

40. Bocetos Pre-Producción



en un diseño o una fotografía. “Si se llama la atención del observador, puede convertirse en la esencia de la imagen” (Freeman, 2006:10). El color puede provocar respuestas a distintos niveles, incluso algunos imposibles de describir con precisión.

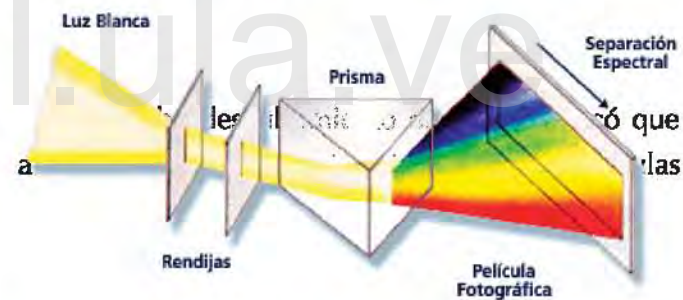
El color lo podemos definir como la impresión producida al incidir en la retina rayos luminosos reflejados por los cuerpos u objetos. Algunos colores toman nombre de los objetos o sustancias que lo representan naturalmente, como el color naranja. “Orientado al espectro solar o espectral puro, cada uno de los siete colores en que se descompone la luz blanca del sol son: rojo, naranja, amarillo, verde, azul turquesa y violeta” (Jiménez, A. 1992:23).

El físico James Clark Maxwell para el año 1872 afirmó que “el ojo humano distingue el color en

respuesta a tres estímulos distintos; es la denominada respuesta triestímulo, que guarda estrecha relación con el funcionamiento de las cámaras digitales y los monitores de los computadores” (Freeman, 2006:10).

Según Clark percibimos 3 sensaciones cromáticas, que son 3 pigmentos que se encuentran en los conos de la retina eritrolabe, clorable y cianolabe, sensibles al rojo, el verde y al azul.

41 SEPARACION DE LAS DIFERENTES LONGITUDES DE ONDA



El color puede provocar respuestas a distintos niveles, incluso algunos imposibles de describir

Pre-Producción

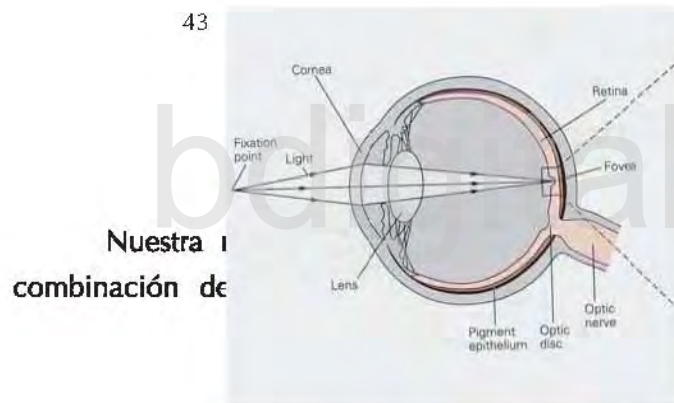
41. Espectro solar

42. Paleta RGB



y sensores digitales utilizaran el mismo principio de la visión, sino que también se comprendió que con la combinación de 3 colores se pueden hacer todos los demás.

Los pintores ya habían hecho este descubrimiento pero con 3 colores diferentes, que son los llamados “colores básicos” amarillo, azul y rojo.



43. El ojo y la percepción  
44. Color blanco

psicológicos. “El ojo y el cerebro se encargan de procesarlo, empezando por la retina. Luego el cerebro relaciona estos estímulos con experiencias, emociones, preferencias personales y simbolismos” (Freeman, 2006:11).

En el minimalismo el color es un elemento fundamental, el blanco y el negro se pueden considerar, junto a las formas geométricas perfectas, el común denominador de las obras minimalistas. Como ya dijimos anteriormente el minimalismo reduce al máximo los elementos, los volúmenes y las formas, prescinde del color y busca la belleza en la mínima expresión. Por ello para esta Galería el color blanco será el elemento principal y recurrente en todas sus páginas.

Cuando elegimos el blanco como color único, hay que tener en cuenta que esta opción puede ofrecer

**El Color Blanco es un excelente marco para cualquier objeto, en este caso la fotografía**

**Pre-Producción**



ventajas y desventajas. La gran ventaja es que es un excelente marco para cualquier objeto, en este caso la fotografía, y la desventaja puede ser la monotonía produciendo el aburrimiento del usuario y provocando su salida del site, como lo explica la agencia "GRASA" cuando diseñó la página The Watchingmachine "En todo momento fuimos conscientes de que este arriesgado posicionamiento implicaba la posibilidad de no ser visitados" (cfr en <http://www.grasa.net/asp/fitxa.asp?ldReg=6&Seccio=2>).

En su caso, el uso del blanco y su relación con el espacio vacío les pareció totalmente coherente, sin embargo la ausencia de otro color o elemento puede ser arriesgado. Si estudiamos un poco de psicología del color nos damos cuenta que el color blanco significa paz e inocencia, además "los cuerpos blancos nos dan la idea de pureza y modestia" (cfr. en <http://>

[www.estocolmo.se/cultura/color\\_oktub23.htm](http://www.estocolmo.se/cultura/color_oktub23.htm)), aunque queremos que el usuario se sienta tranquilo y cómodo al navegar nuestra web, necesitamos de un color adicional que lo estimule un poco sin distraerlo del foco principal que es la fotografía.

El color es uno de los medios más subjetivos con el que cuenta el diseñador. "Dado que la percepción del color es la parte simple más emotiva del proceso visual, tiene una gran fuerza y puede emplearse para expresar y reforzar la información visual" (cfr. en <http://www.newsartesvisuales.com/funda/color11.htm>). Para romper con la monotonía del color blanco, se consideró la posibilidad de incorporar a la Galería un color adicional.

Los colores tienen una fuerte significación psíquica y también pueden ejercer acción fisiológica.



El color que tiene mayor potencia de excitación es el "Rojo". Con este color cálido hay que tomar en cuenta que "los colores a plena saturación son pocas veces en superficies de gran tamaño, los colores vivos en toda su pureza no los representa la naturaleza en amplias extensiones, sino como acentos o pequeñas áreas de animación" (cfr. en [http://www.estocolmo.se/cultura/color\\_oktub23.htm](http://www.estocolmo.se/cultura/color_oktub23.htm)). El color rojo es el color del movimiento y vitalidad, aumenta la tensión muscular, activa la respiración, es el más adecuado para las personas con reflejos lentos.

Por todas estas razones, se ha considerado la participación de un 10% del color rojo. Este color llama mucho la atención del ojo humano, por ello su participación debe ser mínima y debe atraer al usuario a un elemento casi o tan importante como la fotografía, para que no sea simplemente un elemento



decorativo. En conclusión podemos definir que los colores que utilizaremos en la galería serán blanco, negro, rojo y gradaciones de grises.

Por otra parte, "hay que tener en cuenta los diferentes comportamientos del color en la pantalla. Como lo que se visualiza viene dado por rayos luminosos y no por la luz que rebota de la superficie del papel" (Campbell, A 2005: 200). Los monitores funcionan con los mismos principios físicos de los colores primarios de la luz, como lo explica James Clark, están conformados por longitudes de onda, rojo, verde y azul. A este modelo de color se le llama RGB (del inglés Red, Green y Blue). Para la Galería Fotográfica Virtual se utilizó este modelo, con una profundidad de 24 bits equivalentes a 16.7 millones de colores, que le aportarán excelente resolución.

Los colores a plena saturación no son recomendables para superficies de gran tamaño



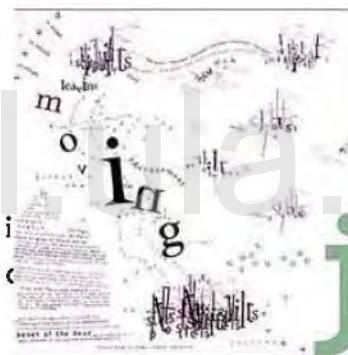
### Tipografía.

La tipografía (del griego *typos*, forma, y de *graphein*, escribir) “es el arte y técnica del manejo y selección de tipos” (cfr. en <http://es.wikipedia.org/wiki/Tipograf%C3%Ada>). Se le llama tipografía a un tipo de letra, como por ejemplo “Arial”, “Verdana”, “Comic Sans”, entre muchas otras. “La buena tipografía depende del contraste visual entre los distintos tipos de letra y entre los distintos bloques de texto, títulos y espacio en blanco circundante.” (Escofet, 2000 : 117)

A la hora de manejar tipografías en una página Web tenemos que tomar en cuenta las limitaciones de este medio, las fuentes disponibles en cada ordenador o sistema operativo son diferentes. En Flash (programa de edición multimedia) las tipografías se llaman [font] o fuentes. “Flash tiene 3 tipos de campo de texto,

los estáticos, los dinámicos y los de introducción de texto” (cfr. en <http://www.cristalab.com/tutoriales/78/guia-definitiva-para-novatos-de-flash>).

Cuando utilizamos campos de texto estáticos podemos utilizar la tipografía que más nos guste, porque Flash la transforma de tal manera que se vea como queramos en todos los ordenadores, en otro caso si utilizamos campos de texto dinámicos o de



...mos utilizar fuentes más  
...Verdana” que las poseen



### Pre-Producción

46. Tipografías

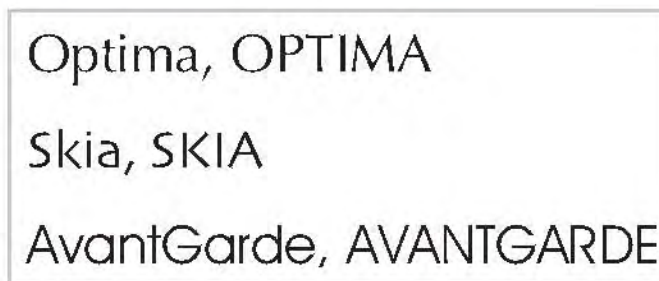


la mayoría de los ordenadores, de no ser así Flash usaría la más “parecida”, volviendo impredecible el resultado final.

Por ello si necesitamos que, por ejemplo, los datos del artista expuestos en la Galería puedan ser copiados por el usuario, debemos utilizar una fuente común, en este caso, para el nombre podemos utilizar la tipografía que más nos guste y para el resumen curricular utilizaremos Verdana.



47



48

minimalista a cada detalle, desde la diagramación hasta la tipografía. Existen dos grandes grupos fundamentales, las tipografías con serif, que poseen adornos en sus extremos y tipografías sin serif o palo seco, que no contienen adornos. El minimalismo es una reacción, como se expuso anteriormente, al colorismo y el barroquismo, por esta razón las tipografías que mejor encajarían en un diseño minimal serán las palo seco. Éstas “también llamadas lineales y sin remates, son idóneas para titulares y cajas de texto” (Campbell Alastair 2000: 80).

#### Memoria Descriptiva.

La memoria descriptiva es un cuaderno, donde desde el mismo comienzo del proyecto se van haciendo anotaciones y bocetos. Se comenzó este cuaderno con la tormenta de ideas, luego se fue vaciando información referente a los artistas plásticos

Existen 2 grupos de tipografías con serif y sin serif o palo seco

47. Serif

48. Posibles tipografías a usar

**Pre-Producción**



que más aportaban a esta investigación, se hizo un collage de imágenes de los artistas y de elementos que se fueron encontrando en revistas y páginas Web. También se plasmó la idea creativa, algunos conceptos y la caja de bocetos.

### Guiones.

Los guiones para una aplicación multimedia son similares y se basan en los de cualquier medio audiovisual. Se trata de guiones literarios y técnicos adaptados al medio interactivo. La estructura sería la siguiente: Idea original, guión literario, navegación, módulos (opciones), destinatarios finales, contenidos, metáfora, medias, interactividad y guión técnico.



## Pre-Producción 49.Memoria





lería  
uición

## 50. Memoria Pre-Producción



literario, “parte de un inicio, varios nodos y uno o varios desenlaces e incluso podemos elegir el momento en que queremos salirnos de la aplicación” (Fernández-Coca, A 1998: 97), mientras que en un guión literario para un proyecto lineal, como una película de cine tenemos un inicio, un nodo o trama y un final o desenlace, en una aplicación multimedia, tenemos varios nodos y varios finales y lo más importante es que el usuario siempre tiene la opción de salirse de la aplicación cuando lo desee.

“El guión literario cuenta lo que sucederá en nuestra aplicación multimedia interactiva según el camino que selecciones para navegar” (Idem).

Las partes de un guión literario son: título del proyecto, imágenes, introducción, índices o menús, fotografías y material para las secciones.

## **Guión Literario:**

### **Título del Proyecto:**

Galería Fotográfica Virtual. FotoBOX.

**Introducción:** Esta Galería Fotográfica Virtual tiene como propósito exponer los trabajos realizados por los alumnos del área de fotografía de la Facultad de Artes de la ULA, ayudando al estudiante a proyectarse en un mundo de posibilidades. El usuario de esta página encontrará información valiosa referente a la fotografía, como historia, técnicas, entre otras referencias de interés. El área de fotografía se verá beneficiada por medio de este Website porque podrá hacer contacto con posibles ponentes, instituciones y hasta captar futuros estudiantes. Además de exponer el resultado del esfuerzo realizado por sus profesores y alumnos durante el semestre.

**Imágenes del home:** 6 fotografías, que serán los 6



principales botones cuadrados, tendrán movimientos al posar el ratón sobre ellas. Estas fotografías harán referencia a la información que encontraremos dentro de cada sección.

**Índices o menús:**

- Foto 1.
  - o Mejores trabajos del semestre.
  - o Historia de la fotografía.
  - o Cámara estenopeica.
  - o Revelado y copiado.
- Foto2.
  - o Mejores trabajos del semestre.
  - o Técnicas de Iluminación.
  - o Foto Diseño y Diseño Fotográfico
- Expresión fotográfica.
  - o Mejores trabajos del semestre.
  - o Fotomontaje o fotoinstalación.
  - o Fotografía experimental.
- Ensayo fotográfico
  - o Mejores trabajos del semestre.
- Reportaje (entrevista y exposición) de un fotógrafo o grupo de ellos.
  - o Curriculum (fotógrafo escogido)
  - o Entrevista.
  - o Imágenes.
  - o Contacto.
- Información del área de fotografía.
  - o Reseña de la Facultad y del área de fotografía.
  - o Exposiciones
  - o Materias, pensum.
  - o Información de profesores-alumnos.
  - o Noticias.
- Links / enlaces.
- Contacto.

**Material para las secciones y fotografías:** La



información didáctica será extraída de libros y guías, previamente estudiada y seleccionada por los profesores del área de fotografía.

Las imágenes deben ser a baja resolución (Cuánto), serán producidas por los estudiantes del área de fotografía e imágenes suministradas por fotógrafos profesionales para la sección de reportaje. Cada imagen tendrá los datos de la misma y del fotógrafo. Ejemplo:

**Fotografía:**

B/N

Técnica: gelatina sobre plata

Año 2006

**Fotógrafo:**

Arturo Ramírez.

20 años.

3er semestre.

e-mail: Arturo.ramirez@gmail.com

website: www.arturez.com.ve

**Resumen curricular.**

La estructura o navegación es otra parte importante dentro del guión, aquí representaremos el mapa Web. Las escenas o módulos se traducen para un medio interactivo como las carpetas, Foto 1, Foto2, Expresión fotográfica, Ensayo fotográfico, Reportaje e información. Los destinatarios finales, son nuestros posibles usuarios, que serían fotógrafos, estudiantes y aficionados de la fotografía. Los contenidos, serían las misiones u objetivos que debe cumplir nuestra página:

**Revelar carácter:** modo de presentar la información (textos e imágenes), Imagen Corporativa (logo de la ULA).

**Revelar estado emocional:** modo de escritura



## Pre-Producción

(clara, directa, informativa y educativa; uso de colores (paleta escogida: blanco y negro, acompañados de un color que será el rojo).

**Comunicar información:** datos contenidos (trabajos fotográficos de los estudiantes de la Facultad de Arte y artículos de fotógrafos de trayectoria); enlaces (link) (otras páginas de fotógrafos y escuelas de fotografía).

**Dar dinamismo:** uso controlado de animaciones y efectos (toda la página esta diseñada en flash y posee cierta animación); control del tamaño de las imágenes (todas las fotografías tendrán un tamaño apropiado para la Web, sin perder nitidez de la imagen).

Dentro del guión la metáfora juega un papel

muy importante, va relacionada directamente con el diseño, elección de colores, tipografía y diagramación. Nuestros “medias” serán las fotografías a exponer.

La interactividad “el tipo de aplicación que realizamos tiene un carácter no lineal. Ello permite interactuar sobre la historia y hacer que el destinatario final sea quien decida, ante varias opciones, el orden en el que se desea tomar la información que le ofrecemos” (Fernández-Coca, 1998: 109), el usuario tiene la decisión de avanzar, retroceder, saltar o sencillamente abandonar la página cuando lo desee.

## Selección del material

**Fotografías a exponer.**

**Pre-Producción**



Para presentar la propuesta a la Universidad se escogieron trabajos de 2 alumnos y 2 profesores de la Facultad de Artes. Los trabajos que serán expuestos en la Galería Fotográfica Virtual a futuro serán seleccionados con criterios metodológicos de evaluación propuestos por los profesores de cada materia, tomando siempre en cuenta tres puntos fundamentales: la estética, la técnica y el concepto.

A continuación se presenta una breve lista solo para efectos representativos de los fotógrafos que estarán expuestos en el prototipo de la Galería acompañados de una breve reseña:

**Alumnos:**

**Salomé Fuenmayor:** Nació en Mérida –

Venezuela. Es estudiante de la licenciatura en Diseño Gráfico de la Facultad de Arte de la Universidad de Los Andes – Venezuela.

Su búsqueda a través del visor son como ojos que indagan en los detalles de la naturaleza en busca de libélulas, pétalos y líneas de luz para contrastar con elementos urbanos de su cotidianidad.

**Gabriel Fuchs:** Nació en ciudad de la Plata – Argentina. Es estudiante de la licenciatura en Diseño Gráfico de la Facultad de Arte de la Universidad de Los Andes – Venezuela.

Se ha especializado en la fotografía de naturaleza así como también la fotografía experimental donde predominan el juego de luces y la composición.



## Pre-Producción

51.Salomé Fuenmayor



**Profesores:**

**Donna Graig de Caminos:** Nació en Boston – USA. Es Diseñadora Gráfica y profesora de Fotografía y Diseño Asistido por Computadora de la Facultad de Arte – ULA.



52



53

52. Gabriel Fuchs

53. Donna Graig de Caminos

54. Raúl Hernández Astorga

conjuga la intervención de los procesos digitales.

**Raúl Hernández Astorga:** Nació en Caracas – Venezuela. Es profesor de Fotografía 10 y Expresión Fotográfica de la Facultad de Arte – ULA.

Las texturas en el agua y los elementos arquitectónicos en conjunción con la presencia humana son composiciones que predominan en su obra fotográfica.

Otra parte importante y de gran aporte para la Galería es la “Entrevista o Reportaje”, en esta sección se escogerá a un fotógrafo o grupo de ellos que toquen un mismo tema. Por ser la inauguración de la Galería enfrentaremos a 4 fotógrafos de varias regiones del mundo, ellos son: el fotógrafo Argentino Ricardo Kon, Fernando Fernández de España, el colombiano Hernán Pinto Pabón y el Español



54

**Pre-Producción**



Ángel Burbano. A estos 4 fotógrafos se les envió un documento explicando el proyecto, acompañado de un cuestionario de 4 preguntas.

Estas preguntas son apropiadas para esta primera edición de la Galería Fotográfica Virtual (FotoBox), por ser un aporte significativo para el proyecto, ya que se tocan temas como la presencia del arte en la Web y la fotografía digital. Además de ser una forma de buscar apoyo entre fotógrafos con buena trayectoria en el medio artístico, logrando así correr la voz entre ellos de la existencia de la Galería. A continuación se presentan unas breves reseñas que serán publicadas en la Galería de cada uno de los fotógrafos antes mencionados:

**Ricardo Kon**

ricardo.kon@gmail.com

Argentino, nacido el 17 de septiembre de 1965 en Buenos Aires. Se graduó como Licenciado en Sistemas en la Universidad CAECE. Inició sus estudios fotográficos en el Foto Club Buenos Aires, para continuar luego con el fotógrafo Norberto Gullari. Desde el año 2002 se desempeña como miembro del Grupo Fotográfico Parque, participando de salones nacionales, en los cuales obtuvo numerosos premios. Además participó en varias muestras colectivas.



**Pre-Producción** 55.Ricardo Kon





Nació en Lieja (Bélgica) en 1973 como fruto de la emigración asturiana de aquellos años. Tras licenciarse en Biología por la Universidad de Oviedo, comienza su andadura como profesional de la fotografía, respaldado por algo más de cinco años como aficionado. Desde entonces sus reportajes han ilustrado más de medio centenar de publicaciones de naturaleza, etnografía y

y fotografía, con la idea de satisfacer las exigencias del mercado de la imagen a través de sus propios proyectos. Fruto de esta nueva etapa surgen, entre otros, títulos como "Concejo de Caso", un libro de gran formato dedicado a uno de los rincones más bonitos de Asturias.

**Hernan Pinto Pabón**

<http://www.fotoherman.com/>

Cerca de 30 años dedicados fotografía industrial y publicitaria. Los últimos años los consagró al estudio de la fotografía digital y al diseño de páginas Web, en la ciudad de Bogotá, Colombia. En Marzo del 2005, participó con otros fotógrafos colombianos en una exposición en el Instituto Municipal de Cultura de Bucaramanga, Colombia, con una serie de fotos solarizadas en forma

56



56.Fernando Fernández Álvarez

57.Hernan Pinto Pabón



57

**Pre-Producción**



digital, las cuales pueden ser vistas en la sección de Fotografía Experimental de su página Web.

### Ángel Burbano.

<http://www.fotorevista.com.ar/Galeria/Espanya/Burbano/index.htm>

Fotógrafo nacido en Barcelona - España en el año 1974. En la página [www.fotorevista.com.ar](http://www.fotorevista.com.ar) Burbano expresa lo siguiente: "Mi caso es el de una conquista como fue la digital" (cfr. <http://www.fotorevista.com.ar/Galeria/Espanya/Burbano/index.htm>). Su descubrimiento hizo que sustituyese el laboratorio por el ordenador que a fin de cuentas según sus propias palabras: "es un laboratorio más" (IBIDEM). "Acerca de mi Arte (permítanme que lo escriba con A mayúscula, es uno de los pocos

privilegios que concede este mundo artístico) es siempre un muestra subjetiva. Esa muestra es una miscelánea entre lo bello (a veces no tan bello), la crítica o el mensaje y el gusto personal. Porque efectivamente, el Arte, por más que digan, es cuestión de gustos. Quitando fotografías explícitas de imágenes contempladas (belleza, moda...) siempre intento mostrar mi distorsionada visión del mundo. Crucificar a una mujer (las crucifixiones son una de mis obsesiones), algo de fetichismo soterrado o la contemplación misma de la belleza, como es la Serie Roja, mi última



**Pre-Producción** 58. Ángel Burbano



bdigital.ula.ve

**Pre-Producción**



bdigital.ula.ve



**Pre-Producción**

bdigital.ula.ve

**Pre-Producción**

