los jóvenes zulianos al aprendizaje sobre los acontecimientos históricos de la Batalla Naval del Lago de Maracaibo. Este se logrará en un proceso que conlleva a recopilar información referente a la Batalla Naval del Lago de Maracaibo, para reinventarla en una nueva adaptación interpretativa a través de documentos históricos.

Asimismo, será necesario establecer los requerimientos demandados para el desarrollo de un producto animado mediante el análisis de información, herramientas y conocimientos disponibles; para luego desarrollar el concepto gráfico del producto audiovisual que permita determinar todos los elementos visuales a ser aplicados en el *motion* cómic por medio del análisis descriptivo.

## **Justificación**

Este producto audiovisual estilo *motic comic* se justifica puesto el cómic, puede ser un medio cuya aplicación pedagógica resultaría beneficiosa en un proceso de enseñanza-aprendizaje de cualquier materia, ya sea en un sistema educativo formal o informal. Este medio tiene en sí mismo un gran potencial, capaz de despertar la curiosidad y crear las motivaciones en los jóvenes por el aprendizaje, facilitando así a los alumnos la adquisición de conocimientos. En este sentido, la utilización del cómic como medio para la enseñanza puede ser un recurso de ayuda, por lo menos de manera parcial, en la solución de algunos problemas actuales en el sistema educativo venezolano como la enseñanza de la Historia de Venezuela, punto en el cual se hace énfasis.

Desde esta óptica, la problemática de este sector es evidente y el deseo de colaborar, desde un punto de vista comunicacional, es apreciablemente válido. Bajo este enfoque, la narrativa como elemento clave propone nuevas formas expresivas para contar distintas historias mientras se presenta una disposición tecnológica, la cual permita lograr mejores apuestas mediáticas desde el punto de vista de los nuevos medios. Dentro de estas posibilidades, se deben resaltar las facilidades y economía brindadas por el *motion comic*, tanto en su producción como en su distribución en Internet.

En este caso se investigación, el tema elegido gira en torno a la Batalla Naval del Lago, hecho histórico venezolano, el cual nace desde una motivación personal. Es darle vida a un concepto y a una historia, a través de un nuevo lenguaje. Su temática gira

alrededor de un combate naval librado el 24 de julio de 1823 en las aguas del Lago de Maracaibo, en el actual estado Zulia, Venezuela, la misma reafirmaría definitivamente la independencia venezolana de España, siendo una acción decisiva.

Ahora bien, en ese trabajo se recolectarán distintos relatos de diferentes medios, dándole forma a la adaptación interpretativa mencionada, siendo trabajado para realizar la construcción gráfica de personajes y escenarios en la publicación audiovisual. Posteriormente, y bajo los intereses de este proyecto, se diseñará un producto audiovisual animado de estilo *motion* cómic.

Su realización exigirá el conocimiento y uso de varias técnicas de composición, animación y diseño gráfico, los cuales medirán de cierta manera los conocimientos adquiridos, obligando a un fortalecimiento en aquellas donde haga falta por medio de investigación y práctica, refinando así las capacidades de futuras producciones a nivel profesional o independiente. De igual manera, permitirá, la adquisición de nuevos conocimientos que fortalezcan el plano teórico-conceptual, podrá servir como referencia para los nuevos entusiastas deseosos de embarcarse en este tipo de proceso creativo.

## Delimitación

La delimitación, según lo refiere Hurtado (2010), se refiere a identificar aquellos aspectos importantes para el desempeño de una investigación, y aislar todos aquellos no importantes en la misma. El objetivo de delimitar la investigación es disminuir el grado de complejidad del proyecto para atender solo aquellos aspectos requeridos.

El trabajo se ubica geográficamente en la República Bolivariana de Venezuela, en el estado Zulia donde acaeció el hecho histórico a resaltar “Batalla Naval del Lago de Maracaibo”. La población a estudiar se puede delimitar en los personajes principales de la Batalla Naval del Lago según los relatos históricos; y en cuanto a la población a la cual se quiere dirigir se consideran jóvenes estudiantes del ciclo básico de educación media y a todo público con el interés de conocer este hecho histórico. En este se aplicarán conocimientos de técnicas de composición, animación y diseño gráfico.

## Método de diseño

La metodología a seguir, para lograr el diseño de un producto audiovisual (*motion* cómic) sobre la Batalla Naval del Lago de Maracaibo conjuga el método de variados autores, entre los cuales se destaca González Ruiz Guillermo (1994), arquitecto y diseñador gráfico argentino, de quien se tomará la síntesis, la cual define como el mecanismo de incubación de la idea, procesamiento de segregación, selección, eliminación, concentración y depuración de los datos elaborados. Es una etapa donde se desarrolla en el inconsciente o en el pre-consciente; afirmando así “el trabajo inconsciente es imposible sin una etapa previa de esfuerzo consciente”.

Asimismo, se adoptan los procesos de elaboración y verificación concebidos por este autor. El primero, la elaboración la define como la plasmación correcta de la idea visual. Es su construcción en términos de representación gráfica. Es la instancia de la evidencia, de la concreción del hallazgo y de su ajuste. Es el momento del rigor, donde aparece el trabajo intensivo, metódico, constructivo y representativo. El segundo, la verificación la asume como indeterminada en el tiempo, afirmando esta puede durar segundos o prolongarse indefinidamente.

En esta misma línea, se adoptaran de la metodología de Munari (2013) los pasos referentes a la definición del problema, recopilación de datos y creatividad. En cuanto a la definición del problema, se define como el paso donde se detalla el problema y lo complementan las preguntas hechas por el diseñador en su necesidad de resolverlo gráficamente. Para ello, se puede contestar un cuestionario para ayudar a indagar más acerca de del problema con la ayuda del cliente presente.

En lo concerniente a la recopilación de datos, Munari explica la necesidad de documentarse sobre el tema en el cual se va trabajar, de lo existente sobre éste tema aplicado gráficamente a un producto de diseño. A su vez, explica la creatividad como la generación de lluvia de ideas, *debraye*, experimentación, libertad, ejercicios con herramientas específicas, como recursos retóricos, relaciones de palabras con formas y colores, entre otros.

Otros autores considerados para desarrollar el método de diseño en esta propuesta lo constituyen Cembranos, Montesinos y Bustelo (2011), tomando de su obra titulada “La Animación Sociocultural: Una Propuesta Metodológica” los aspectos referidos a la Racionalidad no enfrentada a la emotividad y flexibilidad. La racionalidad no se debe enfrentar a la emotividad, explican como la interacción humana debidamente planteada es un factor de rentabilidad; sin embargo, lleva consigo unas altas dosis de inestabilidad latente; por ello, la metodología se convierte entonces en el punto de referencia estable proporcionando la suficiente racionalidad a los procesos socioculturales, así lo emotivo encuentre su lugar adecuado.

Con base a las referencias de estos autores, se ha desarrollado el método de diseño para esta investigación bajo los siguientes lineamientos: definición del problema, recopilación de datos, síntesis, elaboración, creatividad, que la racionalidad no se enfrente a la emotividad, flexibilidad: pero hay que ser flexibles, y la verificación.

1. Definición del problema: detallar el problema y complementar con las preguntas las cuales el diseñador necesita para resolverlo gráficamente. Se puede contestar un cuestionario para ayudar a indagar más acerca del problema.
2. Recopilación de datos: documentarse en el tema sobre el cual se va trabajar, de lo ya existente acerca del mismo, aplicado gráficamente a un producto de diseño.
3. La síntesis: es el mecanismo de incubación de la idea, el procesamiento de segregación, selección, eliminación, concentración y depuración de los datos elaborados. Esta etapa se desarrolla en el inconsciente o en el pre-consciente.



Thomas Edison decía “el trabajo inconsciente es imposible sin una etapa previa de esfuerzo consciente”.

4. La elaboración: plasmación correcta de la idea visual. Su construcción en términos de representación gráfica. Es la instancia de la evidencia, de la concreción del hallazgo y de su ajuste. Es el momento del rigor, donde aparece el trabajo intensivo, meticulado, constructivo y representativo.
5. Creatividad: lluvia de ideas, experimentación, debraye, libertad, ejercicios con las herramientas específicas, como recursos retóricos, relaciones de palabras con formas y colores, etc.
6. Que la Racionalidad no se enfrente a la emotividad: la interacción humana debidamente planteada es un factor de rentabilidad; sin embargo, lleva consigo unas altas dosis de inestabilidad latente. La metodología se convierte entonces en el punto de referencia estable, proporcionando la suficiente racionalidad a los procesos socioculturales.
7. Pero hay que ser flexibles: la flexibilidad y capacidad de adaptación a la irregular realidad a la cual enfrentarse, son claves en la metodología del efecto multiplicador.
8. La verificación: indeterminada en el tiempo, esta puede durar segundos o prolongarse indefinidamente.

Ahora bien, continuando con el método de diseño a ser aplicado en esta investigación, se ha considerado pertinente abordar metodologías referentes a los diseños de audiovisuales, dada la interrelación de esto con el objetivo central dirigido al diseño de un producto audiovisual (*motion* cómic) teniendo en cuenta el análisis de evidencias del cómic y el dibujo animado sobre la Batalla Naval del Lago de Maracaibo.

Así, se aborda, en primera instancia, el proceso de animación de acuerdo a Gardner Jeff (2011), para quien hay cuatro etapas principales en la producción de animación las cuales no tienen fronteras duras y rápidas. En términos generales, el autor señala: La pre-producción, producción, post-producción y distribución.

En cuanto a la etapa de pre-producción, para Gardner Jeff (2011), es la etapa previa a la producción. No todas las producciones consideran esta parte, por la poca cantidad de personas requeridas, y por lo general, por eso muchos proyectos quedan abandonados. La pre-producción implica, a menudo, muy pocas personas trabajando a tiempo completo en él, así como un costo relativamente bajo. Una vez, obtenidos los fondos del proyecto y la correcta producción comience, la necesidad será entonces completar la producción lo antes posible, para lo cual se requiere:

1. Idea/Concepto: cada producción se inicia con un concepto, si se trata de una nota garabateada en el dorso de un sobre o una conversación en un pub, una idea escrita en una servilleta o en un cuaderno. La idea es la semilla, la cual se convertirá en una producción de animación o película.

2. Del guión gráfico o *Storyboard*: conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, pre-visualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse. En animación este es un paso vital. Incluye secuencias de escenas o tomas y cada una de ellas contiene información acerca de cómo serán animadas. Muchos directores de acción en vivo hacen el guión gráfico, pero en la mayoría de las películas de acción en vivo no se hace *storyboard*. El *storyboards* se divide en secuencias, escenas y o inyecciones. Cada escena o toma consistirá en una o más tramas donde contienen dibujos los cuales mostraran cómo se organizará la toma.
3. Debajo de cada dibujo está una caja en la cual se escribe cualquier diálogo, junto con efectos de sonido y música, además de cualquier otra cosa para manifestar lo sucedido. La función del guión gráfico es actuar como una referencia para todos los involucrados en el proceso de la película y hacer todo lo más claro posible.
4. Diseño: tanto los elementos de una animación así como los personajes deben ser diseñados, esto sienta las bases para un adecuado *storyboarding* o *scripting*. Obviamente, todos los elementos de la animación es necesario diseñarlos, y esta parte del proceso a menudo se sucede al mismo tiempo, o incluso antes de desarrollar el guión. El trabajo del guión gráfico no se puede hacer correctamente hasta cuando el diálogo y los diseños estén elaborados.
5. Grabación de voz: se registra el diálogo de los actores. El diálogo de los personajes es grabado y mezclado como conversaciones naturales. Hoy en día, el diálogo es grabado en un formato digital, como el disco duro o DAT. Antes de las pistas de diálogo se deben tomar las decisiones en relación a lo necesitado para usar y el diálogo debe ser establecido. La mayoría de la música se añade a una película después de lograr la animación completa. La excepción a esto es cuando la animación debe sincronizar con la música, en cuyo caso la música se graba primero.
6. *Animatic* / *Leica*: muchos directores gustan filmar el guión gráfico junto con algunos fotogramas adicionales, como una especie de presentación de diapositivas, donde la película final se verá así. Puede tener unos movimientos de cámara, pero en su mayor parte será una sucesión de imágenes estáticas. Esto por lo general se corta a las pistas de diálogo, donde tenga la música menos y efectos de sonido.

En referencia a la etapa de producción, Gardner Jeff (2011) la define como la puesta en práctica de todas las ideas pensadas en la fase de pre-producción. En esta etapa se incorporan el equipo de cámaras, técnicos de sonido, equipo de dirección artística y decoración, los iluminadores, entre otros. Para su ejecución se requiere el cumplimiento de los siguientes aspectos: diseños, fondos, *key frames*, pruebas en la cadena, limpiar, y la cámara/composición. A continuación se detallan brevemente cada uno de ellos.

1. Diseños: es un dibujo de tamaño completo donde se muestran los trabajos visuales de un tiro. Si un personaje está caminando de un lado de la pantalla a otra, por ejemplo, es normal para dibujar los primeros y últimos posturas del personaje.

El fondo se indica brevemente, así la relación de escala entre los personajes y elementos de fondo es clara. Otro papel importante de la disposición es indicar el encuadre preciso de la cámara. Si la cámara no es estática, principio y fin encuadres se indican. En algunos aspectos, se puede pensar en un diseño como una versión más grande y más precisa de la estructura del guion gráfico equivalente. Se debe transmitir prácticamente toda la información visual de un tiro, aparte de sus colores.

2. Fondos: tradicionalmente los fondos fueron pintados en el papel estirado (donde no se encojan), utilizando tintas o pinturas a base de agua y a veces pasteles al óleo. También se utiliza a menudo el trabajo aerógrafo. Pinturas al óleo y gouache por lo general no eran, puesto tienen una textura causante de problemas de sombra en los niveles anteriores. Cada vez más, incluso dentro de las producciones tradicionales, artistas de fondo hoy en día originan las ilustraciones en la computadora.
3. *Key Frames*: la animación en una gran producción bien puede ser compartimentada con algunos animadores especializados en el trabajo de personajes, algunos en efectos de animación. Los presupuestos y prácticas de trabajo varían enormemente. A menudo, un animador principal funcionará bastante aproximadamente apenas producir poses claves e indicando el número de dibujos entre medio se debe crear y cómo se miden el tiempo entre las teclas. Animadores indican el número de fotogramas de cada dibujo se van a disparo de escribir hojas de droga éstos indicarán también los movimientos de cámara y ópticas.
4. Pruebas en la cadena: la animación suele ser probada antes de ser coloreada, todos los dibujos deben moverse fluidamente. A menudo los animadores usan su propia cámara de prueba de línea para refinarlo hasta que esté listo a la vista.
5. Limpiar: si la animación sólo se ha dibujado libremente ("bruto"), será necesario contratar artistas para limpiarlos. Los dibujos se les dan la línea muy ajustada, pero fluye clásico. Una vez utilizado este estilo simplemente se aplica como una cuestión de estética. Las líneas de un dibujo de la animación deben ser razonablemente limpias y no demasiado "guppy", pues debería ser pintado digitalmente y las computadoras no son muy buenas para hacer frente a esquemas ya establecidos, el resultado es la inundación de colores y las líneas deben fijarse antes de pintar.
6. Cámara/composición: consiste en la filmación del arte sobre fondos, en algunos casos puede realizarse de forma digital. Esta parte también se llama composición. Tradicionalmente esto significaba disparar bastidor de arte por cuadro bajo una cámara tribuna. Ahora, toda la composición y procesos de toma son virtuales y llevados a cabo en el software.

La etapa de post-producción, para Gardner Jeff (2011), es el momento de la selección del material grabado. De esta manera, se eligen tomas, las cuales servirán para la edición y montaje de la obra. La producción se encarga en esta última fase de la obtención del producto final, es decir, el máster de grabación a partir del cual se procederá al proceso de copia. Este autor considera las siguientes actividades:

1. Edición, doblaje, mezcla, música, etc.: todo lo llevado a cabo después de la etapa de la cámara se llama post-producción. Una instalación de post-producción se dedica a muchas actividades diferentes bajo un mismo techo, el típico es la edición y el segundo más importante ha de ser la composición. A menudo, la música se grabará en la imagen y algunos efectos de sonido también son registrados en tiempo real a la imagen (*foleyeffects*). En esencia, el trabajo de un estudio de post-producción es reunir a todos los elementos de sonido e imagen juntos pudiendo ser registradas como una única entidad terminada lista para su publicación.
2. Distribución: medio por el cual el producto se entrega a sus televidentes. Esto puede ser el cine, Internet, DVD, TV, entre otros.
3. Consumo: realización de la idea / concepto original en algo real; su joya pantalla es devorado por un público ávido y agradecido (o no).

Ahora bien, continuando con los autores consultados para este aparte del diseño, se cita a Tostado, Verónica (1995) con su obra "Guía del cineasta". Para esta autora existen tres etapas básicas en toda producción:

1. Etapa de pre-producción: previa a la realización, etapa de planeación, es la parte de la producción más importante. La parte más aburrida de hacer una película puede ser la filmación, así como el trabajo realmente interesante pudiera ser el trabajo previo. La televisión se hace sobre el escritorio, se preparan presupuestos, se ven cotizaciones, se realizan contactos tanto de técnicos como de talentos, se estudian tiempos y movimientos, se visitan las locaciones, se consideran comidas, viáticos y transporte. Es mejor improvisar en el papel y no en la grabación. Así, una buena preproducción asegura el 50 por ciento del éxito del programa. Aquí se incluyen las siguientes actividades:
  - Investigación del tema, en bibliotecas, o en algunas investigaciones anteriores, en experiencias de personas vinculadas a la temática, entre otros. Entre más información mucho mejor será el video.
  - Creación del guion literario, el cual consiste en realizar un script o texto corrido (sin ninguna especificación) sobre el tema.
  - Creación del guion técnico.
  - Visualización del guion técnico.
  - Creación del *storyboard* en caso necesario.
2. Etapa de producción: se define como la etapa o fases donde se realiza el programa en sí, la grabación ya sea en estudio o en exteriores, lo cual implica haber llevado a cabo toda la producción. Es el momento en el cual el equipo se reúne para llevar a cabo la grabación de todo lo planeado en la pre-producción. Aquí simplemente es seguir al pie de la letra el *break down*, si este no tiene problema, la producción tampoco lo tendrá (claro puede haber imprevistos, sin embargo, una buena pre-producción garantiza el éxito de la producción) en esta etapa, un punto importante

es realizar calificación de material, el mismo ayudará en la post-producción: editar, incluir créditos y títulos en el video, incluir cualquier efecto especial planeado.

3. Etapa de Post-producción: es decisiva, implica cómo va a quedar conformado finalmente el programa. Es la edición, inclusión de efectos especiales, titulación, musicalización, entre otros. Depende de esa etapa si el programa será bueno o malo. Se puede tener una excelente pre-producción y una buena producción, pero si la post-producción no es bien manejada, no tendrá ningún caso haber tenido éxito en las anteriores.

## **Método de diseño para la propuesta audiovisual estilo *motic comic***

Finalizada la exposición de los autores, respecto al método de diseño de audiovisuales, y con base a las referencias de éstos, se desarrolló el método de diseño para el audiovisual propuesto estilo *motic comic* sobre la Batalla Naval del Lago de Maracaibo con los siguientes lineamientos:

### **Etapa de pre-producción**

Idea/Concepto: se desarrollará la idea, la cual se convertirá en el diseño audiovisual (*motion* cómic) sobre la Batalla Naval del Lago de Maracaibo, dándole la forma a través del análisis de los hechos históricos acontecidos.

Guión Gráfico: se dividirán las secuencias, escenas o inyecciones. Cada escena o toma consistirá en una o más tramas, las cuales contendrán los dibujos del *Motic comic* mostrando cómo se organizará la toma.

Diseño: se diseñarán todos los elementos de la animación, conteniendo el diseño audiovisual propuesto.

Grabación de voz: se registrará el diálogo de los actores, el mismo será grabado en un formato digital.

*Animatic* o *Leica*: se filmará el guión gráfico junto a algunos fotogramas adicionales, como una especie de presentación de diapositivas de lo cual se verá en el audiovisual.

### **Etapa de producción**

Diseños: se realizará un dibujo completo mostrando los trabajos visuales de una toma. Se indicaran movimientos de personajes, fondo y su relación.

*Key Frames*: dibujos iniciales y finales entre secuencias animadas.

Cámara/composición: toda la composición y procesos de toma serán virtuales y llevados a cabo en el software.

### **Etapa de post-producción**

Edición, doblaje, mezcla, música: se realizarán todos los trabajos de efectos sonoros especiales, se mezclarán las voces, se agregará la música y dependiendo de la audiencia se realizará el doblaje. En esencia, se reunirán todos los elementos de sonido e imagen juntos para ser registradas como una única entidad terminada lista para su publicación (el audiovisual).

Distribución: se elegirá el medio o medios a través del cual se entregará a los televidentes. Se tiene pensado la distribución por medio de DVDs e Internet.

Consumo: se espera que este audiovisual llegue a la población considerada, jóvenes interesados en aprender la historia de Venezuela.

### **A manera de conclusión**

El proyecto que aquí se propone, diseñar un producto audiovisual de estilo *motion* cómic como medio de enseñanza para motivar a los jóvenes zulianos al aprendizaje sobre los acontecimientos históricos de la Batalla Naval del Lago de Maracaibo, se considera un aporte significativo como método de enseñanza en los niveles básicos de la educación venezolana, dirigido a captar de manera entretenida los acontecimientos ocurridos en dicha batalla. En este sentido, los investigadores consideran que la historia posee elementos interesantes de ser tratados audiovisualmente, a la vez que las ilustraciones resultantes del proyecto servirán como dibujos inspiracionales.

De esta forma, bajo los intereses de este proyecto, se realiza la propuesta inicial de una producción audiovisual estilo *motion comic*, el cual se convirtió en la gran opción, ya que, como una alternativa importante frente al cómic impreso y la animación tradicional, ofrece una gama infinita de posibilidades expresivas y de experimentación, que lo convierte en un tema susceptible de estudio, y su importancia crece pues es un tema poco explorado en el contexto académico.

Es por ello que la investigación se dirige a detectar las características del *motion comic*, a partir de las diferencias presentadas en los dos lenguajes de los cuales se alimenta: el *cómic* y el dibujo animado, así como también la metodología para enfrentarse a una adaptación interpretativa en el diseño audiovisual, aportando conocimientos en cuanto a lo narrativo, es decir, como contar una historia, los elementos de los relatos y fundamentos de creación del guion. La pieza audiovisual, que se propone exige depurar y fortalecer técnicas de composición para el diseño de personajes, aplicar conceptos de diseño para la composición de los elementos en el campo.

Por último, se requerirán conocimientos técnicos en el manejo de software y de las implicaciones de las nuevas tecnologías de la información para la difusión de proyectos creativos de este tipo. Es relevante considerar la exploración de cada uno de los códigos que conforman el *motion comic*, ameritando un estudio profundo, para poder lograr el objetivo propuesto en esta investigación.

## Referencias Bibliográficas

Bohórquez, Miguel. (2012). Dilemas de la naturaleza híbrida de los *motion graphics* como forma de lenguaje. 10º Congreso de la Asociación Internacional de Semiótica visual -Buenos Aires 2012. En: [www.youtube.com/watch?v=QdVotzlG-Kk](http://www.youtube.com/watch?v=QdVotzlG-Kk)

Bohórquez, Miguel. (2007). El Diseño Audiovisual. Entre artes, Vol. 6, 154-163. En: <http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/2247/1/DISENO%20AUDIOVISUAL.pdf>

Cembranos Fernando, Montesinos David y Bustelo María. (2011). La animación socio-cultural: propuesta metodológica. Universidad Autónoma de Barcelona. España. En: <https://www.guao.org/sites/default/files/biblioteca/La%20Animaci%C3%B3n%20Sociocultural%20Propuesta%20Metodol%C3%B3gica.pdf>

Gardner, Jeff. (2011): "Animation Process". En: <http://www.animationpost.co.uk/tech-notes/overview1.htm>

González, Guillermo. (1994) Estudio de Diseño. Emecé Editores. Buenos Aires

Munari Bruno. (2013). Inteligencia creadora. Documento en línea. Disponible en: <http://dissenyartproducte.blogspot.com/2013/06/bruno-munari.html>

Rafols, Rafael y Colomer, Antoni. (2003). El diseño audiovisual, Editorial Gustavo Gil. Barcelona, España.

Sánchez, José. (2000). De la literatura al cine: teoría y análisis de la adaptación. Edition, illustrated. Publisher, Grupo Planeta (GBS), 2000. ISBN, 8449308968, 9788449308963. Length, 238 pages.

Tostado, Verónica. (1995). Manual de producción de video: Un enfoque integral. Editorial Addison Wesley Longman. México.



UNIVERSIDAD  
DEL ZULIA

---

 **mpacto** *Científico*

Revista Arbitrada Venezolana  
del Núcleo LUZ-Costa Oriental del Lago

Vol. 12. N°1 \_\_\_\_\_

*Esta revista fue editada en formato digital y publicada  
en junio de 2017, por el **Fondo Editorial Serbiluz,**  
**Universidad del Zulia. Maracaibo-Venezuela***

[www.luz.edu.ve](http://www.luz.edu.ve)  
[www.serbi.luz.edu.ve](http://www.serbi.luz.edu.ve)  
[produccioncientifica.luz.edu.ve](http://produccioncientifica.luz.edu.ve)