



Producción (materia optativa)

GUÍA PARA EL ARMADO DEL MATERIAL DE LOS PROYECTOS

Autor: Lic. Dario Sacco
(sobre una idea original del Lic. Rodrigo Alonso)

Criterio general

El material que corresponde a la cursada de la materia *Producción* consta de 2 partes principales: Una carpeta de proyecto en formato papel (físico) y un DVD hogareño de presentación del trabajo (no un video en cd-rom).

Ambos materiales se detallan básicamente a continuación.

La carpeta a entregar como resultado de lo elaborado en la materia *Producción*, debe contener indefectiblemente los siguientes Ítems que son necesarios para la aprobación de la cursada. Cada ítem será elaborado por cada alumno siguiendo su propio criterio personal, pero atendiendo a las generalidades básicas aquí descriptas y que serán además los tópicos que oportunamente se verán durante la cursada.

La versión final de la carpeta será en formato físico únicamente (esto quiere decir que no se admite en el momento de la entrega la versión digital de la misma, esto incluye las diversas formas de lo digital, e-mail, blogs o sitios de Internet, pendrive's, cd-rom, etc). El alumno debe poseer la versión digital del trabajo y ésta solo será entregada cuando ocurra algún hecho eventual (ej: ausencia por enfermedad justificada) o por pedido expreso del/los docentes a cargo.

Se sugiere una carpeta tamaño A4, con los demás materiales (planos, bocetos, imágenes, etc) intercalados o adosados de manera prolija en un conjunto coherente. Este formato no es excluyente, si el alumno considera que su proyecto responde a otros formatos más alternativos, o creativamente diferentes, puede optar por ellos sin que esto redunde en la falta de información, información confusa o desorganizada.

El trabajo en DVD constará de un video de 4 (cuatro) minutos como mínimo y 9 (nueve) minutos como máximo donde quede completamente plasmada la idea del proyecto y sea rápidamente comprensible para un posible publico. Para lograr esto, el alumno puede recurrir a todas las herramientas que considere necesarias en el lenguaje del video para lograr un producto fácil de ver y de entender. Se pueden utilizar todo tipo de recursos, a saber:

videos caseros, video de alta calidad, imágenes digitalizadas de cualquier tipo, animaciones de bajo y alto nivel, sonido ambiente, voz en off, sonido procesado, música de cualquier tipo (prestar atención al tema de los derechos), se puede usar el formato entrevista, el recurso de time-lapse, la técnica de stop motion, etc, etc. El trabajo debe contener en un apartado (como un capítulo de un dvd hogareño, por ejemplo) o inserto de manera optima dentro del relato del video, un diseño animado (Render) que funcione a modo de maqueta virtual y que sitúe al proyecto en un hipotético espacio creado para el emplazamiento del proyecto en una posible situación real. Este *render* no debería ser de más de 2 (dos) minutos de duración y puede o no contener sonido en su formato. El mismo no debe ser el protagonista de la comunicación del trabajo en video, pero sí debe servir para ilustrar por completo todas las fases de la visualización y comprensión total de la idea.

Tanto el DVD como la carpeta de proyecto deben actuar como trabajos independientes, esto quiere decir que tanto uno como el otro deben poseer su propia autonomía y el proyecto en cuestión debe poder ser comprendido y visualizado tanto si se tiene contacto con uno u con el otro material.

Ejemplos de todos estos materiales serán vistos oportunamente a lo largo de la cursada y servirán de referencia para que el alumno pueda ir armando su propio criterio de presentación de los materiales citados.

ESTRUCTURA DE LA PRESENTACIÓN DE LA CARPETA

TÍTULO

- Es conveniente para esta instancia de la materia pensar un titulo que represente el proyecto, es el primer paso hacia la corporización del mismo y sirve como ejercicio que permita la apertura de sentido del proyecto, pero a su vez, circunscriba el área donde se materializa. Evitaríamos entonces, para el ejercicio de esta materia, los clásicos "*Sin titulo*", "*Obra 1*", etc.

DESCRIPCIÓN BREVE

- Esta descripción debería ocupar entre 2 y 3 párrafos (unas 15 líneas como éstas máximo).
- La descripción debe ser breve y concisa, apelando a lo básico y representativo del proyecto. Debería ser una mezcla perfecta entre los argumentos conceptuales, los valores que sostienen el proyecto, sus características concretas desde el punto de vista objetual (que tipo de proyecto es: instalación, arte sonoro, performance, interfaz, etc) y especialmente el valor de la experiencia para un otro que interactuará con el mismo. Es una buena estrategia colocarse desde el punto de vista del espectador y no incluir detalles técnicos duros (como por ejemplo medidas, materiales, montaje, piezas, etc).

OBJETIVOS

- Tener en cuenta que todo proyecto posee objetivos, obviarlos es un primer problema que afecta la claridad del mismo. Deben estar siempre presentes

como guía que en ocasiones ayudarán a ordenar las ideas.

- Los objetivos son los resultados esperados como corolario del proyecto, en el largo, mediano y corto plazo.
- Todo proyecto involucra unos objetivos específicos de lo que estamos proyectando (como objeto) y también unos objetivos más generales que pueden involucrar a los espectadores, la tecnología, la sociedad, el contexto cultural, etc.
- Prestar atención al orden de importancia de los mismos.

MEMORIA CONCEPTUAL /MOTIVACIONES /JUSTIFICACIÓN

- En esta sección de la carpeta deben quedar claro los valores y las líneas de pensamiento que sustentan el proyecto, es el núcleo que soporta todo el trabajo, y es el que conlleva tanto o más complejidad que el resto de las partes del proyecto. Para lograr abordar ello se pide la práctica de la escritura en la que se puedan desarrollar ideas y motivaciones personales que tengan una coherencia textual a lo largo de no menos de 6 (seis) páginas tamaño A4 , letra Arial 12, interlineado sencillo, márgenes 2 cm (o todos sus equivalente si se utiliza otro formato). Para reforzar la argumentación y el armado del texto, se deben poder colocar al menos 4 (cuatro) referencias o citas a libros completos o partes de libros (que se hayan leído y se comprendan y que tengan directa o indirectamente que ver con el proyecto) y 2 (dos) referencias a información seria en Internet como mínimo.
- En esta sección se desarrollan los conceptos, ideas y sentidos fundamentales que se ponen de manifiesto en el proyecto, de manera clara y concisa.
- En esta sección deberían quedar claras las relaciones entre todos los componentes (materiales, técnicos, conceptuales) del proyecto.
- El texto puede enlazar aspectos conceptuales con particularidades técnicas, pero en este caso es importante que cada aspecto quede perfectamente identificado en la redacción. **(Aunque se trate de proyectos que utilizan tecnologías, NO hay mezclar ideas con detalles técnicos !)**.
- Algunos aspectos que pueden considerarse a la hora de evaluar las motivaciones / justificación de un proyecto son:
 - **Necesidad del proyecto:** su relación con la actualidad tecnológica, política, social, cultural, teórica, etc.
 - **Necesidades personales:** motivación del autor hacia el proyecto, expectativas y anhelos. Aquí se puede evaluar también cuál es la relación de este proyecto con otros del mismo autor, y establecer cómo este proyecto permite continuar una línea de trabajo, profundizar una problemática, etc.
 - **Aspectos contextuales:** relaciones con el espacio, tiempo, momento o marco en el que se realizará el proyecto.
 - **Orientación:** beneficios del proyecto para sus espectadores/usuarios, proyectos destinados a poblaciones específicas.

DESARROLLO DEL PROYECTO / ESPECIFICACIONES

- En esta sección se abordarán todos los detalles técnicos/operativos del proyecto desde el punto de vista del entendimiento objetual/practico. Aquí, a diferencia de las secciones anteriores donde se ha trabajado lo conceptual, en esta parte se explicará concretamente de que se trata el mismo, como es, como se relaciona en el espacio, que medidas posee, que materiales, como funciona, que relación hay entre sus componentes, piezas, partes. En esta sección debe quedar claro el porqué de los elementos constitutivos elegidos y por qué esos y no otros.
- En los proyectos de cierta complejidad, como los vistos y analizados durante a carrera de Artes Electrónicas, se suelen interrelacionar muchas aspectos técnicos provenientes de mundos muy diversos, por esta razón, es conveniente en esta sección de la carpeta, descomponer el proyecto recurriendo a algún criterio adecuado y desarrollar cada una de las partes por separado, a la manera de capítulos o secciones.
- Por citar algunos ejemplos:
 - Componentes > pantallas, sistema sonoro, interfaces, piezas específicas caseras o industrializadas, objetos interactivos o reactivos, etc.
 - Organización espacial > estructura, arquitectura, relación con el entorno, iluminación, etc
 - Procesos > captura de información de algún tipo (ej sonora o visual), trabajo con bases de datos, procesos autónomos que demandan tiempo ya sea computacionales, electrónicos, maquínicos o las combinaciones de éstos, etc
- Cada una de estas partes son orientativas y cada proyecto demanda su propio análisis, entonces se debe poder encontrar y definir lo que caracterice al propio proyecto en la descripción. Se deberá prestar atención especialmente a la forma de organización de esta sección ya que puede presentar varias partes y depende exclusivamente de ella una correcta comprensión en una situación real de presentación del proyecto. En tal sentido un desglose pormenorizado, y en esta instancia de la materia, no debería tener una extensión menor a 3 (tres) páginas tamaño A4, ya que por ejemplo en esta parte se pueden incluir pequeños gráficos o sencillos diagramas técnicos que ayuden a la comprensión.

PLAN DE REALIZACIÓN

- Este plan señala la diferencia entre la especulación y la viabilidad de la producción del proyecto. Para presentaciones destinadas a obtener recursos, es el corazón de la presentación (***ya que nadie va a otorgar recursos a un proyecto que no aclara la forma en que planea materializarse***).
- Es requisito de esta sección la claridad en los pasos que se deberían cumplir para llegar a una correcta conclusión del proyecto, como en esta materia en particular no se prevé la concreción física del mismo, es un desafío poder establecer plazos, metas, manejo del tiempo y recursos, esto es lo que se tendrá que tener en cuenta. Para lograr esto, se pueden implementar

distintos métodos que ayuden a la claridad, como por ejemplo gráficos o tablas de doble entrada con tipo de actividades versus meses del año, u horarios del día versus tareas específicas, etc.

- Algunos de los aspectos a considerar a la hora de elaborar un plan de realización son los siguientes (pueden variar en función de cada proyecto específico):

- **Evaluación del estado inicial:** evaluar cuáles son las aproximaciones ya existentes al proyecto; cuáles son las tecnologías, programas, recursos, investigaciones, etc., de los cuales se tiene que podrían ser útiles a su realización.
- **Determinación de las etapas del proyecto:** utilizando la descomposición realizada en el apartado anterior o elaborando una nueva, establecer un número de etapas para la realización del proyecto, determinando cuáles son críticas y cuáles no lo son. En proyectos de cierta complejidad conviene establecer también diferentes fases de realización, esto es, estados intermedios que, al realizarse, van materializando los pasos hacia un proyecto de mayor envergadura. La realización de cada fase es un microproyecto en sí mismo, pero que no puede separarse del proyecto mayor ya que constituye una instancia necesaria de éste.
- **Elaboración de un plan de trabajo:** este plan estará basado en la división de fases y etapas realizada anteriormente. Las fases seguirán una secuencia lógica: fases 1, 2, 3, de complejidad cada vez mayor. Las etapas se ordenarán de acuerdo a su carácter crítico, luego según criterios lógicos, las particularidades de cada etapa, la optimización de recursos, etc.
- **Constatación de los recursos propios:** establecer qué es lo que ya se tiene para llevar adelante el proyecto. Pueden ser elementos técnicos, recursos económicos (en el caso de haber obtenido un subsidio, aunque sea insuficiente), pero también puede ser experiencia (en ciertos programas, o por haber desarrollado previamente proyectos que podrían considerarse etapas previas al presente, etc.) o recursos humanos (por ejemplo, gente con la que se trabaja habitualmente), etc.
- **Planteo de las necesidades:**
 - Técnicas: equipos, dispositivos, programas, etc., necesarios.
 - Recursos humanos: personas para realizar tareas que los autores no pueden llevar a cabo, por desconocimiento, falta de tiempo o conveniencia.
 - Gestión: tareas administrativas, permisos, ayudas, esponsoreo, etc.

ASPECTOS ECONÓMICOS

- Este ítem es básico en las presentaciones a subsidios y ayudas económicas. Involucra considerar todos los gastos que insumirá el proyecto, de la manera más precisa posible, en función del análisis de necesidades realizado antes. Es un punto sumamente importante ya que el costo total del proyecto, es lo que llamará la atención de la/s personas evaluadoras.
- El presupuesto debería tener los ítems detallados, en forma de tabla, y si es

posible colocando el valor unitario de cada uno. En este punto se pueden elegir diversas formas de detallar la información, siempre que el criterio mantenga la coherencia y la claridad.

- Según el caso, en los presupuestos no conviene dar por sentado que quien leerá el proyecto conoce al detalle los valores actualizados de lo que se está hablando. Aquí entonces, convendría hacer un desglose de cada elemento pedido. Por otro lado, también habría que evitar la redundancia y la descripción pormenorizada de cada elemento, ya que los detalles técnicos ya fueron expuestos anteriormente en la carpeta. El equilibrio estaría en transmitir claridad, se investigó sobre el tema y se conocen los elementos pedidos y sus costos en el mercado. (esto no deberían ser mas de 5 o 6 palabras junto al ítem).
- En nuestras economías, (Latinoamericanas), es apropiado colocar en el presupuesto una aclaración que indique que los valores determinados para realizar el proyecto corresponden a un período de tiempo establecido. En los presupuestos siempre se debe tener cuidado de no mezclar el tipo de moneda cuando se arma el mismo. Es muy probable que muchos proyectos requieran conseguir recursos en una moneda distinta a la local, tener entonces especial cuidado cuando se hace el prorrateo final (de ser necesario convertir a cambio vigente y aclararlo).
- Si es un proyecto internacional conviene una moneda internacional.
- Si es un proyecto local conviene hablar en moneda local (esto según la institución o como se haya hecho el pedido de presupuesto).
- En los presupuestos y en general para proyectos de tipo artístico, es altamente probable que el artista, o mismo la institución, consigan elementos necesarios para el proyecto que no hará falta comprarlos ni alquilarlos (porque los tiene el artista o los provee la institución). De todas maneras no está de mas (y es un rasgo de seriedad) colocar el estimado de lo que ese recurso "cuesta" en el mercado. Con respecto al caché de artista u honorario hay que prestar atención al tipo de pedido de presupuesto que se hace. Algunas instituciones ya lo contemplan en sus bases de premios, becas, ayudas, etc, por consiguiente, colocarlo sería un rasgo de falta de atención y confundiría (cuanto menos) a quien esté evaluando el proyecto.
- En los proyectos de tipo artístico, algunas veces se suele minimizar el factor de negociación con quien será el encargado de administrar el recurso económico (**no olvidar que en esta etapa cada uno es el empresario de su propia carrera**). En los casos en que uno resulte beneficiario de un determinado monto y tenga que "negociar" en que se gasta y cuanto efectivamente va a terminar recibiendo, es conveniente tener planeado de ante mano una o varias opciones alternativas de producción. Esto quiere decir, entre otras cosas, saber cual es el piso económico mínimo que se considera imprescindible para que ese proyecto exista como tal. Esto no hace falta aclararlo en el presupuesto, (salvo que se pida especialmente), pero si tenerlo en cuenta cuando se arma el mismo.
- En el marco específico de esta materia, se deberán pedir de cada ítem que sean necesarios para la realización del proyecto, 3 (tres) presupuestos independientes entre sí. Esto quiere decir conseguir 3 (tres) valores, que podrán ser similares o muy diferentes (justamente para esto se pide el presupuesto), de cada parte constitutiva del proyecto con el membrete del

negocio, servicio, o distribuidor en papel para poder ser intercalado en la sección de la carpeta que corresponda. Solo en el caso que lo que se necesite sea altamente complicado de conseguir (por ejemplo: un producto que solo lo hace una persona, una empresa que ofrece un servicio difícil de encontrar en la ciudad, o casos por el estilo), se podrá presentar un solo presupuesto con la debida justificación.

BIBLIOGRAFÍA y NOTAS

- La bibliografía es un listado de las fuentes mencionadas en el texto, que se consideren relevantes como sustento de su desarrollo. Conviene que el listado sea preciso y acotado. No llenar este espacio con bibliografía general o que no se atenga al proyecto, o que no se haya leído!
- Las notas son las referencias generales y bibliográficas que se fueron colocando a lo largo del proyecto. Se debe evaluar en función de cómo se arme la carpeta, si conviene colocar las notas al "*pie de pagina*" o en una sección aparte antes de la bibliografía. Las notas incluyen las citas bibliográficas y de Internet, que para el armado de esta carpeta son obligatorias (como se dijo en la sección "*Memoria conceptual /Motivaciones /Justificación*"), las referencias breves a conceptos específicos, y las aclaraciones varias que se consideren pertinente.
- El terreno de las citas y referencias bibliográficas es un apartado importante en el universo literario. Para simplificar esta cuestión y no entrar en detalles, pero también para poder presentar un conjunto de referencias que quede prolijo y se considere serio en nuestro texto/carpeta, optaremos por usar en nuestra presentación un formato de citas estándar, el cual utilizaremos toda vez que tengamos que citar libros, pappers, pdf's varios, artículos de revistas, link de Internet, etc. El formato será: *American Psychological Association 6th edition* (versión español). Esto significa que todas nuestras citas tendrán el formato que determina esta institución. Para tener de referencia, un libro citado en este formato tendrá siempre esta estructura: [Bürguer, P. \(1987\). *Teoría de la Vanguardia* \(1st ed., pp. 83-110\). Barcelona: Ediciones Península.](#) Y cuando se hace una referencia en el texto que se relaciona a este libro, se coloca al lado de la frase así: [\(Bürguer, 1987\).](#)
- Para familiarizarse con este tipo de estructuras se puede utilizar software específico para citar (<http://citationstyles.org/>), un ejemplo interesante que se encuentra Online es este: <https://www.citethisforme.com/es>

ANEXOS

- Básicamente, en los anexos va toda la información que se considere relevante y que no ha sido incluida en los apartados anteriores. No siempre los proyectos necesitan anexos, pero en un proyecto complejo es casi seguro que harán falta. Tener en cuenta que el anexo es de apoyo, **nunca debería ser mas extenso ni detallado que toda la presentación junta.** Entre otras cosas se pueden incorporar:
 - **Glosario:** Cuando en el proyecto se repiten constantemente términos técnicos cuya explicación no se considera relevante en la

memoria conceptual, puede incluirse un glosario de esos términos, principalmente si se prevé que los futuros lectores pueden no estar familiarizados con éstos (un jurado no especializado, por ejemplo).

- **Detalles técnicos:** Aquí se pueden incluir todas las precisiones técnicas que se quiera, ya que la lectura de los anexos es más bien optativa. A veces estos datos no existen porque se determinarán en el proceso de trabajo; en ese caso este apartado no es necesario. Pero en algunos casos, colocar precisiones técnicas sugiere que los autores del proyecto conocen el campo en el trabajan. Esto puede ser importante en el caso de evaluaciones de jurados especializados.
- **Estados de avance previos o en curso:** Este apartado amplía la evaluación del estado inicial. Aquí se pueden precisar experiencias y pruebas parciales del proyecto en cuestión.
- **Relación con proyectos anteriores propios:** Este apartado también amplía la Evaluación del Estado Inicial. Aquí se pueden precisar trabajos de los mismos autores realizados con anterioridad y relacionados con este proyecto.
- **Inscripciones y filiaciones:** Este apartado amplía la Evaluación del Estado Inicial. Consiste en precisar en que línea de trabajo se inscribe el proyecto, describiendo brevemente el área (inteligencia artificial, autómatas celulares, etc.) y con qué otros proyectos de otros artistas se relaciona, hayan éstos servido de inspiración o no, se pueden colocar pequeñas imágenes de los mismos de referencia.
- **Datos de los autores:** Biografía de cada uno de los autores o de un grupo, haciendo hincapié en la formación, actividad y trabajos relacionados con el proyecto. En este punto habría que considerar lo pedido en la presentación, ya que las bios (biografías) breves y no muy detalladas a modo de relato (en general una carilla A4) suelen ser mas frecuentemente pedidas que los largos curriculums con varias hojas de detalles. De todas maneras siempre es aconsejable poseer un Curriculum bien completo con todas las actividades relacionadas.

GRÁFICA

- Cómo parte constitutiva de la carpeta, se pide en el marco de esta cátedra, los siguientes elementos gráficos que serán debida y coherentemente adosados sobre el final de la carpeta o en la sección que se considere más adecuada para la estructura de la misma. Todos estos elementos son obligatorios como parte esencial de una presentación formal del proyecto.
 - **Bocetos:** Generalmente son las primeras ideas hechas por el artista o productor del proyecto donde se muestra de manera sintética (algunas veces rudimentaria) la forma que ese proyecto podría tener de concretarse su realización ideal. Suele ser a mano alzada (sin importar en demasía la calidad técnica de ese dibujo) o hecho de manera simple con algún editor de gráficos muy sencillo.
 - **Mapa Conceptual:** Un mapa conceptual, como su nombre lo indica, es un esquema de organización de ideas/conceptos que están presentes en el proyecto. Es un tipo de "gráfico", (que puede ser

hecho a mano alzada o con medios informáticos), que ordena las ideas presentes y que son sumamente relevantes para el proyecto. En estos mapas están presentes los conceptos guía, los objetivos, las ideas motoras, ect, en forma de frases cortas o palabras clave; estas palabras son ordenadas de forma clara de acuerdo a un criterio puesto por el artista o productor de la idea. Tener en cuenta que esto sirve para, en primer lugar, ordenar las ideas propias y en segundo lugar, para poder transmitir las en caso de una presentación. Por consiguiente, el orden de este mapa representará el orden que el artista tiene en su cabeza en relación con el proyecto, y así continuando esto se verá reflejado cuando se presente la idea. Al igual que el punto que sigue a continuación, este mapa puede ser representado por flechas de uno o varios sentidos, con figuras geométricas como círculos, rombos, cuadrados, etc, donde internamente se encuentran palabras clave que representan las ideas. Importante: no confundir estos gráficos con otros donde se representan esquemáticamente los flujos eléctricos, el cableado, las señales de diversos tipos y/o dispositivos y sistemas tecnológicos! (ver a continuación).

- **Diagrama de flujo:** Es la representación grafica del proceso que se lleva a cabo dentro de un proyecto en el sentido de las jerarquías de las partes constitutivas presentes en el mismo. Este diagrama determina el orden de los acontecimientos o actividades a llevar a cabo en el desarrollo del proyecto y organiza conceptualmente y visualmente como se deberían establecer los pasos para llegar al resultado deseado. Es muy usado frecuentemente para representar algoritmos informáticos donde es esencial el orden y la importancia de cómo se desarrollan los procesos. Suele ser representado por flechas de uno o varios sentidos, con figuras geométricas como círculos, rombos, cuadrados, etc. Y posee también un orden que suele estar dado por una línea horizontal izquierda-derecha o vertical arriba (primer paso), abajo (ultimo paso), con posibilidad de retroalimentación en forma de circulo.
- **Planos:** Son las representaciones esquemáticas hechas con algún método informático o a mano alzada por un profesional capacitado, donde se muestran de manera sintética todas las medidas, proporciones y distribución estructural del objeto, pieza, instalación, mecanismo, etc a diseñar. En general los planos respetan las dos dimensiones y las escalas de lo que se está representando. Se sugiere ver en detalle los planos de las casas y departamentos que suelen estar junto con el titulo de una propiedad.
- **Imágenes:** En esta sección se considera cualquier tipo de material gráfico que no haya estado contenido en los tres ítems anteriores. A saber: • Fotografías digitales de una o varias partes del proyecto que den cuenta acabada de lo que se quiere transmitir (tener en cuenta de elegir las imágenes más representativas y de mayor calidad, ya que éstas deberán ser impresas en un formato estándar tipo A4 o similar), • imágenes que extraigan un fotograma de la secuencia animada donde se deje ver el proyecto (o partes

importantes de él), • un diseño gráfico a elección del alumno, que pueda representar de manera creativa, algunas partes del proyecto en cuestión y que ayuden a la claridad general. A continuación, en la sección "*Presentación del video*", se explica detalladamente las características que deben poseer las animaciones.

ESTRUCTURA DE LA PRESENTACIÓN DEL VIDEO

- El video que se presentará debe ser un material con todo el peso conceptual y técnico para sostenerse a sí mismo en una posible presentación con la ausencia del/los autores. El video pedido en el marco de la materia no es una obra de **Videoarte**, es sobre todo un video informativo, que documenta procesos de trabajo, transmite conceptos y valores del proyecto y describe técnicas y materiales. Por ello es conveniente tener en cuenta los siguientes lineamientos básicos:
 - **Entretenimiento:** El video tiene que ser ágil, fácil de ver en el sentido de la atención que el espectador ocasional pueda tener. Para ello debería ser entretenido y dinámico, (se aconseja mantener el "ritmo" en el fluir, evitar los climas muy densos, las pantallas en negro con innumerables líneas de texto en "scroll" con letra minúscula a modo de créditos en un film, los relatos largos con una voz en off que no tiene buena dicción, etc).
 - **Coherencia:** El video, como se digo en el apartado "*Criterios Generales*", puede tener un máximo de 9 minutos, por consiguiente se sugiere la utilización de recursos similares a lo largo del video. Esto quiere decir que por ejemplo si se elige el formato "entrevista" para transmitir la información, no se aconseja cambiar repentinamente a una voz en off, o a largos textos sobrepuestos, etc. Este criterio se mantiene también para la calidad de la imagen general, los colores, el sonido, la música, los planos, los cortes, etc, etc.
 - **Argumento:** Es conveniente para una correcta transmisión de la información, distribuir en diferentes secciones del video los diversos pasos que responden al armado del proyecto. Por ejemplo si es un proyecto que hace mucho hincapié en una cuestión contemplativa pero a la vez de fuerte experiencia para los artistas involucrados, como puede ser una *Performance*, entonces seguramente una sección importante del video se ocupará de documentar bastante la experiencia (ensayos, elección de la/el/los performers, espacio de acción, vestuario, reacción de un posible público, etc). Por otro lado, si es un proyecto que es muy complejo técnica y tecnológicamente, entonces seguramente una parte importante del video se ocupará de poder hacer todo eso "*entendible*" de manera sonoro-visual para un público general. Es probable también que si es un trabajo que documenta procesos dentro de un proyecto, la secuencia del armado de las partes del video respondan a la secuencia de los procesos en el proyecto en concreto. Esto quiere decir que si por ejemplo se necesita armar una estructura cualquiera que los espectadores podrán tocar, entonces primero hay que armar la estructura antes

de pedirle a alguien que la experimente. Por consiguiente, el video quizás seguirá esta línea temporal en el armado del mismo. De todas maneras, esto no es excluyente, y hay muy buenos ejemplos de una relación inversa, pero en todo caso habría que prestar especial atención al tipo de estructura elegida y si la misma responde argumentalmente en el video completo.

- **Prolijidad:** La presentación del video (primero físicamente y luego cuando es reproducido), es lo primero que llamará la atención de quien lo vea/escuche. El cuidado puesto en estas dos instancias es crucial para continuar con interés el resto de los 9 minutos que durará quizás el trabajo. Se aconseja tener en cuenta entonces para el comienzo y para todo el trabajo lo siguiente: • el diseño de la cubierta (etiquetas, imagen representativa, colores, letras), • el packaging (caja, sobre, diseño original, sencillez) • la calidad en la reproducción (cortes, saltos digitales, ruidos de audio no deseados - ej *Click, Hum, Crackle-*, empalme entre planos, fade in, fade out, etc), • la luminosidad general del video (se aconseja colocar buena luz extra sobre todo si se filma con cámaras hogareñas), • grabación de audio para el video (se aconseja no utilizar celulares para ello, prestar atención al tipo de ambiente antes de grabar, ruido del tránsito, viento, murmullos, animales cercanos, etc, si se utilizará voz en off, se aconseja hacer una pequeña prueba de dicción de la persona que grabará la locución), • el óptimo nivel sonoro final (se aconseja escuchar el trabajo en diversos equipos y comparar), • la elección del set donde se grabarán partes o todo el video (se aconseja hacer una pre-grabación para 'checkear' luego la coherencia del plano), • la elección del tipo de letra y la forma de presentación de los textos (si los hay), tener en cuenta en este caso el mínimo margen necesario para que el/los textos se lean correctamente en cualquier pantalla (los editores de video medianamente profesionales tienen esta herramienta), • utilización de música ajena al artista/productor (es un rasgo de seriedad colocar el autor de la música en los créditos finales del video), de todas maneras la utilización de música **no propia** es algo que genera controversia en todo el mundo. A los fines de esta materia se aconseja la utilización de música con acuerdos de licencias libres o donde el autor permite su uso con fines educativos. La cátedra no aconseja la utilización de obras de terceros extraídas de cd's comerciales o con acuerdos de copyright (©) restrictivos.

ANIMACIONES

- Esta es una parte muy importante de la presentación general del trabajo, y por tener un resultado principalmente "animado", como su nombre lo indica, lo incluimos en la sección de video. Para lograr esto se aconseja la utilización de software de uso libre disponible en Internet que suele ser sencillo de familiarizarse para obtener unos resultados de buenos a muy buenos, como los que se piden en esta cátedra. Se recomiendan (no

excluyentes) los software's "Art of Illusion" www.artofillusion.org y Google "SketchUp" sketchup.softonic.com

- Es requisito para esta materia, la presentación dentro del trabajo final, una o varias animaciones que estarán presentes en el video o bien como parte constitutiva del relato, o bien como un capítulo aparte al estilo de los menús de los DVD's comerciales. Ésta o éstas animaciones una vez terminadas, servirán también para hacer una exportación de una o varias imágenes fijas que pueden ser impresas en papel al igual que cualquier fotografía digital estándar. Los programas citados, por ejemplo, cuentan con esta herramienta de exportación dentro de su paleta de trabajo. Los criterios a tener en cuenta son:
 - **Entendimiento general:** La animación digital debe poder hacer una síntesis lo más acabada posible de la estructura que tendrá el proyecto, esto quiere decir que debería condensar los aspectos estructurales, espaciales, lumínicos, de interacción, etc en un conjunto animado de no más de 2 (dos) minutos de duración y no menos de 40 (cuarenta) segundos.
 - **Apoyo contextual:** Este proceso animado sirve además para diseñar insertos de aprox. 10 (diez) segundos de duración que respondan a la facilitación por parte de la persona que verá el video, de información adicional y precisa sobre alguna parte del proyecto que sea compleja de transmitir con otro tipo de video o con voz en off. Este tipo de insertos se pueden utilizar para la descripción de: mecanismos, piezas, pequeños procesos, relaciones entre partes, movimiento de un performer y/o de los espectadores, interacción con algún objeto o interfaz, y una infinidad de elementos que sirven de apoyatura a la idea general.