

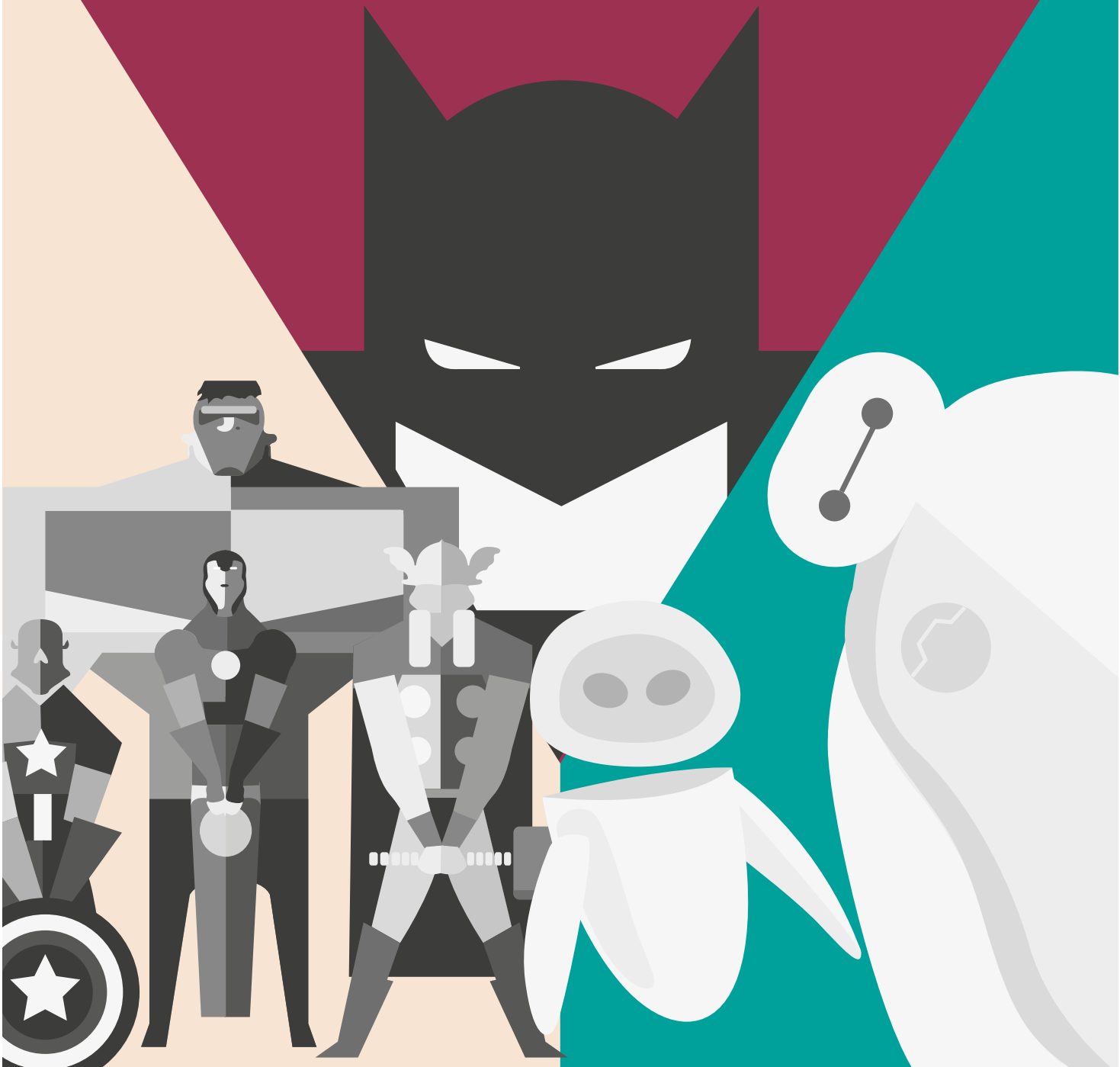
REVISTA

punto y línea

Año 3 | Número 4 | Octubre-Diciembre 2014



CUADRO POR CUADRO



REVISTA
punto y línea

Año 3 | Número 3 | Agosto - Octubre 2014



Dr. Heriberto Grijalva Monteverde
RECTOR

Dra. Arminda Guadalupe García de León Peñúñuri
VICERRECTORA DE LA UNIDAD REGIONAL CENTRO

Dr. Enrique Fernando Velázquez Contreras
SECRETARIO GENERAL ACADÉMICO

M.C. María Magdalena González Agramón
SECRETARIA GENERAL ADMINISTRATIVA

Dr. Rosario Fortino Corral Rodríguez
DIRECTOR DE LA DIVISIÓN DE BELLAS ARTES Y HUMANIDADES

Ing. Heriberto Encinas Velarde
JEFE DE DEPARTAMENTO DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

M.C. Mónica Aguilar Tobín
COORDINADORA DE LA LICENCIATURA DE DISEÑO GRÁFICO



Volumen 3, No. 4, Octubre - Diciembre 2014

Publicación trimestral editada por la Universidad de Sonora, a través del Departamento de Arquitectura y Diseño Gráfico. Blvd. Luis Encinas y Rosales s/n. Col. Centro. C.P. 83000, Hermosillo, Sonora. Tel. 259-21-78 y 80.

Impreso en los talleres del Departamento de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Sonora. Este número se terminó de editar el 24 de Noviembre del 2014. Tiraje: 150 ejemplares.

Comentarios y colaboraciones al celular 662 149 87 55 con Andrés Elizalde o al correo andres.elizalde@guaymas.uson.mx



NUESTRA PORTADA
Diseño: Luiana Rodríguez / Brianda Maldonado



RESPONSABLE DE PROYECTO
D.C.G Andrés Abraham Elizalde García, M.E.

CREATIVIDAD

Marisol Gastélum Cheno
Suyin Yomara Wong Blanco

LOS 10 +

Arlette Rocio Murrieta Lamadrid
Rosa Alba Bustamante Tánori

IN_TEC

Ramón Arturo Flores Rodríguez
Fatima Michelle Samaniego Arvizu

CONOCE A

Adilene Aguilar Galvez
Cynthia Edith Gárate Sánchez
Irasema Valenzuela Sánchez

GRÁFICOS SOCIALES

Pamela Leticia Cañedo Montaña
Clara Fernanda Landeros Escobedo

ILUSTRACIÓN

Nicolás Luján Alvarez
Susana Ivonne Amaya Yocupicio
Brianda Maldonado Esquer

LA BOMBILLA

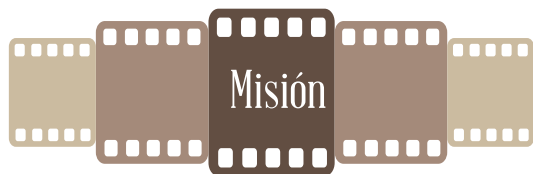
Luis Joaquin Aguirre Figueroa
Daniela Itzel Cadena Badilla
Montserrat Olea Campa

TENDENCIAS

Fernanda Coronel Torres
Danitza Angelica Palacios Careaga
Luiana Elizabeth Rodríguez Márquez
Ana Luz Rábago Torres

FOTOGRAFÍA

Rosa Alba Bustamante Tánori
Arlette Rocio Murrieta Lamadrid
Andrea Flores Navarro
Perla Brisey Pérez Rodríguez



Fomentar la cultura del diseño gráfico en nuestra sociedad mediante la investigación y el trabajo en equipo, con artículos que promuevan la creatividad y la retroalimentación, de forma que permita a los alumnos aplicar sus conocimientos en la práctica profesional.



Ser reconocida como la mejor revista de diseño gráfico a nivel universitario, en diseño, impresión y contenido, y que sea la plataforma para el desarrollo de talento de los estudiantes de la División de Humanidades y Bellas Artes de la Universidad de Sonora.

Cuadro por Cuadro

Uno de los aspectos en los que la actividad del diseño gráfico se ha involucrado es, sin duda, la industria cinematográfica. Es verdad que el cine abarca muchos géneros, y es la parte asociada a nuestra profesión lo que nos motiva a presentarlo como tema en este número.

El gusto por encontrar los detalles que rodean en una sala al exhibirse una película, así como la promoción que se le brinda en los diversos medios de comunicación gráfica son parte de los aspectos que se muestran en esta última edición del presente año.

El diseño gráfico es cada vez más dinámico y conforme avanza la tecnología, encontraremos nuevos retos para la aplicación de los conocimientos involucrados en esta área.

Desde las marquesinas cinematográficas, los carteles promocionales, las carteleras cinematográficas hasta las aplicaciones web, son motivo de análisis para la presentación de este número. Recordemos que para este medio, 24 cuadros son tan sólo 1 segundo.

- Editorial Punto y Línea.



“La Universidad de Sonora se encuentra entre las mejores universidades de México, es la doceava entre todas las del país tanto públicas como privadas, es la sexta en excelencia de todas las universidades del país y esto es un motivo de orgullo”.

Elena Poniatowska
DOCTORADO HONORIS CAUSA
POR LA UNIVERSIDAD DE SONORA

*Orgullosamente
Búhos*

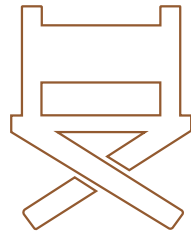
REVISLA LA CARTELERA DE EVENTOS ALUSIVOS A
LOS FESTEJOS DEL 72 ANIVERSARIO EN:
WWW.USON.MX





LA
CREATIVIDAD
DEL
DIRECTOR
DE
CINE

LA CREATIVIDAD DEL



DIRECTOR DE CINE

“La gracia del director no es controlarlo todo, menospreciando la labor de su equipo y haciendo el trabajo por ellos. La gracia de un buen director es que tiene una idea clara de cómo aprovechar al máximo el potencial narrativo de un guión y conduce al equipo para que cada uno trabaje en pos de un objetivo común: hacer brillar ese potencial que él encontró e imaginó al leer la historia.

Por eso, a la hora de ver una película, a algunos nos importa tanto el director. Porque al final los guiones son como los chistes y los directores son como los humoristas: un buen humorista es tan buen narrador que puede hacer reír con un mal chiste. La clave es ser capaz de ver donde está su potencial. Un humorista talentoso es sinónimo de risa segura.”



LAS TÉCNICAS QUE UTILIZA UN DIRECTOR EN UNA PELÍCULA SON ESSENCIALES PARA LOGRAR QUE LA HISTORIA DE LA PELÍCULA FUNCIONE



Escenas Retrospectivas

Es una técnica que consiste en alterar la continuidad cronológica de la narración, volviendo a un punto específico en el pasado.

El director la utiliza a menudo para relatar acontecimientos que sucedieron antes de la secuencia primaria de la historia. Se basa en el punto de vista de un personaje, que retrocede en el tiempo para mostrar eventos clave que son cruciales para el desarrollo de la historia. Aparte del desarrollo de la trama o de un personaje, una escena retrospectiva también puede evocar suspenso al revelar cierta información que puede proporcionar una mejor comprensión de lo que realmente sucede en la historia.



Cambios de velocidad

Los cambios de velocidad en una película hacen referencia a la modificación técnica de la velocidad de reproducción de una toma. Los efectos de cámara lenta y rápida son utilizados popularmente por los directores para hacer una escena más dramática o más dinámica. Físicamente, alarga o acorta el tiempo que aparece una toma en la pantalla. Ambos efectos de movimiento lento y rápido se pueden utilizar juntos para crear otro efecto llamado rampa de velocidad. Esto hace que una toma luzca significativamente rápida y lenta en puntos específicos durante la reproducción. Una técnica similar que también implica movimientos rápidos en una toma, que se llama lapso de tiempo. Para ello es necesario filmar una imagen fija a intervalos de tiempo específicos y por

un período prolongado para dar la impresión de que una escena se mueve muy rápido. Las tomas populares de lapso de tiempo utilizadas en las películas son una toma de la puesta de sol, la progresión del tiempo en una carretera ocupada y el florecimiento de una flor.



Insertar Tomas

Las tomas de inserción son tomas cerradas de ciertas cosas que ya han sido cubiertas por una toma maestra, una toma más amplia que muestra la ubicación y el ambiente general de una escena. Filmar una toma de inserción normalmente requiere acercarse o alejarse o cambiar la distancia focal de la lente de la cámara, para que una parte de la escena se vea más cerca, mientras se convierte en el encuadre del foco de la cámara. También puedes resaltar o presentar un aspecto o sentimiento diferente de una escena con un ángulo diferente de la cámara al filmar. Por ejemplo, después de tomar un plano general de la escena de un restaurante, el director puede filmar una toma de inserción de la copa de vino vista en la mesa de un actor.



Transiciones

El director utiliza a menudo transiciones para mostrar el paso del tiempo en la historia. Esta técnica también puede transmitir un cierto estado de ánimo o tono o separar partes específicas de la historia. Se suele utilizar cuando se combinan escenas que tienen diferentes marcos cronológicos o escenas que no tienen una conexión física o directa entre sí. En lugar de simplemente cortar y empalmar una toma a la otra, una transición utiliza efectos como de disolución, de desvanecimiento y borroso, entre otros muchos efectos de transición posibles, para hacer que la combinación de dos fotos diferentes sea técnica, creativa o temáticamente más fluida

LAS PELÍCULAS MAS TAQUILLERAS **10**



10. TOY STORY 3 **(1.063.200.000 \$)**

La última película de la trilogía fue estrenada en Junio de 2010, producida por Walt Disney y ganadora de dos premios Oscar de la academia como mejor película animada (optando incluso a Mejor Película) y como mejor canción original además del Globo de Oro a la mejor película animada. Contó con un presupuesto de 200 millones de dólares, siendo la película animada número uno en recaudar más fondos, superando a Shrek. Woody, Buzz y compañía regresaron el año pasado a los cines con el objetivo de escapar de una guardería en la que quedan reclusos y recuperar el cariño de Andy. Voces como las de Tom Hanks, Tim Allen o Joan Cusack repitieron en una nueva genialidad de Pixar que se convirtió en la película más lucrativa de la compañía y también entre el propio género de la animación.

03:04:14:06

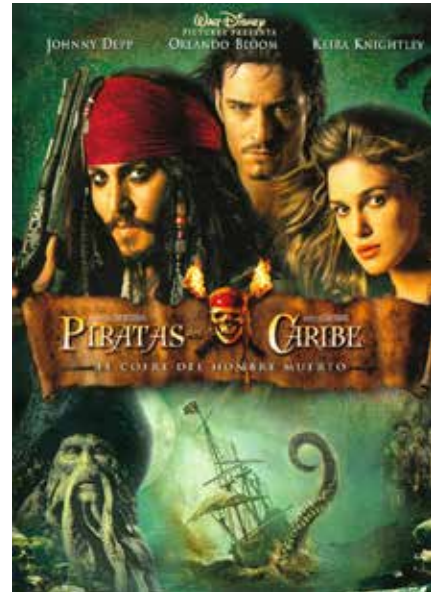
9. PIRATAS DEL CARIBE

EL COFRE DEL HOMBRE MUERTO (1.066.200.000 \$)

Estrenada en Junio de 2006 y dirigida por Gore Verbinski, siendo la segunda secuela de esta película producida por Walt Disney. Ganadora de varios premios (Oscar, Globos de Oro y Grammy), contó con un presupuesto de 225 millones de dólares. Protagonizada por Johnny Depp, Orlando Bloom y Keira Knightley. La saga de piratería ha sido un auténtico filón para llenar las salas de cine y se volvió a demostrar con la segunda parte. Aventuras, fantasía, acción, junto con toques de comedia y romance son los ingredientes principales de la franquicia.

El Capitán Jack Sparrow está de regreso con su espíritu rebelde y una deuda de sangre que pagar: él debe su alma al legendario Capitán Davy Jones, el amo fantasmal de las profundidades del océano.

En esta ocasión, Will Turner, Elizabeth Swann y el ex Comodoro James Norrington, navegan a un turbulento torbellino de desventuras, incitados por Jack y su carrera por salvarse de una condena eterna en el armario de Jones, consiguiendo el legendario Cofre del Hombre Muerto.



8. EL CABALLERO OSCURO: LA LEYENDA RENACE (1.081.000.000 \$)

Película dirigida por Christopher Nolan y protagonizada por Christian Bale, Anne Hathaway, Tom Hardy y Morgan Freeman en sus principa-

les papeles. Ocho años después de los hechos narrados en El caballero Oscuro, el líder terrorista Bane siembra el pánico en Gotham, poniendo

en jaque a los oficiales de policía. Batman tendrá que entrar de nuevo en acción para acabar con él. Última parte de la trilogía sobre Batman.

7. SKYFALL (1.108.000.000 \$)

Estrenada en Octubre de 2012 se trata de la vigésimo tercera entrega de la exitosa saga de James Bond.

Con un presupuesto de 200 millones de dólares ha sido dirigida por el aclamado director Sam Mendes y protagonizada por Daniel Craig, Judi Dench y Javier Bardem en sus principales papeles.

La película casi ha duplicado la recaudación de sus dos predecesoras "Quantum of solace" (586 millones) y "Casino Royale" (599 millones).

En esta ocasión la lealtad de Bond hacia M es puesta a prueba cuando el pasado de M vuelve para atormentarla. Su vida se verá en peligro y 007 deberá localizar y eliminar la amenaza, sin importar el precio personal que tendrá que pagar.

SKYFALL

007[™]

ROBERT A. RODRIGUEZ EN PRODUCCIÓN CON DANIEL CRAIG EN UN ROL DE JAMES BOND "007" EN "SKYFALL"
JAVIER BARDÉM, JUDI DENCH, NAOMI HARRIS, MICHAEL FASSBENDER, JESSIE BRADY Y JOY KING EN "SKYFALL"
MUSIC BY DAVID JULYAN
EDITED BY ANDREW DUNN
PRODUCTION DESIGNER: ANDREW DUNN
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY: DAVID YALOWITZ
EXECUTIVE PRODUCERS: ROBERT A. RODRIGUEZ, JAMES GONNELL, JAMES W. COOPER
PRODUCED BY ROBERT A. RODRIGUEZ, JAMES GONNELL, JAMES W. COOPER
WRITTEN BY JOHN HOGAN
DIRECTED BY SAM MENDES
CASTING BY JUDITH KURTZ
COSTUME DESIGNER: JUDITH KURTZ
HAIR BY JUDITH KURTZ
MAKEUP BY JUDITH KURTZ
PRODUCTION OFFICE: SKYFALL
DISTRIBUTED BY MGM
www.skylfall.com

NOVEMBER 9



6. EL SEÑOR DE LOS ANILLOS - EL RETORNO DEL REY (1.119.900.000 \$)

La tercera película de la trilogía del Señor de los anillos fue estrenada en 2003. Dirigida por Peter Jackson y basada en la obra de J.R. R Tolkien, con un presupuesto de 94 millones de dólares se convirtió en la tercer película en obtener 11 premios Oscar (Ben-Hur y Titanic los consiguieron antes), considerada como una de las películas más grandes y exitosas de la historia del cine.

Las esperadas adaptaciones de las novelas más populares de J.R.R. Tolkien llegaron finalmente a principios de la década pasada con un éxito de crítica y público sin precedentes. Dada la exitosa carrera de la saga se rodaron dos filmes de los que costó la, por así llamarla, precuela literaria de esta trilogía, El Hobbit.



03:04:14:08

[10 +]

00:06:11:00



5. TRANSFORMERS 3 - LADO OSCURO DE LA LUNA

(1.123.700.000 \$)

El tercer enfrentamiento entre 'Autobots' y 'Decepticons' fue estrenada en 2011. Michael Bay como director y Steven Spielberg como productor ejecutivo, lograron repetir éxito y que Paramount Pictures tuviera su primer filme con más de mil millones de dólares en taquilla.

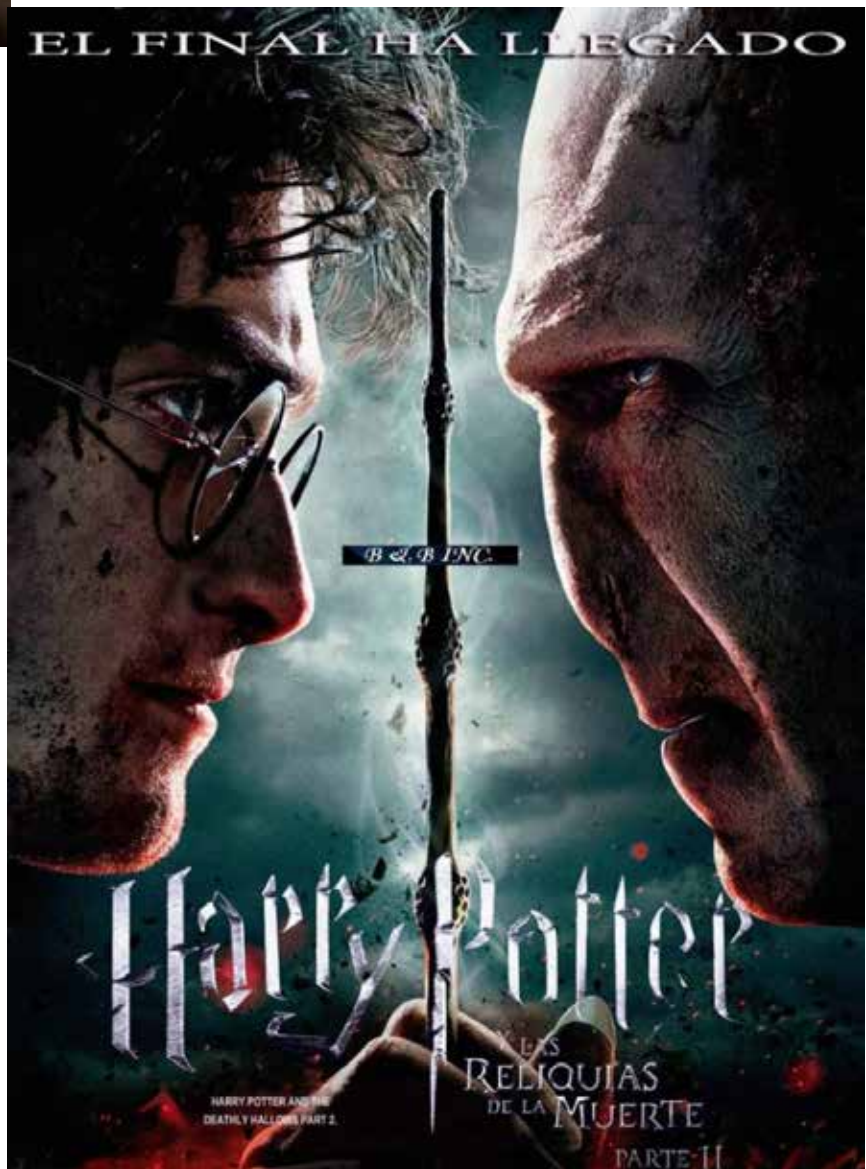
Contó con un presupuesto de 195 millones de dólares

y fue protagonizada por Shia Labeouf, Josh Duhamel, Rosie Huntington-Whiteley (sustituyendo a la despedida Megan Fox) y John Turturro. Última película de la trilogía, utiliza la tecnología 3D la cuál refuerza su visionado y consigue que el espectador reciba un gran impacto visual con sus imágenes.

4. HARRY POTTER-RELIQUIAS DE LA MUERTE 2

(1.328.100.000 \$)

Octava y última entrega de las películas del joven mago más famoso de Hogwarts, estrenada en 2011. Ya han pasado 10 años desde el estreno que dio inicio a una serie de películas que han marcado a toda una generación. Con un presupuesto de 250 millones de dólares ya ha alcanzado varios récords, pases nocturnos, primer día, mejor saga y mejor fin de semana en Estados Unidos o mejor estreno de la historia nivel mundial.



03:04:14:09

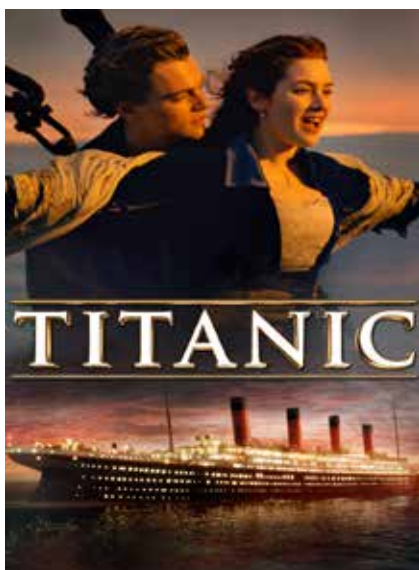


3. MARVEL LOS VENGADORES (1.511.800.000 \$)

Película dirigida por Joss Whedon y protagonizada por Robert Downey Jr., Chris Evans, Scarlett Johansson y Jeremy Renner en sus principales papeles. Un enemigo inesperado

amenaza con poner en peligro la seguridad mundial, así que Nick Fury, Director de la agencia internacional para el mantenimiento de la paz conocida con el nombre de

SHIELD, necesita encontrar urgentemente un equipo que salve al mundo del mayor de los desastres.



2. TITANIC (2.185.400.000 \$)

Estrenada en 1997 escrita, producida y dirigida por el director James Cameron. Ganó 11 premios Oscar, incluyendo el de Mejor Película, siendo la cinta más vista y que más fondos recaudó hasta ese momento. Siendo superada después de 12 años por Avatar, dirigida por el mismo director. En 2012 se estrenó en 3D aprovechando que el trasatlántico cumplió 100 años de su hundimiento. Con un presupuesto de 200 millones de dólares se trató de una superproducción que narra la épica historia de amor enmarcada dentro de una

catástrofe histórica, el hundimiento del transatlántico RMS Titanic. Protagonizada por Leonardo DiCaprio y Kate Winslet los cuales se lanzaron al estrellato con el éxito de la película. Permaneció en la cartelera durante muchos meses, ya que el público seguía llenando las salas. La película se reestrenó en formato 3D el 4 de abril de 2012, seis días antes de la fecha en que el Titanic partió de Inglaterra en 1912. Junto con la recaudación del reestreno, la recuperación total de la película suma 2 185 372 302 USD.



1. AVATAR (2.782.300.000 \$)

Estrenada en 2009 y escrita, producida y dirigida por James Cameron, tan solo con un mes después de su estreno mundial Avatar fue la primera película en superar la barrera de los 2.000 millones de dólares de recaudación. Con un presupuesto de

350 millones de dólares. Con una promoción espectacular y explotada al milímetro durante meses, seguirá llevándonos al universo Pandora con un par de secuelas que verán la luz en los años 2016, 2017 y 2018. Protagonizada por Sam Worthington, Zoe

Saldana, Sigourney Weaver, Stephen Lang y Michelle Rodriguez. Fue nominada a los Oscar de la Academia en 9 categorías, entre ellas la de Mejor Película; se llevó 3.

Tecnología en el Cine

3D

¿Qué es el Cine 3D?

Se refiere a la tecnología de filmación y proyección de cine que simula la visión tridimensional humana real.

En el 3D los personajes parecen existir como objetos sólidos que pueden moverse e interactuar con su entorno. Se necesita mucho trabajo y una buena comprensión de cómo la gente percibe las imágenes para conseguir este efecto.

Los realizadores construyen modelos y maquetas de sus personajes, para entender cómo se mueven en espacios tridimensionales.



¿Cómo Funciona?

Para entender cómo funciona el cine en 3D, es necesario hacer un repaso de la forma en que percibimos nuestro entorno; ya que este sistema intenta que el espectador perciba la película de la misma forma que percibe el mundo real.

La visión estereoscópica, nombre que recibe la visión binocular de un objeto mediante dos ojos, produce la sensación de tridimensionalidad cuando el cerebro procesa dos imágenes 2D "capturadas" desde puntos ligeramente diferentes.

Con el 3D los realizadores pueden engañar al ojo y al cerebro para que piense que están viendo un espacio en tres dimensiones en lugar de una proyección bidimensional.

La ilusión de profundidad en una fotografía o película, se obtiene mostrando una imagen ligeramente diferente a cada ojo, tal como ocurre en el mundo real.

Es el cerebro quien se encarga de hacer el trabajo para construir una imagen 3D.



Conoce sus Orígenes... y su Actualidad

Entre 1890 y 1920 se hicieron diferentes pruebas de sistemas cinematográficos en 3D, pero sin obtener éxito alguno.

Los padres del cine en 3D fueron William Friese-Greene, Frederick Eugene, Edwin S. Porter y William E.

En 1922 llegó el primer largometraje en 3D aplicado por fotos a las salas comerciales de Los Ángeles.

Fue la película *The Power of Love*, no tuvo éxito pero fue el verdadero inicio de la cinematografía en 3D.

El productor Harry K. Fairall y el camarógrafo Robert F. Elder, utilizaron el método de la doble proyección a partir de dos películas de celuloide, separando la imagen mediante 2 colores: rojo y azul, donde cada color era captado sólo por uno de los ojos.

Para ver la película, era necesario ponerse unas gafas 3D con una lente roja y una lente de color azul o verde, esto "obliga" a un ojo a ver la parte roja de la imagen y al otro ojo a ver la parte azul o verde.



Con la caída de Wall Street en 1929, el desarrollo del cine tridimensional se detuvo. Fue hasta 1934, cuando la Metro Golden Mayer presentó algunos cortos rodados en 3D.



En 1960 Arch Oboler creó el nuevo sistema «Space Vision» 3D que imprimía dos imágenes superpuestas en una sola tira de película y utilizaba un único proyector con una lente.

En 1970 «Stereo-Vision» comprimió las imágenes sobre una misma tira de película de 35 mm y proyectadas con una lente anamórfica sin riesgo de desincronización.

En los 80's, el formato IMAX supuso un nuevo despegue del cine en 3D, pero no duró lo esperado; en 2003 el director James Cameron presentó la película *Ghosts of the Abyss*, el primer largometraje en editarse así.

En el año 2009, se dio la verdadera explosión del 3D: James Cámeron aparece de nuevo con su película *Avatar*, convirtiéndola en la más taquillera de la historia, superándose a sí mismo con su filme «Titanic», la cual en 2012 fue convertida a 3D.

Gafas 3D Modernas

Si mirásemos la película sin las gafas, sólo veríamos una imagen doble en color azul y rojo.

En la actualidad, las gafas de celofán azul y rojo se han reemplazado por otras que tienen un filtro LCD, que se sincroniza con el sistema de proyección para tapar uno u otro ojo según corresponda.



Concretamente, se proyectan dos películas a la vez, una para cada ojo, con frames intercalados. Cuando en la pantalla se proyecta la imagen correspondiente al ojo derecho, las gafas oscurecen el cristal frente al ojo izquierdo, y viceversa.

Si la frecuencia de proyección es suficientemente elevada, el mecanismo ojo-cerebro no detecta parpadeos de ninguna clase y la sensación 3D es muy convincente.

Pero "Todo lo Bueno tiene algo Malo"...

Este tipo de tecnología 3D tiene sus contras, ya que algunas personas experimentan dolores de cabeza, fatiga ocular y náuseas.

Una película en 3D
es como mirar por una
ventana a un mundo
Tridimensional Real



Descubre el
CINE

4DX



¿Qué es el Cine 4Dx?

El cine 4Dx constituye un sistema de proyección de películas que persigue una mayor inmersión del público en el ambiente de éstas, para recrear en la sala las condiciones que están dentro de la pantalla, tal es el caso de la niebla, lluvia, viento, sonidos intensos u olores a través de varios mecanismos y dispositivos.

Este sistema es muy atractivo para la mayoría de los espectadores, ya que además de permitirles ver imágenes que salgan de la pantalla, les permite sentir que realmente están dentro de la película, estimulando cada uno de sus sentidos.

Conoce sus 5 Elementos



Movimiento



Viento



Agua



Niebla/Luz



Olores

03:04:14:14

Todo está en los Asientos

La disposición de los asientos es clave para que vivas la película como si fueras el protagonista; tienen movilidad y vibración: hacia arriba, abajo, derecha o izquierda, y a distintas velocidades, según el caso o la secuencia del filme.

Frente a ellos se ubica una barra que contiene compresores dirigidos hacia la zona facial del espectador y que envían disparos de agua o aire.

Sus ingenieros explican que se trata de una combinación de sistemas de propulsión de aire comprimido, spray de agua frontal, ráfagas con diferentes aromas, cosquilleo en espalda y piernas (efecto ratón) neblina, viento y relámpagos de luz.

Están distribuidos en salas que pueden ir de 88 a 188 personas, con sincronizaciones especiales para poder llevar a cabo esos efectos.



Las películas en 4Dx son más memorables



La experiencia en cuarta dimensión (4Dx) hace que las películas sean memorables, sobre todo por sus efectos especiales; se desglosa el agua, que incluso a gusto del espectador puede ser desconectada en el asiento, la lluvia con variaciones de agua, la niebla, con unos cañones que expulsan humo cada vez que aparece una explosión.

El viento se representa mediante unas ráfagas algo caóticas y frías, y la neblina lleva una simulación corta, en un breve lapso de tiempo, mientras las burbujas complementan esas sensaciones de la sala.

El olor es todo un secreto, pues se exhala de manera centralizada, ya que no proviene de los asientos.



"Estos efectos físicos complementan los esfuerzos de los

Directores y Productores

en crear una película

más Real"



03:04:14:16

TIM BURTON

Es uno de los directores de cine más aclamados del mundo por su cualidad artística que lo hace fuera de lo común.

Su carrera comenzó en el estudio de animación más famoso de Hollywood, logró su primer trabajo de dirección gracias a un cortometraje suyo, que curiosamente nunca fue lanzado.

Su nombre completo es Timothy William Burton, nació el 25 de agosto de 1958 en Burbano, California. Fue un joven tímido, que no fue bueno en la escuela, pero su gran talento era en pintar, dibujar y ver películas, se inspiraba en hacer monstruos y en su ídolo Vincent Price.

Al salir de la secundaria en 1976, Burton asistió al Instituto de Artes de California, mejor conocido como CalArts, que había sido fundado por Disney.

Burton entró al programa de animación de Disney en segundo año, y se dio cuenta que era una gran forma de ganarse la vida, pero Burton no disfrutó ser animador, así que el estudio tomó en cuenta que el talento de Burton no estaba siendo utilizado realmente. Lo convirtieron en un artista conceptual, aquellos que diseñan los personajes que aparecerán en las películas.

El trabajo de Burton no tenía nada que ver con los estándares de Disney, por ello no resultaron bien y no fueron utilizados. Sin embargo, tuvo la libertad de crear sus propios proyectos, como El Extraño Mundo de Jack y el corto de acción real Frankenweenie.

Gracias a eso, Tim Burton tuvo la oportunidad de trabajar con su ídolo, Vincent Price, por primera vez y ambos se hicieron amigos hasta la muerte de Price en 1993.



Frankenweenie tuvo ciertos problemas, ya que se advertía a los padres estar junto a sus hijos al momento de verla y esto impidió que fuera lanzada, excepto en Europa y apenas lanzada en video. Aun así, significó mucho como su primer trabajo y conocido como director.

El escritor de novelas de horror Stephen King vio Frankenweenie y se la recomendó a Bonni Lee, un ejecutivo de Warner Brothers. Lee le mostró el filme a Paul Reubens, quien fue Pee Wee, supo de inmediato que Tim Burton era la opción ideal para el trabajo.

Después del sorprendente éxito de La Gran Aventura de Pee Wee, Burton no volvió a hacer otro filme en tres años.

Volvió hasta que se le ofreció el guión de Beetlejuice, que fue acorde con su visión única. La película fue un éxito aún mayor y eso lo llevó a Warner Bros a ofrecerle a Burton a dirigir Batman, El Caballero de la Noche.



Burton logró poner su sello al filme y quedó como una de las películas más influyentes de las últimas décadas.

También, logra hacer un proyecto extremadamente personal que fue aprobado por 20th Century Fox, El Joven Manos de Tijera, protagonizada por Johnny Depp, que desde entonces, se convirtió en su actor fetiche.



Fue el primer filme donde Burton tuvo el control creativo completo, desde la historia hasta la producción. La película fue un éxito de taquilla, significó que desde entonces Burton fuera tomado en serio como un artista.

Siguió su camino en 1992 con la secuela de Batman Regresa, no fue un éxito tan grande como la primera y sufrió el ataque de los padres que la consideraron muy oscura para los más jóvenes.



Tras ver finalmente su proyecto realizado con la película de animación El extraño mundo de Jack, Burton volvió a producciones de menor presupuesto con Ed Wood, no fue un éxito en la taquilla pero le dio a Burton las mejores críticas de su carrera y dos premios Oscar.



Burton hizo su regreso tres años después con su primer film de horror de verdad, La leyenda del Jinete sin Cabeza.

No olvidemos la maravillosa historia de Big Fish en 2003, que recibió cuatro nominaciones a los Globos de Oro, y la divertida adaptación de Charlie y la fábrica de Chocolate en 2005, que fue un éxito en taquilla.



En 2007 dirige Sweeney Todd, con la que obtuvo el Globo de Oro a la mejor película de Comedia Musical.

Después, realiza para Disney, Alicia en el País de las Maravillas, que se estrenó en 2010, y para 2012 estrena Sombras Tenebrosas, y posteriormente, colaboró de nuevo con Disney para retomar su cortometraje Frankenweenie.




Actualmente se encuentra la gran espera, entre sus seguidores, el estreno de la película Big eyes para este año en el mes de diciembre, protagonizada por Christoph Waltz y Amy Adams, narra la historia real de Margaret y Walter Keane, donde ambos se hicieron famosos en las décadas




de los 50's y de los 60's gracias a sus pinturas que retrataban a niños con los ojos más grandes de lo habitual.

A nivel personal, Burton estuvo casado con la artista alemana Lena Gieseke, de la que se divorció en 1992, después tuvo un largo romance, de 8 años, con la actriz Lisa Marie. Pero siguió su amor en 2001 con otra intérprete, Helena Bonham Carter se ha convertido en protagonista de todas sus últimas películas, tienen dos hijos, Billy Ray y Nell Burton.



 /TimBurton

 www.timburton.com

03:04:14:18

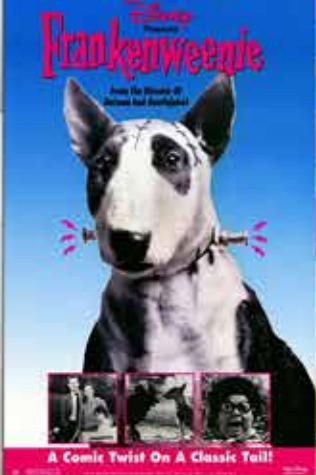


TIM BURTON'S VINCENT

JOHNNY DEPP WINONA RYDER



el Joven MANOS DE TIERAS



Frankenweenie

A Comic Twist On A Classic Tail!



BATMAN RETURNS

MICHAEL KEATON DANNY DEVITO MICHELLE PFEIFFER



pee-wee's BIG ADVENTURE



TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS



BEETLEJUICE



"ONE OF THE YEAR'S FUNNIEST!" JOHNNY DEPP ED WOOD

TWO BIG THUMBS UP!



TIM BURTON'S BATMAN



BATMAN FOREVER

VAL KOLMER TOMMY JONE JIM CARREY

NICOLE KIDMAN CHRIS O'DONNELL



James y el Melocotón GIGANTE



MARS ATTACKS!



Sleepy Hollow



EL PLANETA SIMIOS



BIG FISH

BASED ON THE NOVEL BY DANIEL WALLACE. SCREENPLAY BY JOHN AUGUST



Charlie y la FABRICA DE CHOCOLATE



El Cadáver de la Novia

Una Genialidad



NEVER FORGET NEVER FORGIVE.

JOHNNY DEPP SWEENEY TODD



9-9-09



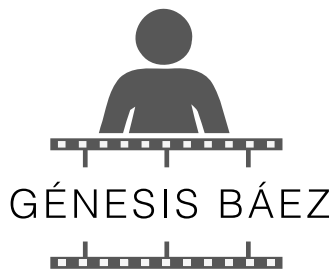
Alicia en el País de las Maravillas

Desde siempre vive Mágico. 2010





“Me inspiré en las personalidades de los personajes”.



GÉNESIS BÁEZ

Génesis, gracias por compartirnos tu talento. ¿Qué te motivó a ilustrar Oz?

Fue parte de un proyecto en clase, teníamos que ir a ver esa película al cine y hacer una ilustración. Me inspiré primeramente en las personalidades de los personajes principales y en ilustrar un objeto que representara a cada uno de ellos.

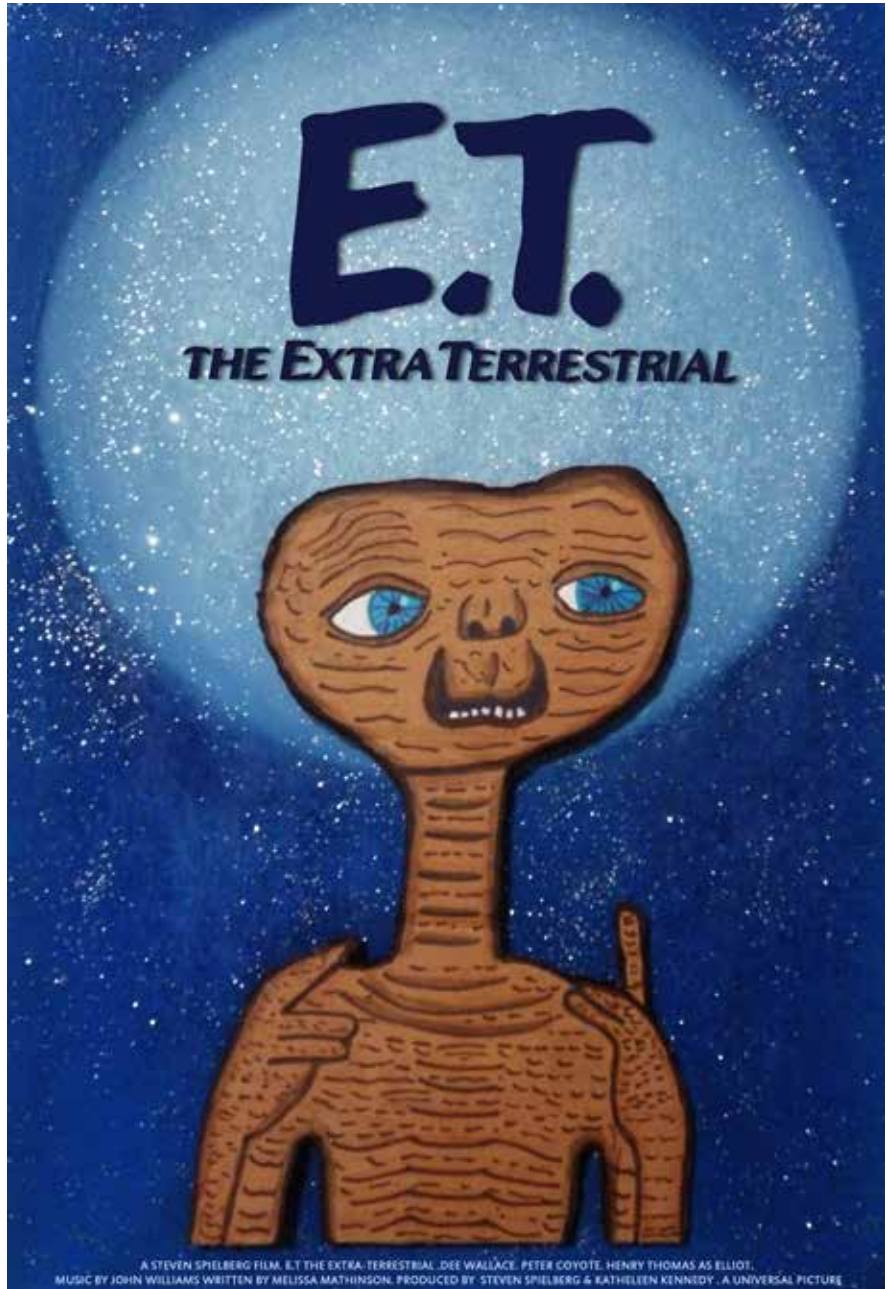
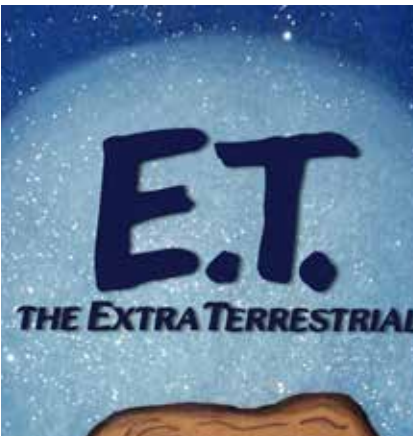
¿Qué es lo que te gustó de la película?

Me gustó que fuera una precuela y mostrara los antecedentes de la conocida historia de “el mago de oz” y otros personajes,

¿Con qué personaje de la historia te identificas más?

No creo que me sienta muy relacionada con alguno de ellos, pero yo creo que el de Theodora es mi favorito.

03:04:14:20



“Yo soy igual al estar lejos de casa”.

Fátima, cuéntanos un poco de tu trabajo, ¿Por qué decidiste ilustrar ET?
Es mi película favorita desde niña.

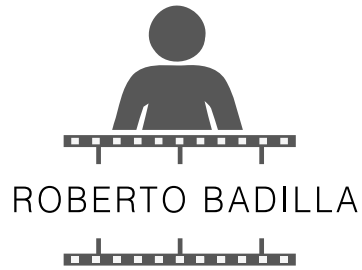
¿Qué es lo que te gustó de la película?
La historia y los personajes definitivamente.

¿Con qué personaje de la historia te identificas más?
Con él, ET precisamente. Está lejos de su casa y la extraña... Yo soy igual al estar lejos de casa.



FÁTIMA SAMANIEGO

“Decidí ilustrarlo de una manera minimalista”.



Roberto, ¿Por qué Signs?

Signs es mi película favorita de todos los tiempos.

¿Qué es lo que te gustó de la película?

Todo, no hay una cosa que me guste más que otra, toda la película de pies a cabeza me encantó.

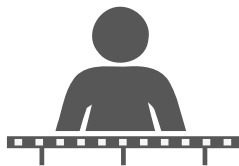
Platicanos más sobre tu ilustración...

Decidí ilustrarla de una manera minimalista, utilizando un artefacto importante que aparece en dicha película (en este caso el walkie talki).





“Mi género favorito es el de horror”.



ESTEFANÍA DÁVILA



Estefy, platicanos sobre tus gustos en las películas.

Hola, soy Estefy, me gusta ver películas y mi género favorito es el de horror.

¿Por qué elegiste esta película?

Esa ilustración la hice porque “La Massacre de Texas” es mi película favorita.

¿Qué es lo que te gusta de la trama?

La historia, el que sea una película basada en hechos reales, hace que sea más interesante.

CONCEPT ART

“Diseñando nuevos mundos”

TEXTOS

buqueartdora.com

En infinidad de ocasiones nos hemos deleitado con películas y videojuegos de fantasía o ciencia ficción en los cuales aparecen mundos imaginarios, personajes de lo más variados, escenarios imposibles y escenas irreales. Todo esto lo podríamos concentrar en una idea común, “la creación de nuevos mundos”.

Desde siempre la capacidad imaginativa de las personas ha dado lugar a historias y situaciones que sólo podemos vivir a través de libros, comics, películas, videojuegos, y el desarrollo de todos ellos claramente tiene una historia que se ha de escribir. A su vez, esta historia tiene elementos que han de ser descritos, y como todos sabemos que una imagen vale más que mil palabras, aquí es donde entra el “concept art”. A grandes rasgos, el concept art se utiliza para crear una idea del producto final de manera rápida y sirve de guía para su desarrollo. Es decir, éste arte engloba los primeros esbozos, las ilustraciones que representan escenarios, personajes, objetos, los diseños tridimensionales, todo

aquello que se tomará de referencia para llegar al aspecto visual final.

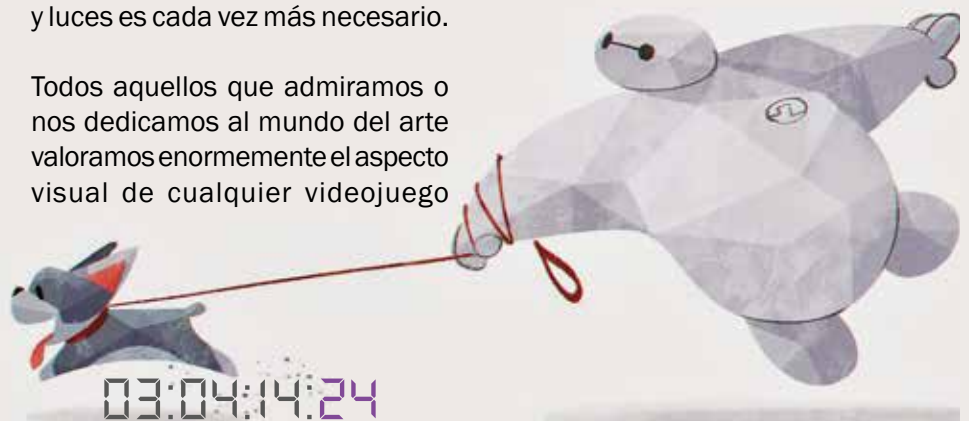
Estos diseños deben plasmar las ideas que se desean recrear con el mayor número de detalles posible para su mejor comprensión. Se han de detallar los materiales, las luces, los colores, el entorno, los gestos y posturas.

El concept art en sus inicios se hacía de manera manual, sobre papel, lienzo o tela, pero con el tiempo y la modernización de técnicas de hoy en día es casi completamente digital, por lo que este modo de hacer ha evolucionado y se ha ido perfeccionando hasta convertirse en una disciplina con un nivel de trabajo muy alto. Hoy en día, con el importante avance gráfico de los motores y consolas, el correcto diseño de los escenarios, entornos y luces es cada vez más necesario.

Todos aquellos que admiramos o nos dedicamos al mundo del arte valoramos enormemente el aspecto visual de cualquier videojuego



o película, y nos sentimos ansiosos de ver toda la remesa de diseños, ilustraciones y esbozos para saber cómo han nacido y evolucionado nuestros héroes y nuestros monstruos favoritos, las armas y trajes que portan, o los paisajes por los cuales deambulan.



FROZEN

CONCEPT ART



Si hablamos acerca de la creación de nuevos mundos y de escenarios fantásticos la película de Walt Disney Animation “Frozen” es un gran ejemplo para mostrar y deleitar. En ella podemos apreciar asombrosos paisajes, muy bien detallados, paisajes que podrán lograr hacerte sentir el invierno eterno que reina en Arendelle.

Frozen estuvo en desarrollo por muchos años. De hecho, Walt Disney tuvo problemas en traer a este personaje a la vida.

Este último filme animado por computadora, fue el que finalmente llegó a la pantalla grande y se transformó en una de los mejores éxitos.

Aquí mostramos algo de el arte conceptual dibujado a mano de Frozen, el cual nos da un vistazo a como una versión clásica animada pudo haberse visto en 2D.



CONCEPT ART

EL LIBRO DE LA VIDA

Después del tráiler el equipo de la película dio a conocer el 'concept art' del libro de la vida en su sitio oficial, aquí podíamos encontrar hermosas ilustraciones hechas por Paul Sullivan quién es a su vez el director de arte de la película. Después del lanzamiento de la película varios artistas se animaron a hacer su propio concept art y no es de extrañarse puesto que la película tiene mucha calidad visual, está llena de colores vivos y paisajes magníficos que pueden inspirar a cualquiera.

Paul Sullivan

Estudó en Rocky Mountain College of Art and Design, donde se especializó en ilustración y un poco de animación, ha trabajado en varios proyectos de entretenimiento tales como juegos y películas.

En el 2009, Sullivan comenzó a trabajar con el escritor/director Jorge R. Gutiérrez en el film animado "El Libro de la Vida". Desde el principio Sullivan fue el encargado de la dirección de arte y la producción de diseño.



03:04:14:26

Jordan Lamarre-Wan

Desarrollador visual y artista de concepto, Jordan pintó y diseñó muchos de los escenarios icónicos de la película mientras trabajaba en equipo con talentosos artistas.

“El hermoso estilo de la película tiene tres diferentes lenguajes visuales; uno para cada mundo. El mundo hecho de madera esculpida trae a la mente los juguetes que se solían fabricar y es una forma de rendir homenaje a la arquitectura Maya, Española y Mexicana. La belleza del diseño se le puede atribuir a la dirección visual que está conformada por dos impresionantes e inspiradoras personas, Simon Varela como productor de diseño y Paul Sullivan como director de arte. El diseño de personajes fue creado por Jorge y su encantadora esposa Sandra Equihua.”



Travis Koller

Es un ilustrador de desarrollo visual y diseñador de concepto que compartió sus ilustraciones del libro de la vida en el sitio web: www.conceptartworld.com. Travis ha trabajado en películas como Megamente, Madagascar 3, Cómo Entrenar A Tu Dragón y Shrek Tercero.





HAZLO TU MISMO!

PROYECTOR CASERO PARA TU SMARTPHONE



03:04:14:28

La Bombilla

00:28:31:00



Es muy famoso ya el proyecto de la cámara oscura con una caja de zapatos, la mayoría de nosotros hemos hecho una ya, pero ahora planteamos como hacer un proyector para tu celular con el mismo sistema. Te traemos un tutorial sencillo y muy útil para construir el ya mencionado proyector que nos permitirá mostrar contenido desde nuestro móvil (de preferencia smartphone o cualquier otro modelo

con pantalla amplia característica de los modelos de pantalla táctil) sobre una superficie tal como si fuera una suerte de proyector de cine pero en menor escala, un singular experimento casero al alcance de cualquier curioso que quiera ver un poco de los principios que rigen la óptica y el funcionamiento básico de la serie de artefactos englobados en el mundo de la cinematografía y la fotografía.

Materiales:

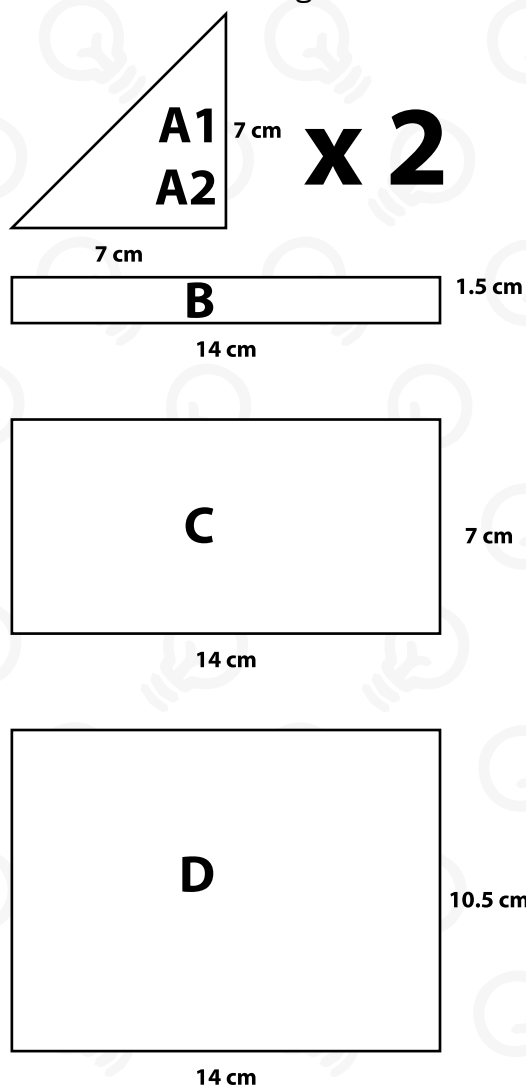
- Caja de zapatos
- Lupa de entre 6 y 9 cm de diámetro
- Una pieza de cartón (mínimo de 25 x 14 cm)
- Un teléfono celular smartphone
- Cinta adhesiva
- Silicón o pegamento blanco
- Cúter
- Tijeras

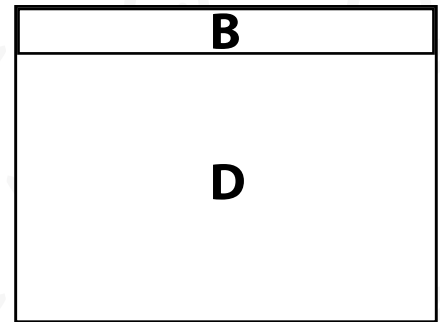
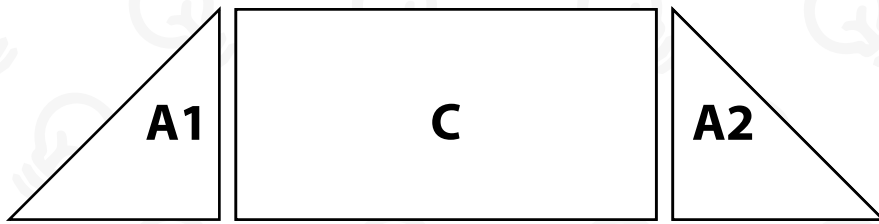
1ero. Necesitamos construir una base que sostenga a nuestro smartphone en una posición horizontal a 90°, para esto utilizaremos el trozo de cartón de 25 cm x 14 cm que cortaremos en una serie de 5 piezas con las siguientes medidas y formas (figura 1).

2do. Debemos ensamblar las piezas en dos secciones principales utilizando el silicón o pegamento blanco.

- A1, A2 y C.
- B y D.

Figura 1





De ésta manera el ensamble nos quedará así.



3ero. Se realiza un agujero circular en la parte frontal de la caja de zapatos, del tamaño del lente de tu lupa.



4to. Es importante que el soporte pueda moverse, ya que de la distancia del lente y el celular depende el enfoque de la imagen. Por lo cual dibujaremos dos líneas que marquen el diámetro del lente a lo largo de la caja para así poder colocar la base siempre centrándola con el lente de la lupa.



03:04:14:30

[La Bombilla]

00:28:31:00



5to. Una vez colocado el soporte, ajustamos el brillo de nuestro celular a su máximo nivel para asegurar la nitidez de la imagen a la vez que se coloca de tal manera que la imagen quede de cabeza.



Finalmente como se mencionó anteriormente ajustamos la posición de la caja en general y a su vez de la base del smartphone para tener un buen enfoque en la superficie donde se proyectará la imagen.

Es necesario que se utilice en una habitación lo más oscura posible para poder ver la imagen más a detalle.



03:04:14:31

TENDENCIAS

20's



- Cine Western-
- Cine de Aventura-
- Cine bélico-
- Cine Slapstick (Comedia)-



Aunque el cine mudo existía desde antes, no fue si no hasta los 20's que alcanzó su máximo punto, con actores como **Charles Chaplin**, **Mary Pickford**, **Gilbert Roland** y **Buster Keaton**.

30's

"My dear, I don't give a damn"



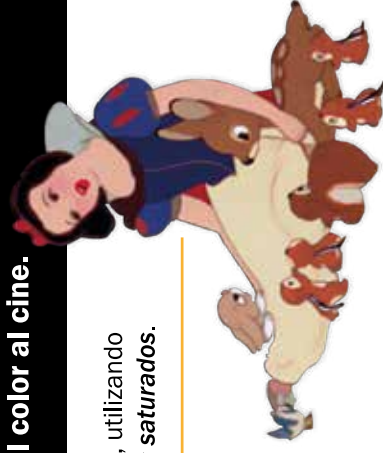
Llegan el sonido y el color al cine.



Método de color, utilizando colores saturados.

1939.

El Mago de Oz



1937. Blancanieves y los Siete Enanos
1er Largometraje animado

40's



FILM NOIR

Casablanca

1942

Michael Curtiz



Género que reflejaba cómo podría sentirse el mundo durante y después de la guerra; el ensombrecido panorama que tenía la gente y el pesimismo fue el sello inconfundible de estas películas.



A partir de los 40's, el **Cine de Oro Mexicano** comenzó a tener más popularidad, ya que sus tramas no eran bélicas y contenían temas más vesátiles.



La película "**Cleopatra**", casi lleva a la quiebra a **Twentieth Century Fox** en 1963, debido a los altos costes de producción; sin embargo, la compañía se salvó gracias al inesperado éxito de "**La Novicia Rebelde**" 2 años después.



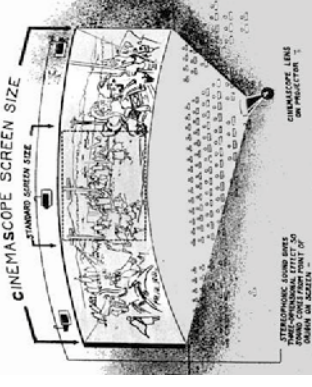
1963

1965

50'S



Cultura juvenil "Época de la rebeldía"



Sistema de tres cámaras, tres proyectores y pantallas entrelazadas semicurva

En Abril de 1957, muere Pedro Infante, y con él, muere simbólicamente la Época de Oro del Cine Mexicano

"BOND, JAMES BOND"

007

El género de **Acción** es redefinido con la primera película de *James Bond* protagonizada por **Sean Connery**

1962

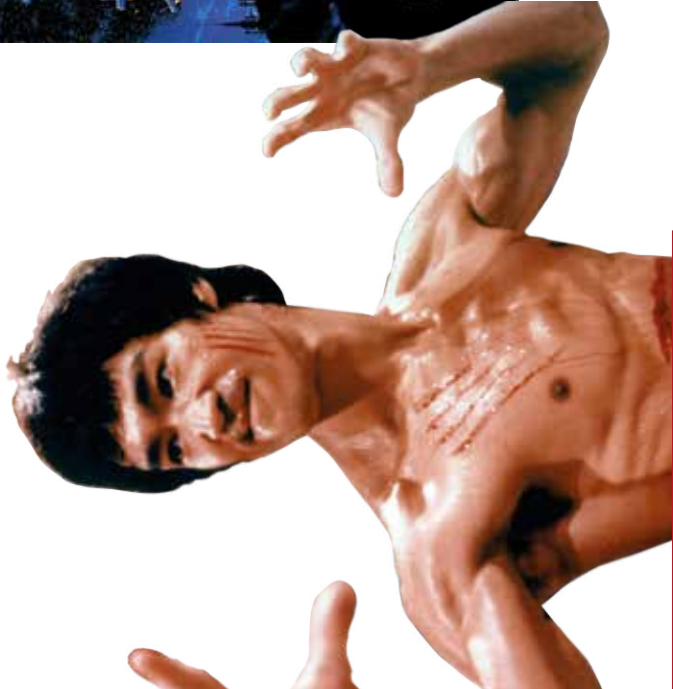


70's

REC ●

Tendencias

Se comienza a incluir en las películas contenido sexualmente explícito y violencia muy gráfica.



Bruce Lee. Artes marciales.

BOLLYWOOD



"Revenge is a dish that tastes best when served cold"

80's

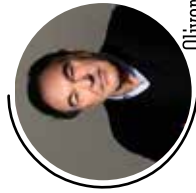
Hasta la vista, baby.

En esta década surgieron muchas secuelas.



"E.T.: phone home"

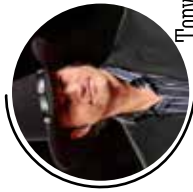
90's



Oliver Stone



Robert Rodriguez



Tony Scott



Quentin Tarantino

Run Forrest, run!



Punto de partida de la digitalización del cine. Transformar imágenes analógicas en digitales para poder manipularlas con un ordenador.

Elaboración de imágenes virtuales por ordenador.
Performance capture
Motion capture

00's

COMIC LLEGA AL CINE

3D



FOTOGRAFÍA CINEMATOGRÁFICA

En algunas ocasiones, sin que nos demos cuenta, cuando vemos alguna película, nos quedamos ya sea horrorizados por la iluminación y fotografía que tiene, o bien maravillados por el trabajo realizado en

la cinta por el director de fotografía. El director de fotografía siempre ha estado en un segundo plano y es una figura en la que la gente no se suele fijar demasiado. Todos nos acordamos de directores, actores, guio-

nistas e incluso compositores de la banda sonora, pero el encargado de la fotografía, y por tanto, de la estética y resultado visual suele quedar relegado, por mucho que tengan su propia categoría en los Oscars.

JOHN TOLL

Nació el 15 de junio de 1952 en Cleveland , Ohio , EE.UU. . Él es conocido por su trabajo en Braveheart (1995) , Iron Man 3 (2013) y El último samurai (2003) . Él ha estado casado con Lois Burwell desde 14 de noviembre 1998.



En 1978 trabajó en su primera película, Norma Rae, como operador de cámara. Ganó back -to-back premios de la Academia a la mejor fotografía en 1994 y 1995, para las películas de Leyendas de pasión y Braveheart. También está a sólo 1 de 3 directores de fotografía para ganar espalda con espalda Oscar.

Él era el director de fotografía en 1987 por una pelota de béisbol con temas de la televisión nacional disparo Ben - Gay comercial en el estadio de Anaheim, en el sur de California, por escrito y co-dirigida por Peter Hoffman, director creativo de la agencia de publicidad de Nueva York de Ally y Gargano.

Fue el primer comercial para utilizar la mascota humana de un equipo de béisbol - en este caso un "pájaro " gigante - como una estrella en un comercial.

Ha sido colaborador habitual de cineastas consagrados como Francis Ford Coppola, Edward Zwick, Cameron Crowe y El Wachowski.

Trabajó con Lois Burwell (su esposa) en Braveheart como el artista de maquillaje (por la que ganó un Oscar).

Fue nominado para un Premio de la Academia por su trabajo en la delgada línea roja y ganó una Men-

ción de Honor en el 49º Festival Internacional de Cine de Berlín.

También fue nominado para un Premio Primetime Emmy por el piloto de Breaking Bad.



03:04:14:36



La serie Breaking Bad, contó desde sus inicios con un exitoso reparto y obtuvo una fama muy prolongada (que de hecho todavía disfruta), pero siempre apuntó muchas maneras hacia el camino del éxito.

En su primer capítulo aparecieron muchos grandes nombres, uno de ellos fue el de John Toll, el director hizo lo que mejor sabe hacer aprovechar los paisajes y crear un clima de color inconfundible.



El piloto está grabado en Nuevo México, lugar donde transcurre la acción de la serie a lo largo de sus temporadas. En el caso de este capítulo se desarrolla en el desierto.

Los cielos infinitos y los colores llamativos que eligió Toll, marcaron muchos otros capítulos en el resto de la serie, fue ejemplo de otros directores de fotografía que han participado.





El toque de color y esos primeros planos que tienen de protagonista al personaje pero siempre saliendo el fondo, esa colocación del personaje justo en el medio, es por decirlo más liviano “la marca de la casa” observando esa colocación y ese uso de la luz, solo podemos ver que estamos ante un genio, y efectivamente estamos ante uno muy grande.

La imagen, tal vez más emblemática que nos deja el piloto, que se une a otras muchas que el artista nos ha dejado a lo largo de su carrera, es la de la caravana, vehículo que tendrá repercusión en muchos otros capítulos pero con esta colocación y encuadre hasta parece que nos puede evocar a cualquier cosa.



La imagen de la caravana en medio del desierto evoca indiscutiblemente a los fusiles de “La delgada línea roja” o incluso tal vez más a los caballos de “Leyendas de pasión” situados en el medio de las montañas.

En definitiva se trata de otro exquisito trabajo que nos ha dejado John Toll para el disfrute de nuestra vista. Por el que obtuvo una nominación a mejor cinematografía en una serie de una hora de duración.



03:04:14:38

REC ●

Fotografía

00:36:39:00



03:04:14:39



"El saber de mis hijos
hará mi grandeza"

El Sorteo Magno

103° Sorteo de la Universidad de Sonora



1er Premio

Residencia en la Rioja Residencial, amueblada, decorada,
refrigerada y un automóvil Toyota Corolla LE 2014.

Valor total del premio \$3'901,158.¹⁰

18 de diciembre de 2014

*esta navidad...
¡Tu mejor sonrisa!*



2° Premio

Durango Limited 2014



3° al 5° Premio

Patriot Sport 2014



60

Premios

6° al 10° Premio

Cheque de caja bancario
por \$150,000.⁰⁰



BOLETO: \$300

www.sorteos.uson.mx

Permiso SEGOB: 20140338PS07