



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

2-1987

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

DIVISION DE ESTUDIOS DE POSTGRADO

FUNDAMENTACION DE LA PROPUESTA DE CREACION
DEL TALLER DE VIDEO, DE LA DIVISION DE
POSTGRADO DE LA E.N.A.P. U.N.A.M.

T E S I S

PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRIA EN ARTES
VISUALES (COMUNICACION Y DISEÑO GRAFICO)

QUE PRESENTA

FRANCISCO JAVIER HERNANDEZ VAZQUEZ

MEXICO, D.F. 1987.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

CON PROFUNDO AGRADECIMIENTO A :

MTRA. LILIA BETANZOS HERNANDEZ,

MTRA. LUZ DEL CARMEN VILVHS E.

POR SU APOYO DESINTERESADO Y

ORIENTACION QUE HICIERON POSIBLE

LA REALIZACION DE ESTA TESIS.

ESQUEMA DE TESIS

TITULO : FUNDAMENTACION DE LA PROPUESTA DE CREACION DEL TALLER DE VIDEO, DE LA DIVISION DE POSGRADO DE LA ENAP. UNAM.

MARCO TEORICO

INTRODUCCION 3

CAPITULO	I GENERALIDADES Y POSIBILIDADES DEL VIDEO.	
	I.1 DEFINICIONES Y TRASCENDENCIA.	9
	I.2 PRINCIPALES MANIFESTACIONES.	14
	I.3 PERSPECTIVAS EDUCATIVAS.	21
	I.4 PERSPECTIVAS SOCIO POLITICAS.	27
	I.5 DIVERSOS TIPOS DE TRANSMISIONES EN MEXICO.	31
CAPITULO	II ANALISIS TECNICO DEL VIDEO.	
	II.1 GRABACION Y EDICION.	37
	II.2 MOVIMIENTOS DE CAMARA Y GUION TECNICO.	45
	II.3 SISTEMA DE ILUMINACION.	60
	II.4 EL ESTUDIO.	69
CAPITULO	III PROPUESTA DE CREACION DEL TALLER DE VIDEO DE LA DIVISION DE POSGRADO DE LA ENAP. UNAM.	
	III.1 CREACION DE VIDEOTECA PARA EL TALLER DE VIDEO.	75
	III.2 DISEÑO DE ESTUDIO DE VIDEO Y UBICACION DEL PISO (PLANOS ARQUITECTONICOS).	85
	III.3 EQUIPO DE VIDEO MINIMO.	94
	CONCLUSIONES.	100
	BIBLIOGRAFIA.	103

La realización de una tesis de esta naturaleza tan poco tradicional en nuestra carrera, tiene por objeto sentar un precedente del método a seguir para una de las ramas más modernas de las Artes Visuales, que es el video, y el área de Posgrado de una Escuela de Artes Plásticas no puede ser la excepción, en esta nueva forma de expresión visual y técnica del mundo contemporáneo en todas sus manifestaciones, ejemplo: el Video-Arte, Video-Pedagógico, Video-Clip, etc.

En los últimos años, han surgido en la historia social de nuestro tiempo dos progresos fundamentales: uno de ellos es la demanda cada vez mayor de elementos educativos en todos los niveles. El otro, el explosivo crecimiento de los medios masivos de comunicación, como lo es el empleo del video y las videocaseteras introducidas al mercado mexicano hace nueve años, estos sistemas de video se han convertido en el centro de atención de la industria del entretenimiento casero.

Se deduce que podemos establecer una asociación si consideramos que la educación es una forma especial de comunicación que la humanidad ha transmitido de generación en generación.

El empleo del Video-Arte y Pedagógico en la educación ha traído consigo grandes controversias, algunas basadas en el hecho de que se perdía el contacto personal entre maestro y alumno. La misma equivocación es probable que se sufriese cuando se montó la imprenta hace 500 años como un primer embate a la tradición oral de la enseñanza Medieval, permitiendo a los estudiantes estudiar por su cuenta lejos de supervisión individual. El mismo temor es posible se tenga en relación a los métodos audiovisuales de enseñanza.

Analizando lo anterior se observa que el desenvolvimiento de los medios artísticos y educativos se da en función del incremento

de la población estudiantil, lo que nos impide seguir pensando en una educación de contacto directo como única y adecuada para nuestro tiempo.

Consciente del problema de la falta de elementos audiovisuales educativos adecuados a nuestra realidad, trato de iniciar en nuestra escuela la introducción de métodos audiovisuales como es el video en taller y una videoteca para el archivo y consulta de temas específicos que abarquen todas las áreas posibles. Ya que siendo México un país que está en desarrollo no podemos quedarnos al margen de los adelantos logrados, sino que debemos experimentar con ellos y ver si es posible adecuarlos a nuestro medio educativo.

El video puede ayudar a comprender y analizar al arte desde sus raíces utilizando medios gráficos, por un lado, el hacer del alumno más responsable y consciente de su educación y por otro, el obligar a los maestros a compenetrarse con los nuevos recursos y materiales de enseñanza para perfeccionar la educación.

En la actualidad el video es una de las expresiones más populares y de gran alcance en comunicación, en los nueve años que han pasado desde que las videograbadoras entraron en el mercado mexicano, se han vendido más de un millon de unidades y se espera que el número aumente en los próximos años.

El video ya se emplea casi para todo, desplazando poco a poco a otras técnicas de producción o creación dentro de la cultura de la mayoría de los países occidentales como por ejemplo: al comic, al cine y a la televisión.

La comunicación es el: "Acto de relación entre dos o más sujetos, mediante el cual se evoca en común un significado"(1).

El video es todo este significado, es el registro o reproducción de imágenes y sonidos por procedimientos magnéticos simultáneos, es decir, el video es la señal y medio de comunicación audiovisual relacionado con la imagen en cualquier transmisión de televisión.

El video representa así, los sucesos que en este momento se le proporcionen como por ejemplo los efectos especiales muy de moda en las capsulas musicales, entre los que se incluyen el video digital cuyas características son: transformar las imagenes en varios objetos, hacerlos rotar completamente, visualizarlos en perspectiva, dividirlos agranderarlos, achicarlos, y por computadora lograr efectos de animación de cualquier tipo de imagen como caricaturizar el objeto, cambiarle color, ponerle destellos y armar o desarmar cualquier imagen u objeto desde las más ínfimas partes de su diseño. Es por todo esto que el video puede llegar a formar parte de las Artes Visuales.

"En algunas sociedades el arte ha representado la búsqueda de lo bello, adjetivo por sí solo, mientras que en otras, se asoció a la definición de lo universalmente verdadero. El arte ha cumplido diversas funciones, desde políticas, educativas y sociales, hasta comerciales. Las Artes Visuales son aquellas que se perciben en forma básica por el sentido de la vista." (2).

Estos puntos antes mencionados, los tratamos más ampliamente en el capítulo 1. El video debe coadyuvar a la educación, pues puede dedicar parte de sus recursos a campañas complementarias de apoyo de los materiales impresos empleados en la difusión de información.

El video brinda la oportunidad a un amplio número de

personas de una educación demostrativa, lo que implica una gran efectividad pedagógica por las características que posee. Al conservar, la atención del espectador por ir dirigida a los sentidos de la vista y del oído; por lo tanto, es un medio dominante.

"El video es uno de los medios de comunicación más prometedores de los sistemas de enseñanza modernos. Esto se debe a que este medio, si se utiliza en forma adecuada, implica una mayor economía en cuanto a tiempo e inversión, sin embargo, su principal ventaja radica en el hecho de que, dentro de los diferentes medios y métodos con que contamos actualmente, los que permitan una comunicación gráfica y verbal en forma simultánea, han demostrado ser más eficaces para promover el aprendizaje." (3).

Las técnicas principales de video las analizamos en el segundo capítulo, como referentes importantes en la elaboración técnica de cualquier video.

La TV utiliza al video como un elemento que puede ser transmitido a través suyo, pero que no depende de ella para ser visto. Por otro lado, el video es continuamente empleado en Circuito Cerrado, ya que constituye una forma más económica, facilidad de operación y de transmisión, un mejor manejo de recursos técnicos y ahorro de tiempo.

Dentro de la programación de los diferentes canales de televisión encontramos programas educativos para niños, jóvenes y adultos, que en su gran mayoría utilizan la tecnología video que, como ya mencionamos, representa un medio y más actualizada tecnológicamente algunos ejemplos:

Tú a alguien le importas. Se dramatiza un problema típico de la sociedad, tratando de darle solución con ayuda de especialistas Psicólogos, sociólogos etc.

Confrontación, de Cara al Futuro y Reflexiones. Son pro-

gramas de debate del Canal 11, donde varios especialistas exponen sus puntos de vista de algún tema.

Videocosmos, el programa de videos por excelencia con diversos temas o la enciclopedia visual del siglo XXI.

Esta es una muestra de los programas de educación no formal que la TV mexicana transmite en su mayoría en video. Decimos no formal, porque difiera de los programas educativos formales al no seguir los planes de estudio oficiales.

Otro dato interesante es el empleo del video en la orientación vocacional que poco a poco ha ido desarrollándose, por medio de la innovación de diferentes técnicas. Algunas instituciones mexicanas ya emplean este método como son: U.N.A.M., I.P.N., S.E.P., TELXVISA, etc. La Dirección General de Orientación Vocacional de la Universidad Nacional Autónoma de México diseñó conjuntamente con las facultades, una serie de videos sobre las diferentes carreras que imparte la institución, los cuales, recientemente, fueron transferidos a video. Asimismo, de dos años a la fecha esta dirección, en coordinación con el Centro Universitario de Producción Audiovisual (CUPRA) ha realizado programas, con el mismo contenido, pero ya no de manera audiovisual (pasado a video), sino con un programa, propiamente dicho, apoyado este proyecto por el actual rector de la UNAM, Dr. Jorge Carpizo., y cumpliendo con las normas establecidas para salir al aire en los canales de Invisión, UTEC y Televisa, de igual forma este material está al alcance de las preparatorias de la UNAM.

En el tema III, el diseño arquitectónico del estudio de video, se plantean soluciones de escenografía y acondicionamiento del espacio. Con la creación del taller se podría ayudar a los planes de orientación vocacional, que la misma universidad elabora.

La propuesta específica de esta tesis es la creación del Taller de Video de la División de Posgrado de la E.N.A.P., U.N.A.M., cuya importancia en las Artes Visuales se explica y fundamenta.

La realización de videos de tipo didáctico, producción

de videos didácticos, artísticos y el apoyo de la videoteca, dará relevancia y trascendencia a la División dentro de la Universidad, al brindar una opción más a sus estudiantes.

NOTAS:

- (1) David K Berlo. El proceso de la comunicación. Ed. El Ateneo. Buenos Aires p 14. 1977.
- (2) Tudor A. Cine y Comunicación Social. C. Comunicación Social. Ed. Gustavo Gili. Barcelona España. p 277. 1974.
- (3) Enrique García C. Técnicas Modernas en la Educación. Ed. Trillas. México. p 76. 1981.

CAPITULO I GENERALIDADES Y POSIBILIDADES DEL VIDEO.

I. 1 - DEFINICIONES Y TRASCENDENCIA.

Es una realidad que la técnica del video salió ya del mundo de los especialistas para pasar a ser un instrumento al servicio de la sociedad.

La tecnología video se encuentra cercanamente emparentada a la televisión y de hecho surge a partir de ésta. Al video lo describen como: " la manipulación o registro o reproducción de sonidos e imágenes por procedimientos magnéticos de forma sincrónica y simultánea, es decir, el video es la señal y medio de comunicación audiovisual magnético relacionado a la imagen en cualquier transmisión de televisión. " (1).

Por deducción, la televisión es el vehículo de transmisión, y el video es el contenido, cualquier imagen registrada que podrá ser repetida cuantas veces sean necesarias, sin depender de la transmisión de la tv para ser visto.

La introducción del video a la sociedad abre posibilidades a la educación y al arte. El interés por su empleo en las instituciones pedagógicas se hace patente en la utilización de esta nueva tecnología para abrir espacios no codificados, si una de esas condiciones básicas mencionadas consiste en percibir claramente las condiciones existentes, cabe decir que la experiencia del video puede ser un instrumento muy activo para suscitar cambios, fomentar el desarrollo educativo y cultural.

Toda persona que se dedique a actividades de desarrollo pedagógico o artístico puede participar en esta labor aprendiendo nuevas técnicas de comunicación, gracias al empleo del video, y liberar con ello nuevas posibilidades de trabajo y por consiguiente sportar nuevas perspectivas de producción.

Hoy al empleo del video se le llama videografía y fue mencionada por primera vez en 1972 en el boletín AMERICAN CINEMATOGRAPHER que lo describía; " el empleo de films de imáge-

genes producidas electrónicamente con la más alta tecnología, en laboratorios y con ayuda de computadoras y rayos laser, dando como resultado las video-esculturas, video-arte y por último los video-clips. * (2).

No obstante, los primeros pasos del video ya dentro del arte comienzan en los años 60 con el grupo FLUXUS de Alemania Occidental cuyo arte se oponía a todo lo comercial y oficial de ese momento.

El video implica, posibilidades artísticas, y como manifestación de esta índole está obligado a innovar lo establecido, a ir en contra de la representación e ilusionismo de entretenimiento que tipifican a la tv comercial. Un ejemplo de ello en México fue expuesto en el Museo de Arte Moderno, por Luis Fernando Camino en su video titulado Mutaciones cuya idea central es la transformación y recreación de la forma a partir de una imagen de video congelada (inmóvil), el resultado es el juego visual acertado al que da continuidad el tema musical, las imágenes mutadas son cuadros, fotos, esculturas, monumentos y su propia persona.

La segunda parte del video-arte antes mencionado agrupa trabajos obtenidos a partir de las posibilidades de manipulación y transformación que permite la digitación de la imagen del video, en ellas las imágenes son realistas y nacionales tales como el diseño de un textil mexicano, imágenes vivas tomadas del centro ceremonia Otomilt, del Estado de México, y parte de la cultura Maya. Todo esto termina con un canto a la vida y a la esperanza reflejado en las expresivas caras de los niños de Chalms, filmadas durante una fiesta local.

Otro ejemplo claro de que el video en México gana terreno para su creación, ya sea pedagógico o artístico, es una realidad ya presente, fue la primera muestra de videofilme realizada en 1985. En la sala Jaime Torres Bodet del museo de Antropología e

Historia, en ella participaron videos hechos bajo la pretensión de aportar un mensaje con la belleza narrativa del cine y los instrumentos de la tv, con la preocupación técnica por la calidad.

Esto fue organizado por la UTEC (Unidad de Televisión Educativa), y la Subsecretaría de Cultura de la SEP. En una serie de notas culturales el periódico UNOMASUNO, 2/3/87, publicó que la SEP produciría videos con temas científicos y culturales producidos por la UTEC, mismos que se distribuirán con fines didácticos, a todos los circuitos culturales y educativos de la misma SEP, en forma de donación a bibliotecas y museos con el objetivo de incorporar este recurso tecnológico a la información didáctica.

Con esto vemos que la educación, la capacitación, la orientación vocacional y la alfabetización en México pudiera ser real y efectiva mediante la utilización del video. Hemos visto el papel que el video puede desempeñar como instrumento pedagógico o soporte para la comunicación docente.

Las diversas posibilidades de utilización del video son múltiples desde su conjunto de elementos ópticos, mecánicos y cinéticos hasta "el ordenamiento completo de imágenes, palabras, signos, sentidos. Cuando estos factores se conjugan con los elementos de una determinada red social (trabajadores, profesores, alumnos, niños etc.), dan por resultado que todos los tipos de conocimientos funcionen y den un cambio radical en la producción de nuevas prácticas ya sean educativas o artísticas. La producción del video ya sea de una institución, centro de investigación, departamento pedagógico centro escolar, organismo de formación, centro de animación, asociación etc., será de suma importancia para los fines u objetivos que persiga la red social, económica o cultural en que se halle inserta.

(3) .

Juan Acha, afirma de lo anterior que: " las innovacio-

nes del vídeo que atañen los sentidos de tiempo y realidad, que nos crean hoy los medios masivos de comunicación, los que determinan nuestros sentidos de cambio y de permanencia y se traducen en ansiedad o aburrimiento. La simultaneidad, retroalimentación y sucesión serial y generativa nos ayudarán a corregir nuestros hábitos de espacio y tiempo. Por otro lado, el vídeo hará visibles aspectos invisibles de índole social, políticos, psicológicos y humanos en general ." (4).

Así, la importancia del vídeo en el mundo actual lo convierte en uno de los aparatos técnicos de diversión y culturales por excelencia, esto en un sentido amplio de acuerdo a las diferentes ramas del conocimiento humano.

En la actualidad el vídeo se manifiesta como uno de los principales medios de comunicación que conforma los mensajes de entretenimiento en un número considerable de familias, de ahí su real y auténtica penetración en el hogar y por lo mismo su influencia en los componentes de la sociedad. Esta penetración del vídeo en México y principalmente en el D.F., se hace patente en las estaciones del Metro lo vemos, el propósito del vídeo aquí es, según los responsables relajar los nervios de los usuarios o calmar el stress, son 33 monitores instalados en las líneas 1 y 2, para difundir mensajes de tipo social, anuncios comerciales y video-clips, todo esto manejado o producido por una concesión a la compañía TVM, S.A. (Televisión y Vídeo en el Metro Sociedad Anónima), ello sirve también al tipo de manipuleo institucional del gobierno, para divulgar los mensajes de concientización y que el usuario se beneficie con las instalaciones.

Los protagonistas de la comunicación social la ejercen condicionados por ciertos intereses particulares, un ejemplo claro de esta influencia es el vídeo que empieza a desplazar a los famosos Comics, los vídeo-juegos operan esta industria según una encuesta y la investigación de campo en los E.U.A. (revista Facetas, 1/1987. trineutral, se

puede consultar en la embajada de los e.U.A. en México y la Biblioteca Benjamín Franklin), principalmente en Nueva York que arrojó estadísticas negativas, definió al Comic como pasado de moda, y se prefiere al video-juego por sus movimientos con ilusiones electrónicas y sucho colorido, en los que se puede participar y decidir por cuñcos y trampas. En el video-juego uno participa tanto mental como manualmente, en tanto que en el Comic sólo participa la imaginación.

Ante la evidente importancia sociocultural de las informaciones y esparcimientos, ya sean televisuales o videovisuales, y ante el monopolio que estos ejercen, el estado, el artista o diseñador gráfico que empieza a manejar el video, está obligado a conocer su desarrollo ante ciertas circunstancias, ya sean ideológicas o comerciales. El adecuado manejo del video tiene cualidades y aciertos que hacen que esta industria en México participe de privilegios y constituya, "el archivo de video más grande de México; que lo posee Televisa con más de 350 mil cintas de video, esta empresa cuenta con su videoteca particular, con el desarrollo de 30 años de la tv mexicana, que representan también la vida del país en este lapso de tiempo; el material contenido ahí abarca desde noticieros, entrevistas, series musicales, hasta telenovelas, comerciales, caricaturas etc.

A diferencia del gran archivo de imágenes en video con que cuenta la televisión privada, las imágenes producidas o transmitidas por la televisión estatal se encuentran dispersas en Inavisión canales 7, 13 y 22, también el canal 11." (5).

En conclusión, el realizador de videos-artísticos o comerciales cuenta con dos caminos a escoger, o se incorpora a la industria cultural convirtiéndose en diseñador video-visual de imágenes estatales o irá en contra de la industria comercial y permanecerá como artista independiente difícilmente aceptado.

Así, la importancia del video en el mundo actual, refleja en nuestro país ya sea a nivel pedagógico, cultural o comer-

cial, y nos implica en el contexto sociocultural-educativo a nivel mundial. Por ello el video en la comunicación masiva se percibe a futuro como medio cultural por excelencia.

I.2 - PRINCIPALES MANIFESTACIONES (VIDEO-CLIP Y VIDEO-ARTE).

En el video y su espacio lleno de imaginación, es posible la manipulación de color, forma, textura y tiempo en la imagen, el uso de la cámara da acceso a las herramientas del diseño gráfico, dibujo, fotografía, ilustración, en combinación con sonido, musicalización y estructura narrativa, así, se agregan nuevas dimensiones al potencial significativo del video.

El video-clip y video-arte, son las más importantes manifestaciones dentro de lo comercial y artístico del video.

1.- Video-Clip: " video-clip, breve película promocional que se adapta a una canción popular, esto sería entonces, manifestación contemporánea que ha sido consecuencia del medio masivo que es la televisión." (6).

En el video-clip se trata de hacer cosas nuevas mezclando las ya existentes, no se inventa nada, porque en general los temas de las canciones giran alrededor de los mismos temas como son; el amor, triunfo, soledad etc. Los video-clips son producidos por casas de discos o empresas internacionales que poseen enormes capitales y venden productos (cassettes, audio, discos, filmes etc), que les permiten recuperar tan altas inversiones.

En la televisión Mexicana los video-clips musicales extranjeros que son transmitidos en los diversos canales privados o estatales, son de gran perfección y sofisticada técnica, su producción es costosa sobretodo en dólares, este viene en relación o comparación con la realización de los videos pedagógicos o al video-arte, estos no cuentan con altos presupuestos para su realización, ya que este tipo de video no es comerciable y por supuesto no se vendería en grandes cantidades, como lo hace el video-clip.

El video-clip es un factor impositivo de conductas y modelos como objeto visual atractivo para la mayoría de la gente, ha llegado a fortalecer en los últimos años a la industria del disco y la tv, teniendo móviles de consumo de todo lo imaginable, e incluyendo en la configuración intelectual, la moda, las relaciones interpersonales, valores morales etc.

llegado a fortalecer en los últimos años a la industria del disco y la tv, el video-clip ha tenido muchos móviles de consumo de todo lo imaginable, también ha influido en la configuración intelectual, la moda, las relaciones interpersonales, valores morales etc.

El año de 1984 es de transcendencia para todo los ritmos y que vigorizan un negocio que aparentemente iba en decadencia: la industria del disco. También la televisión se ve influenciada a nivel mundial, siendo todo esto se convierte en promotores de talentos, de figuras de consumo popular y fuente de trabajo para miles de personas entre ellas, para los creadores de imágenes, los diseñadores gráficos, el video-clip es un reto a la creatividad, originalidad e innovación.

En última instancia el video-clip es portador de cultura e información, agente impositivo de un lenguaje y costumbres ajenos. Los video-clips no son productos mercantiles en el sentido estricto de la palabra, no genera ganancias directamente al artista o bien, son una forma muy sutil de disfrazar la publicidad, porque los video-clips están hechos con el fin de vender discos, ahí está la ganancia para la marca grabadora.

"Los pasos a seguir para la elaboración de un video-clip son: se elabora un presupuesto y se lo presenta al productor del video, el director o diseñador gráfico del video elabora la idea y los diseños, los desarrolla en concreto, se reúne lo necesario para la producción, en estudio o staff, locaciones al aire libre si es necesario, actores extras si se requiere, se filma y se graba, una vez grabado y filmado se realiza la post-producción, efectos especiales, montajes, ediciones, musicalizaciones, sonido etc., por último se planea su distribución, así con su difusión y promoción artística

y comercial." (7).

Por lo regular todo este proceso toma unas semanas, la compañía disquera o el artista o productor que pone el dinero participa en la elaboración del guión, se produce el video-clip y cuando se termina, el inversionista queda como dueño del mismo. Las compañías productoras de discos, si no fueren productoras, quedan fuera de la venta y distribución de los videos, como ya lo explicamos antes, así que el productor de video-clips es el autorizado para el uso de los mismos y amparado por ciertas cláusulas de derechos de autor como serían las más usuales: toda reproducción total o parcial de dicha obra intelectual está pensada bajo la responsabilidad de la ley de derecho de autor.

La mayoría de los video-clips extranjeros son transmitidos por Televisa y su satélite Cablevisión, que envía la señal en exclusiva a K. T.V. (Music Televisión) de los E.U.A., y son retransmitidos también a los canales normales de transmisión como el 2, 4, 5, y 9. La industria del video-clip en México es nueva, pero la experimentación y elaboración para el desarrollo visual del video-clip mexicano ya es un hecho aunque también hay que crear una infraestructura que permita una mayor elaboración y transmisión de videos y no sólo un monopolio televisivo, en la producción de videos, lo que importa es obtener calidad, ya que existe un mercado cautivo.

"En México ya hay grandes productores y directores de video-clips, uno de ellos es Alejandro Perla, video-realizador de innumerables videos mexicanos, su opinión con respecto a los videos es: la imagen y el sonido se han convertido en algo indispensable y cotidiano, esto lo conforma el video-clip." (7 bis).

2.-Video-Arte.

Definición de arte: conjunto de reglas o preceptos para hacer bien una cosa.

Video-Arte: manifestación artística que nace como una respuesta en oposición política, estética, a los géneros de la televisión comercial y a las formas de arte tradicional. En otras palabras video-arte sería: " manifestación artística que utiliza la técnica de la video-grabación para expresarse, y que se desarrolla

abriendo alternativas conceptuales beneficiando a la creatividad",
(8).

El problema de la poca difusión del video-arte es que éste no es comercial en comparación con el video-clip. El mercado del video-arte no es un mercado, es una odisea, ya que no es un objeto que pueda tocarse o admirarse como cualquier otra obra plástica, es difícil utilizarlo con fines decorativos, otro problema es la facilidad con que son copiados para los medios publicitarios. que la mayoría de video-artistas no hace videos como la tv real, simplemente no quieren hacerlo, los video-artistas tratan de usar la tv para expresar ideas artísticas en vez de simplemente vender productos. Levine video-artista, "explica los problemas a los cuales se enfrentan los video-artistas, por ejemplo no tienen acceso a grandes sumas de dinero, la mayoría carece del completo equipo con el que cuentan las productoras tanto comerciales como educativas de cualquier forma, en tanto el video-artista exija su autonomía deberá guardar y utilizar su equipo relativamente accesible." (9).

En video-arte cada obra es única, y muchas de las ideas que aportan los artistas del video son más interesantes que las mostradas o transmitidas por la televisión comercial. Los que elaboran el video-arte como todo un medio de expresión plástica auténtica, lo hacen con fines artísticos y no comerciales o publicitarios, los artistas del video no están esclavizados a los ratings públicos, ni sus trabajos están hechos para entretener, sino para admirarse, en su lugar podemos ver que muchos video-artistas han utilizado al video-arte como un camino para introducir proposiciones que van más allá de lo imaginable.

El video-arte en E.U.A., es de los más adelantados actualmente, anteriormente lo fueron los Alemanes, iniciadores del video-arte, en Estados Unidos de Norteamérica, cuentan

con un centro Data de computación de video-arte en Chicago Illinois.

Este centro de estudios y banco de información de datos de video-arte archiva 2000 programas de video presentando un catálogo mes a mes de los últimos experimentos del video-arte y editando su revista mensualmente con 5000 ejemplares The Video Tape Review Collection. Desde 1968 hasta la fecha la revista presenta lo más destacado del trabajo hecho por artistas del video y las nuevas formas de expresión de este arte.

" Los pioneros del video-arte en Estados Unidos fueron Vito Acconci, Richard Serra, Willem de Kooning, Keith Sonnet entre otros, ellos revolucionaron todo el lenguaje visual de su época de 1970 hasta el comienzo de los 80, sus principales trabajos fueron por orden progresivo a como fueron nombrados: - The Way We Do Art Now And Other Sacred Tales, 30 min. color 1973. - I Am Making Art. 15 min. color 1973. - I Will Not Make Any More Boring Art. 30 min. color 1971. - Clock. 1 min. Retall. 9 min. color 1978." (10).

Actualmente en los 80 , el video-arte ya maduro en su temática y tecnología, según su avance y revolucionario concepto del lenguaje visual, es utilizado en estrategias de tipo visual como la yuxtaposición de imágenes, filtros de disolvencia e imágenes por medio de computadoras programadas para la selección y combinación de efectos representando una visualización totalmente compatible a la expresividad. Dentro de esta década figuran grandes artistas del video-arte hispanoamericano como Annette Barbier, David Belle, Berolzheimer, cuyos video-arte han ganado premios internacionales por los efectos y temas que manejan. En el video estas obras casi son comparadas con los platos a diseñadores de ropa, porque al salir al público, los publicistas y grandes cadenas de tv los copian y utilizan como nuevos recursos para la publicidad o para espectáculos televisivos. Algunos de los video-arte espectaculares son los de; Annette Barbier llenos de innovaciones como es Fixed emotions. 11 min. 1983. Stereoticon I y IV 20 min. 1984. Trilogy 8 min. también está David Belle con Clock 1 min. 1982. American 4 min. 1986. y Beth B. Acts. I, II, III, 5 min. cada uno 1986.

Como ejemplo Europeo de video-arte, está un video-arte-rock del grupo Holandés A-NA con la pieza Inke on Ke (1984)

" este vídeo

muestra las nuevas técnicas de la animación en el vídeo-arte, el vídeo de Rock es una muestra de las nuevas tendencias en el mundo del vídeo, actualmente los realizadores del vídeo-arte se valen de todos los recursos que la tecnología les ofrece, para así crear obras cada vez más novedosas de valor artístico, se busca un nuevo concepto en la imagen que trascienda a todas las formas anteriores, en la actualidad los realizadores o vídeo-artistas recurren con frecuencia a la animación, Tócame, es el debut del joven holandés Stebe Barry y fue creado en 1985 éste vídeo- arte es una combinación de acciones vivas y animación, los personajes se desplazan de un lado a otro entre la realidad a todo color y el mundo de la fantasía en blanco y negro, la integración entre estos dos procesos es constante, y sus efectos comparten la pantalla a lo largo de casi todo el vídeo-arte.

El proceso de realización de este vídeo-arte fue así: primero se filmó todo el vídeo en vivo, después el artista de animación proyectó el filme en una pantalla y dibujó todo lo que vio, él escogía un cuadro dibujaba en él, y luego saltaba a otro, este mecanismo fue el que dio la sensación de movimiento un poco abrupto pero muy homogéneo.

El proceso requirió la creación de más de 1000 dibujos originales, los cuales se completaron al cabo de 12 semanas de trabajo, el efecto de imágenes reales y de imágenes animadas se logró con una cámara OI-Brown de animación controlada con una computadora. El trabajo de dibujo se realizó en una mesa de animación, y se fue fotografiando cuadro por cuadro; gracias a esta técnica nueva, las dos imágenes aparecen juntas en una sola, dando la impresión de movimiento, ya que la cámara las ve de esa manera y las graba. El propósito de este trabajo es lograr una extraordinaria calidad de vídeo-arte." (11). Con esto yo creo que queda demostrado el trabajo que se necesita para lograr un vídeo-arte de calidad y originalidad nunca antes visto.

El vídeo-arte trae consigo proporciones que exploran más allá de la narración visual y el entretenimiento de las formas y

las presentaciones que contrariamente van en contra de la tradición artística y de los medios masivos de comunicación.

Esta manifestación artística se ve vinculada con ciertas corrientes estilísticas como son el Futurismo, el Dada, Surrealismo, Bauhaus, Pop Art y el Arte Cinético. La Bauhaus por ejemplo, dirigió específicamente sus trabajos a las áreas de la fotografía, el Cine, el Diseño Gráfico, la música, los sonidos, las luces como formas de crear arte.

Así, como la Bauhaus el video-arte hace que " el espectador sea actor, y su emoción un elemento esencial de la acción, desaparecer la distancia entre creador y espectador, la posibilidad escénica se extiende a todo el espacio y la movilidad de las instalaciones, permiten modificar rápida y frecuentemente las relaciones espaciales entre público y actores". (12).

En México el video-arte también tiene a sus video-realizadores como Luis Fernando Camino. En su video-arte titulado Mutaciones, manejado por medio de una computadora, la imagen de video es congelada (inmóvil), y la alterna con otras imágenes en blanco y negro en forma digital con total libertad, creando una sensación de descanso visual acompañado de una música que casi nunca cambia de ritmo y lo hace más interesante, sin duda este video-arte es de los más trascendentes presentados hasta ahora por un artista mexicano del video-arte, se presentó este video-arte en el mes de mayo de 1987 en el Museo de Arte Moderno de México.

Otro artista del video-arte mexicano es Rafael Kordiki, quien declara en una entrevista que con el video-arte el artista podrá expresarse mejor, y este arte le dará las condiciones de que se desarrolle en México en las universidades y centros de arte. Kordiki ya dió un primer paso para la difusión del video-arte y sus inquietudes, organizando la primera muestra del video-film en México con cerca de 30 producciones realizadas con escasos recursos. Dos videos fueron ganadores, de Sarah Minter Nadie es Inocente y Maestro Tecuio, de la comisión de Relaciones de Autoridades Nopotecas y Chinantecas.

Nuestro tequio, el video de arte ganador con duración de 30 min., hablado completamente en zapoteco, representa un video de lo más extraño por sus imágenes casi abstractas de la gente y los pueblos filmados y en segundo lugar por estar hablado todo el video en zapoteco, los dos video-arte ganadores, comentan, no hubieran podido exhibirte ni en televisión ni en cine. En cine hubiera sido muy cortos, y la censura habría causado problemas en televisión, ni pensarlo, pero agregan los ganadores, ésta fue una gran vitrina para que las autoridades tanto universitarias como estatales y privadas ahora sí vuelteen a vernos.

Creo que todo está dicho en esta última declaración en cuanto al video-arte realizado en México, la necesidad de dar impulso al video ya sea por un lado o por el otro estatal o privado. Un ejemplo lo constituye otro video-arte ganador a nivel internacional llamado En Busca del Sol, en el festival de Berlín a principios de 1986. En competencia con países de América, Europa, Asia y África, y fue una producción de Sector (Secretaría de Turismo).

Sin duda el futuro del video-arte en México es positivo y de gran originalidad, con todos estos premios y experimentos competitivos a nivel internacional. Este tipo de obras son un incentivo para personas e instituciones estatales y privadas para trabajar en este tipo de arte.

I.3.- PERSPECTIVAS EDUCATIVAS

ASPECTO PEDAGOGICO.

El video cuenta ya con gran ayuda de instituciones Gubernamentales y Privadas y de casi toda la sociedad, así, " para que el video estimule realmente y dé forma a la creatividad intelectual o creadora, o siquiera a la cantidad de un aprendizaje siste-

mático debe de ir ligado a una o más organizaciones que se dedican a actividades de ese género en nuestra sociedad; universidades, centros de educación media, gubernamentales, organizaciones culturales, bibliotecas etc. Creemos que no está a discusión que el video y la tv son, uno de los inventos más importantes de este siglo". (13).

Es importante revivir al video y a la televisión desde los puntos de vista cultural y educativo; definiendo estos últimos para diferenciarlos entre sí.

Educación: "es el desarrollar todas las facultades del ser humano como son; las físicas, las intelectuales y morales.

Cultura: entendemos no solamente las manifestaciones artísticas de un grupo reducido que se dirige a una élite de formación depurada, no solamente a la visión intelectual y exquisita de lo que debe ser el pensamiento, la filosofía y el arte, sino que por cultura entendemos a eso que conforma nuestra vida, a eso que nos hace hablar, vestir, relacionar, alimentar, pensar y actuar, estamos hablando precisamente de nuestra educación y comportamiento." (14).

Las precisiones fundamentales de la tv mexicana son: "educar, informar, entretener y mantener la nacionalización de gustos y costumbres." (15) aunque la tv dista de cumplir su cometido en educar a la población, más bien la distrae. El video tiene posibilidades de que dentro de la educación alcance un papel muy importante en un futuro no muy lejano.

México realiza su actividad educativa por medio de "dos grandes sub-sistemas que se complementan e integran entre sí:

A) la educación escolar, cuya función es satisfacer las necesidades de formación e información de las nuevas generaciones, ya que asume la responsabilidad formal de la educación.

B) La educación extracurricular, tiene como fin complementar o reforzar la enseñanza escolar, mediante métodos y procedimientos distintos a los que utiliza, ya sea para suplir sus deficiencias o en ocasiones sustituirlas." (16).

El video posibilita un sistema diferente comunicativo y educacional idóneo para ambos tipos de enseñanza.

"La tecnología de enseñanza no se limita a ningún medio o instrumento particular. En este sentido, la tecnología de la enseñanza es más que la suma de sus partes. Constituye una manera sistemática de diseñar, realizar y evaluar el proceso total de aprendizaje y enseñanza de términos de sus objetivos específicos, basados en investigaciones sobre el aprendizaje y la comunicación del hombre, al combinar recursos humanos para que la enseñanza sea más efectiva."(17).

A partir de esto el video se le podría describir como el nacimiento de un lenguaje de acción que ha lanzado un importante puente comunicativo con otros lenguajes y otros nuevos signos, como ejemplo de lo anterior ya hay videos para sordomudos, en Estados Unidos la tv brinda auxilio a 22 millones de sordos o gente con problemas de audición, en la producción de programas para niños y series de música, otros sobre como adiestrar perros que ayudan a los sordos con sonidos, un video-clip de Rock diseñado para el caso con marcadas secciones que permiten a los televidentes y a los que lo bailan mantener el ritmo a través de vibraciones.

El video es hoy en día un vehículo con capacidad para promover y fomentar la educación y la participación social. Las necesidades de estos aspectos antes mencionados, se hacen cada día más urgentes y actualmente son imperiosas, de ahí también que lo que suceda con el video y sus innovaciones determinará en el futuro las formas de participación de los componentes de toda sociedad, y el sentido que habrán de tener, si se atiende a la evolución de las telecomunicaciones en los últimos años, se considerará al video como la vanguardia de los medios y en pocos años se convertirá en elemento primordial para el conjunto de actividades sociales y culturales, un ejemplo de ello es su utilización en la programación diaria de los canales 11 y 13, con una diversificación de temas y programas bien estructurados a pesar de contar con un presupuesto mínimo en comparación con el que ofrece la iniciativa privada.

A partir del concepto de cultura y el manejo de programas culturales elaborados con poco presupuesto, propongo que la

Universidad Nacional Autónoma de México tenga su propio canal de tv, crear un estudio de video y videoteca, producir toda una serie de programas y recopilación de los mismos con otros organismos ya sean privados o extranjeros estatales y comerciales, abarcar parte del conocimiento humano con el fin de conseguir, un grado importante de interdisciplinariedad que le concede al videodente o televidente toda una serie de programas educativos y culturales. Por lo anterior resultaría trascendental la creación del video informativo cultural dentro de la división de posgrado de la E.N.A.P. (Escuela Nacional de Artes Plásticas), UNAM. Este video (periódico), sería un proceso de producción de documentos-video (reportajes, entrevistas, películas, exposiciones del mes o del año), con la participación tanto de las mismas autoridades de la división, como de diferentes instituciones educativas nacionales e internacionales, así, el material video permanecerá en la escuela y se mantendrá a la comunidad bien informada de todos los sucesos culturales, con material actual y disponible para consultar en la videoteca.

Para fundamentar esta idea hay que señalar que el video-informativo se remitirá a prácticas muy diversas, conforme a la institución en que se promueva y según la posición del promotor o realizador de objetivos y las posibilidades de realización y obtención de videos.

Para la realización de un video didáctico, además de los problemas técnicos, debe tenerse en cuenta que al ser grabado tendrá un carácter definitivo y por lo tanto deberá tener un método didáctico específico. Hay que proponer más que un método, una clasificación de los conocimientos dependiendo de lo que requiera la realización del video, el realizador del video, tendrá un marco de referencia de experiencias y métodos anteriormente usados.

Daré una clasificación de los objetivos de un video didáctico, para las diversas unidades de la división de la ENAP.

-Recuperación de información grabada en cinta, para instrucción individualizada.

-Enriquecimiento del plan de estudios.

-repetición del plan de estudios.

-repetición de habilidades para instrucción y crítica, dentro de las diversas técnicas empleadas para la obra de arte.

-Presentaciones educativas de artistas sobresalientes.

-Análisis y comparación de temas diversos del arte.

El video didáctico debe ser elaborado para la máxima preparación del alumno, en la UNAM ya se emplea de manera poco depurada en diversas facultades para la impartición de la cátedra y la experimentación de todo tipo.

El video tiene el potencial para engrandecer cualquier centro de enseñanza y formar parte de un centro de información local y cultural, que preserve el área histórica para la posteridad, con esto se crearán patrones para grabar, almacenar y recuperar acontecimientos políticos, sociales y culturales. Pronto los usuarios de las bibliotecas comenzarán a mostrar interés en la utilización del video para engrandecer sus perspectivas educativas, los planes o programas educativos, entrevistas y ediciones diferenciarán los niveles culturales y el interés de los diferentes temas que se podrán seleccionar por medio de catálogos.

El sistema del video en la ENAP vendrá a solucionar y fortalecer otra de las ramas del arte contemporáneo a nivel mundial. En cuanto a la información por medio del video de todas las ramas del arte, todos los temas grabados serán de gran beneficio y complementarán la educación y aprendizaje del alumno.

En síntesis la enseñanza directa en video mejorará significativamente el rendimiento de conocimientos, la interpretación que cabe una vez analizadas las circunstancias en que se desarrolla la educación y la cultura y la reordenación de los medios de comunicación constituye una pieza angular de nuestro desarrollo. Así, en general y muy en especial el video y el manejo de éste por parte del estado, las universidades y los particulares, será todo un compromiso ineludible.

ASPECTOS PSICOLÓGICOS.

Las instituciones educativas del país y en especial los psicólogos, sociólogos y educadores, estudian ya el alcance del

fenómeno llamado video, es por ello que analizo éste desde sus perspectivas psicológicas y posibilidades, ya sea como auxiliar en terapias de salud mental, en cursos de orientación vocacional o capacitación para el trabajo, también en la ayuda del aprendizaje especializado para las deficiencias físicas y psicológicas del ser humano. Esto lo comprobé en el CRAA (Centro de Recursos de Apoyo para el Aprendizaje), de la Facultad de Medicina UNAM., ya que elaboré y desarrollé ahí mi tesis de licenciatura, diseñando logotipo y señalizaciones para dicho departamento durante ocho meses. Y de ayuda gráfica para los cursos de capacitación en problemas de salud mental para psicólogos, trabajo social psiquiátrico, en psiquiatría infantil cursos con apoyo gráfico y didáctico, y empleando los factores psicológicos como son el color, figura-fondo, iluminación y tipografía. Con esto vemos que el video psicológico y didáctico requieren de ayuda gráfica y el diseño gráfico corresponde a dicha necesidad.

"El diseño gráfico es un elemento cultural y de civilización, en el que se ejemplifican las relaciones entre sujeto (individual, colectivo, histórico y psicológico), y lo objetivo en términos generales, es decir, que el diseño gráfico toma cuerpo (forma), el aspecto que la dialéctica sujeto-objeto tiene en cada momento histórico y para cada estructura concreta de civilización."(18).

El video se introduce poco a poco al proceso educativo y social de México en tomar sus experiencias, y ha llegado en poco tiempo a un lugar preferente, por ejemplo, el señor John Lavin, uno de los gerentes de distrito de la Advanced Systems Inc. que es la fuente más grande del mundo en asistencia en video instructivo, subraya que " el video representa quizás, el nivel óptimo de convergencia tanto para psicólogos, educadores y sociólogos, y para todo tipo de experimentos que éstos realicen, y firma también que los videos son ideales para grupos numerosos y mucho mejor para la instrucción individual."(19).

Los psicólogos y especialistas en otras disciplinas del conocimiento humano se encuentran hoy en día con un nuevo elemento que es el video para desarrollar la comunicación de la sociedad, facilitando la ayuda al estudiante universitario con problemas de orientación

vocacional y psicológica.

En otro plano, ciertamente el efecto psicológico y social del video es el producir una respuesta. Hay un trabajo de Paul Lazarsfeld, en que se anuncia la forma más conveniente de la tesis de que los medios de distracción para las masas por su naturaleza misma, actúan en el sentido de mantener un statu quo en la sociedad y en sus grupos. Este es el efecto."(20).

Dentro de la psicología la perspectiva es, "el efecto que produce el video y se deriva por consiguiente, de la relación entre las características de el video y la de sus espectadores. La cuestión consiste en determinar el número mínimo de variantes del espectador, y que este dato nos permita comprender tal relación mutua del video."(21).

El efecto-relación del hombre, cuyas obras parten siempre de algo existente, se puntualiza en el término creativo que puede entenderse también como: "producción humana de algo a partir de alguna realidad preexistente, y es en esta acepción que ha de entenderse, crear en nuestro contexto. La creatividad como definición de esa potencialidad innata en el hombre y el acto creativo, como ese acto connatural en que se gesta la creación, o sea el hombre es creativo por esencia y es precisamente en esa creatividad que se manifiesta la nueva dimensión que adquiere la especie humana y que la distancia de las demás especies. (22).

I.4 - PERSPECTIVAS SOCIO-POLITICAS.

ASPECTOS SOCIALES.

El video actualmente en nuestro país ya ocupa un lugar dentro del proceso social de comunicación influyendo en térmi-

nos de significado para la cultura de masas. Anowitz ha dicho " para estudiar el impacto de los medios de comunicación desde un punto de vista psicológico es preciso entender las comunicaciones como un proceso social, lo cual implica centrar la atención en la interacción. La interacción abarca al comunicador, el contenido, el público y la situación." (23).

El término interacción, implica identificar tanto los elementos que integran la estructura de la comunicación, como las configuraciones particulares de las relaciones que llegan a caracterizar los procesos específicos de la comunicación.

" Al video ya sea que se considere en términos generales, o que se le estudie atendiendo sus especificaciones junto con la comunicación social, en la medida en que es un resultado inmediato de la situación en que se encuentren las relaciones humanas, es una realidad histórica formada; en consecuencia, por una circunstancia social concreta, enmarcada en un tiempo colectivo y desarrollada en un espacio geográfico complejo." (24).

La comunicación social es susceptible de investigación y conocimiento científico-académico porque su naturaleza misma se encuentra en los contenidos y formas que tienen las relaciones sociales. Es decir, sin vínculos entre hombres, no hay vinculación de mensajes. Así, el importante avance tecnológico de los medios masivos de comunicación, en este caso al video, ha permitido que su área de influencia y su capacidad de penetración sea más amplia logrando así promover en forma más eficaz su desarrollo dentro de la sociedad.

"La actividad preferente de la tv y en especial del video, es buscar la ampliación de la educación popular, la difusión de la cultura, la extensión de los conocimientos, la propagación de las ideas que fortalezcan nuestros principios y tradiciones, el estímulo a nuestra capacidad para el progreso, a la facultad creadora del mexicano para las artes y el análisis de los asuntos del país desde un punto de vista objetivo, a través de orientaciones adecuadas

que afirmen la unidad nacional."(25).

Por lo tanto el video como nuevo medio de comunicación debe establecer circunstancias que la tv no ha llevado a cabo, éstas serían: " El fortalecimiento de la integración familiar, el mejoramiento de las formas de la convivencia humana, afirman el respeto a los principios de la moral social, la dignidad humana, evitando influencias nocivas o perturbadoras al desarrollo armónico de la niñez y la juventud, debe contribuir a elevar el nivel cultural del pueblo y a conservar características nacionales costumbres y tradiciones, cuidar la propiedad del idioma y exaltar los valores nacionales, fortalecer la unidad nacional y a la cooperación internacional."(26).

Todos estos principios rectores se encuentran debidamente establecidos en la legislación que rige la tv mexicana, y que el video debe acatar ya que se basa casi en los mismos principios de la tv.

"El video puede hacer progresar las condiciones de la vida humana. Pero también puede ser un poco de perversión, un cáncer social, su trenendo potencial como difusor de cultura puede transformarse en difusor de superficialidad."(27).

En definitiva diré que las vías de acceso al cambio de la tv por el video es la creación de un nuevo significado, y para esto hace falta programar permitiendo la reflexión de situaciones que se presentan llenas de sentido, el video es un fruto de nuestra generación, y constituye un importantísimo fenómeno social cargado de posibilidades, debe de invitarnos a reflexionar sobre los distintos cambios de formas de vida.

ASPECTOS POLITICOS.

El video es un medio electrónico de comunicación masiva, que se ha distinguido por su gran penetración en los campos del conocimiento, dependiendo de la tv sin la cual no sería posible que existiera

La situación problemática del video se inscribe en una lucha librada actualmente. "la lucha por el monopolio de la in-

formación, la lucha por el monopolio de todas las formas posibles de comunicación, la lucha que tiene por meta final el monopolio de las conciencias y las conductas."(28).

Como referencia haré un poco de historia en cuanto a la cultura que el estado está obligado a brindar al pueblo, hay un contenido en la Constitución General de la República, que data desde 1917, constituido en los artículos 3ro, 6to, 27avo, que dice lo siguiente: " los principios de la educación laica, libertad de opinión, de religión, de participación política, el establecimiento de formas de propiedad sobre la tierra, trabajo y sindicatos."(29). Con esto se fijan los derechos en los que debe basarse la comunicación social para proponer las formas de participación del proceso informativo y formativo.

En la actualidad existe un fenómeno de explosión de los medios de comunicación masiva, pero este no corresponde con un acceso a los mismos de todos los sectores sociales, es decir, que la expansión de los medios de comunicación no lleva aparejada su democratización, sino al contrario, tiende a su concentración en grupos muy reducidos de personas. La tv, la prensa, la radio y ahora el video son los medios principales de influencia propagandística de la burguesía sobre el conjunto de la sociedad, a tal grado que se han constituido en elementos fundamentales de la cultura. A través de ellos se modela la conciencia de los mexicanos mediante una sistemática y bien organizada penetración ideológica y política.

Por lo que se refiere a la monopolización de los medios de comunicación, la única institución particular en México es sin duda Televisa, es el consorcio privado que maneja a la tv nacional con excepción de los canales 7, 11, 13 y 22, la proporción de la tv y el radio en manos de estado es mínima, "no puede hablarse de dos sistemas de televisión completamente diferentes: uno privado y otro estatal, como no puede hablarse de dos tipos de prensa; una comercial y otra profesional con sus diferencias y con las excepciones toleradas y limitadas, los medios de difusión están bajo el dominio y dirección de la burguesía."(30).

Actualmente la tv nacional cuenta con ocho canales principales: 2, 4, 5, 7, 9, 11, 13 y 22, de los cuales cuatro pertenecen al consorcio privado de la tv y 3 del estado, uno de la comunidad del IPN, apoyado por el estado, por otro lado existen cinco canales de Cablevisión de una empresa privada que son el 7, 10, 16, 20 y 23, con una programación y noticias en inglés y español. Es necesario que el video y todo tipo de comunicación social, sea democratizado a través de la creación de organismos que determinen el contenido de las transmisiones y que tengan representantes de las instituciones educativas y culturales del país, de los sindicatos de trabajadores, de todos los partidos políticos, de los artistas e intelectuales y de los empleados de los propios medios de difusión. Esto daría una poderosa razón para el desarrollo cultural en todos sus aspectos.

La creciente asociación de los medios de información mexicanos con los de los Estados Unidos es alarmante, nosotros recibimos programas con mensajes de la vida norteamericana, totalmente ajenos a nuestras costumbres y modo de vida, el empleo de mecanismos manipuladores hace de las conciencias mecanismos de consumo tanto económico como ideológico.

En conclusión debería configurarse un sistema de comunicación social democrático, participativo y auténticamente nacional, es importante que el gobierno oriente, estimule a la superación de la comunidad, que le proporcione los medios necesarios y suficientes para el desarrollo y crecimiento en forma sana e integral, para el fortalecimiento de la identidad nacional, el video como medio de interés nacional, puede contribuirse a la instauración de una política democrática en materia de comunicación, y al derecho a la información.

I.5 - DIVERSOS TIPOS DE TRANSMISIONES EN MEXICO.

En México vivimos la era de la comunicación a nivel mundial y en el mismo instante en que algún suceso de importancia o trascendencia mundial ocurra en cualquier latitud del pla--

meta, es transmitido a México por diversas cadenas de transmisión, de las que daré algunos ejemplos.

Circuito Cable, "circuito cable a diferencia del circuito abierto que es el de los canales 2,4, 5, 7, 9, 11, 13 y 22, dicho cable usa como medio una red de cables, que permite un control sobre los usuarios, como el concepto es el mismo de explotación comercial, resulta muy costoso y podríamos calificarlo de exclusivo, se utiliza en forma elitista, y el precio por su uso es asumido por el consumidor. Este sistema, no ha introducido modificación alguna al concepto de producción de los sistemas tradicionales."(31).

En Televisa, existe este tipo de circuito cable llamado Cablevisión, y nos transmite programas de Estados Unidos de 6 canales diferentes como son: CBS, ESPAÑOL, MOVIE CABLE TV y ABC, donde su programación es variada y entretenida.

SISTEMA MICROONDA. surge del sistema microonda desarrollado por telefonía, para transmitir sin necesidad de cables. La microonda requiere, sin embargo para grandes distancias, estaciones receptoras y repetidoras que forman una cadena. Tiene como inconveniente que la naturaleza de su onda portadora no permite salvar accidentes geográficos, debiendo ser lineal, y hallándose restringida a determinadas áreas geográficas.

SISTEMA SATELITE. En la medida en que la televisión se hizo necesaria, creció su demanda como un medio de comunicación a nivel mundial, los sistemas anteriores descritos resultan algo caros, en comparación con el que opera mediante satélites estacionarios, que es aquel cuya órbita ha sido calculada en forma tal, que, se mantiene siempre sobre el mismo punto geográfico, por ejemplo los satélites "Morelos" de los que uno ya está funcionando y cubre todo el territorio nacional.

El satélite, viene a ser una estación receptora y transmisora de microondas, pero en el espacio. En tierra dentro del alcance de este satélite, existen plantas transmisoras y receptoras de la señal de televisión, llamadas estaciones terrestres. En esta forma es posible que la señal de video pueda ser transmitida desde

uno a otro lugar de la tierra y recibidas con las antenas parabólicas, ya muy populares en México, o de cualquier canal de tv retransmitiendo este último a los televisores caseros.

CIRCUITO CERRADO DE TELEVISION.

En los anteriores sistemas, básicamente, la preocupación estaba en que la imagen debía ser transportada a un gran número de espectadores. El medio empleado definía lo masivo del sistema, en función del carácter de espectáculo, de explotación comercial que se le confiere, para poder amortizar los elevados costos que representan sus instalaciones.

"El circuito cerrado de televisión parte de un concepto diferente, no se define en función de una masividad cuantitativa; su audiencia es muy pequeña, y sus fines y usos estan definidos en función del cumplimiento de tareas en las cuales, la posibilidad de mirar a distancia es requerida, esto determina los precios de los equipos lanzados al mercado, haciendo que sean totalmente diferentes a los equipos de circuitos antes mencionados.

El circuito cerrado de televisión, permite a sus fabricantes producir constantemente nuevos diseños de muy bajo costo, esto ha llevado consigo la resolución de diferentes problemas técnicos, que en un principio no fueron tomados en cuenta; lo que esta permitiendo que se comience a producir con estos equipos lo que anteriormente era exclusivo de los grandes estudios de televisión." (32).
por ejemplo, el uso que los bancos Banamex, Bancomer etc. le dan, en instituciones ya sean parastatales o estatales, aeropuertos, negocios particulares etc.

NOTAS :

- 1.- Matias Echegaray, y otro. El Circuito del Video Educativo, Ed Nueva Imagen. p 122. México 1983. pp 286.
- 2.- Luis M. y otro. Video y Cine, Principios Tecnológicos, Ed Ciespal. p 128. Quito Ecuador 1981. pp 178.
- 3.- John P. y otros. Instalaciones educativas de tv. Ed Trillas p 128. México 1981. pp 245.
- 4.- Juan Acha. Arte y Sociedad Latinoamericana. El Producto Artístico y su Estructura. Ed fce. p 181. México, D.F. 1981. pp 541.
- 5.- Rogelio Romero. El Archivo de Video Más Grande del

- Mundo, en Televisión, Artículo de la Jornada, Periódico Nacional p 28. 22/IV/87. Angel Dias.
- 6.- R. Becker. Video View in Interview. Ed Harmony Books. p 62. 1979. Massachusetts. U.S.A. pp 120.
 - 7.- David Cheshire. Manual de Videos para Aficionados. Ed CHEAC. p 128. México. 1985. pp 198.
 - 8.- Ira Sheider. Video Arts. Ed Harcourt Brace. p 169. Jannovich, U.S.A. 1982. pp 190.
 - 9.- Gregory Batticck. New Artist Video. Ed Harmony Book. p 94. N.Y., U.S.A. 1981. pp 178.
 - 10.- School of the Art of Chicago. VIDEO TAPE REVIEW. Ed Video Data Bank 86. p 53. Illinois. Chicago. U.S.A. 1986.
 - 11.- Programa VideoCosmos. Videografía. Canal 9. esbdes 19:00hrs. 1987.
 - 12.- R.M., Wingler. The Bauhaus. Ed M.I.T. p 125. Massachusetts. U.S.A. 1979. pp 210.
 - 13.- Teófilo Guzmán. Alternativas para la Educación en México. Ed Gernica. p 126. México. 1983. pp 278.
 - 14.- Diccionario Enciclopédico Británico. Educación, Cultura. p 124, 127. Ed Britania. México. 1984.
 - 15.- Joaquín Aguilera. Dimensión y Sistema de la TV Educativa. Ed Nacional. p 189. Madrid España. 1975. pp 235.
 - 16.- W Brwn. y otro. Introducción al Audiovisual, Tecnología, Medios y Metodos. Ed Trillas. p 256. México. 1985.
 - 17.- Andres Fontenayor E. Estudio de la TV Educativa como Medio de Enseñanza-Aprendizaje. Depto de Ing. Mec. y Eléctrica. U.I.A. Teis. p 129. México. 1984. pp 232.
 - 18.- Jordi Llovet. Ideología y Metodología del Diseñ. Ed Gustavo Gili. p 80. Barcelona, España. 1979. pp 162.
 - 19.- School of The Art on Chucago. Op. citi p 56.
 - 20.- A Tudor. Cine y Comunicación Social. Ed Visual, Gustavo Gili. p 113. Barcelona, Esp. 1974. pp 197.
 - 21.- R Becker. Op. Cit. p 92.
 - 22.- Ricard A. Divero. ¿ por qué ? Ed Gustavo Gili pp 111. Barcelona, España. 1982. pp 240.
 - 23.- A Tudor. Op. Cit. p 168.
 - 24.- Matias Echegaray. Op. Cit. p 146.
 - 25.- Eugeni Bonet. En Torno al Video. Ed Gustavo Gili. p 205. Barcelona, España. 1980. pp 265.
 - 26.- Raul Crenoux. La Legislación Mexicana en Radio y TV. Ed UAL-Xochimilco. p 59. México. 1982. pp 292.
 - 27.- Teófilo Guzmán. Op. Cit. p 87.
 - 28.- Daniel Prieto. Retorica y Manipulación Masiva. Ed Prems. p 96. México. 1984. pp 178.
 - 29.- Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. Es. Gobernación. p 10, 13, 31, 111. México. 1986.
 - 30.- Jorge González T. Televisión, Teoría y Práctica. Ed Alhambra. p 205. México. 1983. pp 235.
 - 31.- María Rodríguez M. Los Teleedictos. Ed Laia. p 45. Barcelona, España. 1973. pp 210.
 - 32.- Richard Burke. Televisión en la Escuela, circuito cerrado y abierto. Ed Fax. p 98. México. 1983. pp 225.

C A P I T U L O I I A N A L I S I S T E C N I C O D E L V I D E O .

II.1 - Grabación y Edición.

Los principios fundamentales del video se basan en las mismas leyes físicas que permiten el análisis y síntesis del movimiento de imágenes en el cine y tv, la persistencia de las imágenes en la retina y la Ley de Linke que dice; " si se presenta al ojo una serie de imágenes distintas una de otra, pero no tanto que el ojo pueda darse cuenta de la diferencia, y a una velocidad conveniente superior al tiempo medio de persistencia en la retina, esas imágenes no aparecerán distintas , sino que se fundirán dando la ilusión del movimiento." (1).

En el caso del cine, el análisis del movimiento se produce por imágenes completas (se dan 24 imágenes por/seg), la tv lleva el procedimiento a sus consecuencias más extremas, analizando por líneas horizontales cada imagen única, y por puntos sucesivos cada una de las líneas, el video funciona casi igual que la tv, su transmisión es con base en líneas como el principio de la tv. En resumen diré que las líneas y puntos sucesivos dan una imagen que está convertida en una variación de intensidad lumínica relativa a cada punto o línea, dependiendo de la señal eléctrica.

"En los televisores, la señal de video llega al cinoscopio; un tubo de imágenes cuyo funcionamiento es inverso al del tubo de análisis. En otras palabras: las 625 líneas de la retícula de exploración son barridas sincrónicamente en los tubos de análisis de las videocámaras y en la pantalla de la tv 25 veces por segundo dando lugar a 25 cuadros que constituyen precisamente la frecuencia de imagen." (2).

Dentro de la técnica del video, la unidad de tipo video es la que constituye la cámara electrónica, el magnetoscopio y el monitor, y permite realizar las operaciones básicas, como pueden ser la manipulación y el montaje. Las imágenes en frecuencia y efector espe-

ciales necesitan instalaciones específicas con la incorporación de magnetoscopios para editar unidades de efectos especiales, en un estudio de video con la gama de las posibilidades técnicas tanto de mezclado de imágenes, corte eléctrico y sintetizado de imágenes y sonidos.

El video representa con esto, una fuente de posibilidades y ventajas como son; acción viva, que incluye movimientos de cámara, del individuo y de los objetos, así como las gesticulaciones y expresiones de los mismos, logrando que el espectador perciba los sucesos que en ese momento le proporcionarán los efectos especiales, muy de moda por las cápsulas musicales o video-clips, entre los que se incluyen el Evc o Neck (digital video effects), el cual tiene la característica tanto de poder transformar la imagen de un objeto en varios, como de desaparecer el mismo, hacerlo rotar completamente, sacarlo en perspectiva, dividirlo, solarizarlo, agrandarlo o achicarlo etc.

Dentro de los mismos efectos se encuentra el sistema IV (sistem IV); es una computadora que logra efectos de animación de cualquier tipo de imagen que muchas veces se logra con la misma, o con imágenes externas hechas con Kodalith (película de alto contraste) las animaciones consisten en caricaturizar el objeto, cambiarle de color, ponerle destellos, armar el objeto o frase que se encuentre revuelta, etc.

"La señal video determina con sus variantes análogas variaciones en un haz electrónico, que es desviado en el cinoscopio para que recorra la pantalla horizontal y verticalmente en perfecto sincronismo con el transmisor. Así, la señal transmitida y recibida es convertida en luz, punto por punto según la misma retícula de exploración y en 625 líneas. La modulación de la imagen en todos los sistemas públicos de televisión es en AM. Mientras que el sonido que la acompaña es casi invariablemente FM, las grabadoras de cinta video también son de frecuencia modulada FM."(3).

-Principio de la grabación video.- La grabación en cinta

video y cine son virtuales que deben emplear cámaras de filmación y un medio de grabación exclusivo, sin embargo mientras en una cámara de cine la imagen óptica es enfocada directamente sobre la película, de forma que la cámara y película son parte integrante de una y de otra, en la grabación de video la cámara y la cinta están separadas.

El principio es el mismo que el de la grabación del sonido sobre la cinta. La grabadora de cinta audio registra el espectro del sonido convertido en impulsos eléctricos por un micrófono y un amplificador, y la grabadora de cinta video registra el espectro visual convertido en impulsos electrónicos de frecuencias que debe registrar la grabadora video, y hace que esta técnica sea mucho más complicada que la de la grabadora de sonido.

La grabación en cinta video puede ser producida instantáneamente; sus técnicas de edición están hoy muy avanzadas y no requieren cortar la cinta; la propia cinta puede ser borrada y usada muchas veces.

Las dos técnicas de video y cine son compatibles cada vez más, ya que la frecuencia de cinta video a la película tanto en blanco y negro como en color es actualmente un procedimiento comercial con lo que inclusive se logran, escenas de películas antiguas o modernas conjuntamente con el video.

El esquema mecánico de una grabadora de video no difiere del de una grabadora de cinta de audio, comprende un mecanismo de transporte de cinta que arrastra la cinta magnética desde la bobina de alimentación a velocidad constante por las cabezas magnéticas y la rebobinada finalmente sobre el rollo de recogida. "La grabación de señales de video establece dos condiciones: La aceptación de una banda de frecuencias muy ancha comprendida entre una frecuencia casi cero, hasta más de 4MHz (megaciclos/seg), y un alto grado de precisión de sincronización de manera que en los procesos de grabación y reproducción exista una sincronización exacta de las posiciones de las cabezas en relación con las pistas." (4).

En los primeros intentos de grabación de señales de video de banda ancha sobre cinta, se aplicó el principio de grabación directa o longitudinal, según éste, la velocidad cabeza-cinta y la velocidad de transporte es la misma, para obtener tiempos extraordinarios de reproducción debe usarse cinta extremadamente fina; el tiempo máximo de reproducción en una máquina de dos pistas con rollos de 25cm, es aproximadamente de 25min. La disposición mecánica, o el conjunto de cabezas video es una unidad enchufable que comprende un tambor de cabezas de video, anillos colectores y escobillas. Todos los dispositivos de cabezas de video son intercambiables de una máquina a otra, aún siendo de diferentes marcas, pues los casquillos de las cabezas de video son de material duro formado por una composición de aluminio, hierro y silicio. Los casquillos se gastan debido a la alta velocidad de la cinta, y su duración aproximada es de 25 hrs.

Grabación con Cámara de Video.

Dirigir una grabación de video es la parte más importante de todo el aprendizaje del taller de video y además es la culminación de todo un proceso de preparación y ensayo. La cámara de video con lente normal o Zoom registra los pasos de una demostración a fin de que la orientación de la cámara sea la correcta, estas demostraciones grabadas se pueden hacer una y otra vez para perfeccionarlas, asimismo la grabación elimina todo el tiempo que se suele dedicar a que el maestro de video dé instrucciones al respecto, y resulte fácil corregir errores en las demostraciones grabadas. Así como el alumno sacará provecho de sus propias ejecuciones, también el maestro se beneficiará cuando pueda verse tal como lo ven los alumnos, haciendo uso de la cámara grabadora y dando la cátedra al mismo tiempo, esto es beneficioso para todos.

Al hacer la selección sistemática de materiales y equipo, debe prestarse atención a algunas variables significativas como son: Equipo, accesorios y locaciones que se pueden utilizar para la grabación y filmación del video.

En primer lugar la cámara de filmación de vídeo, videocassetters, equipo duplicador y de edición de vídeo, proyectores de todo tipo, receptores de tv, laboratorio de audio, reproducción de vídeo, tripies, lámparas de iluminación. Instalaciones, el estudio de vídeo, divisiones móviles dentro del mismo, laboratorio de realización de dibujos o ilustraciones, sección de edición de vídeo y control de iluminación.

Aquí, toda la práctica será controlada y evaluada de manera profesional, y las actividades de grabación y ejecución de vídeo facilitarán el seguimiento del proceso individual de cada uno de los alumnos.

Edición en vídeo. El concepto de edición viene del cine, y el vídeo también lo requiere, pero es más sencilla ya que no se necesita cortar grandes extensiones de cinta como lo hace el cine, sino que directamente en la cinta grabada del vídeo se puede borrar lo grabado y grabar ahí mismo la otra escena sin cortar la cinta y el empalme es perfecto quedando como si nada hubiera estado grabado ahí anteriormente.

La edición en vídeo consiste en poner registros hechos en la realidad, en el orden del programa o mensaje visual. Los equipos que pueden hacer edición y sus posibilidades técnicas, son: Un magnetoscopio Dador, un magnetoscopio receptor, y accesorios que permitan realizar mejor la operación, cuyo listado está en función de los requerimientos técnicos que emanarare en el tercer capítulo.

Dentro del concepto módulo de edición, hay algunas variantes, desde la edición manual, pasando por la que es totalmente electrónica, hasta la que pasa por un magnetoscopio como fuente de imagen, también hay cámaras o generadores de efectos especiales, logrando de esta forma, nuevas y diferentes formas de edición.

El módulo de edición es el conjunto de equipos electrónicos que permiten poner en orden las diferentes tomas realizadas que se encuentren en una o varias cintas, según la elaboración de un

programa, con los correspondientes cortes electrónicos que el sistema requiera.

El módulo de procesamiento y copiado de vídeo, es el concepto de módulo y está ligado al módulo técnico adicional o sistema de edición, que obtiene imágenes con un máximo de calidad de la señal de vídeo en las copias de difusión o de trabajo. La configuración de este módulo, está definida por el volumen de copias que se necesita sacar de un programa y por los requerimientos técnicos en cuanto a la calidad de la imagen electrónica. Entre estos equipos podemos mencionar, desde los procesadores de vídeo, hasta los conectores y correctores de base de tiempo, incluyendo el sistema de copiado, que puede ser de copia simple o multicopiado.

El módulo de procesado, es el equipo electrónico que permite procesar y corregir las deficiencias que presentan las señales de vídeo-compuestas, registradas en exteriores, grabadas en estudio o editadas. Este módulo en definitiva permitirá la compatibilidad este equipo, con el equipo profesional de canal abierto.

Todos estos equipos de vídeo, sus diferencias y características, son de suma importancia para la buena función del taller de vídeo de la ENAP.

LA VIDEOCASSETERA.

Entre las características que ofrecen las actuales videograbadoras se encuentran: reproducción en cámara lenta y en cámara rápida, avance cuadro por cuadro, congelamiento de imágenes y un microprocesador integrado que permite dejar listo el aparato, hasta con tres segundos de anticipación, para que grabe desde un programa hasta ocho igual número de canales, dependiendo de la marca y el modelo.

Las videocassetteras no sólo pueden grabar cuando uno está ausente, sino que son capaces de grabar un canal mientras el usuario está viendo otro. La mayoría tiene el botón de pausa que permite al espectador evitar los anuncios en la grabación. Las cintas pueden utilizarse una y otra vez, porque la videocassetera, al grabar algo nuevo, borra lo que ya estaba grabado. Todo esto, y más,

re ofrece en una unidad rectangular de aproximadamente 43 cms. de largo y 35 cms. de ancho, y menos de 14 kgr. de peso.

Existen tres métodos de grabación: el Beta y el Video 8, desarrollados por Sony, y el VHS, creado por Japan Victor Company (jvc). El sistema Beta es el que más se vende en México; sin embargo, no creo que falta el sistema ideal. Las principales diferencias entre estos tres sistemas son la velocidad y el formato de la cinta. Un casete no puede utilizarse en una unidad de diferente sistema. Las cintas de Video 8 son las más pequeñas, y su tiempo máximo de grabación es de cuatro horas, y las VHS y Beta pueden grabar hasta cinco horas.

Básicamente, la videograbadora almacena la señal de la televisión en una videocinta. Al instalar la videograbadora, la antena de la TV queda conectada a la videograbadora a la entrada de la antena de la televisión. En otras palabras, se puede grabar un programa sin que el televisor esté funcionando, ya que el sintonizador de televisión de la videograbadora puede recibir la señal y grabarla independientemente. Para ver el programa que se ha logrado grabar es necesario encender ambos aparatos (grabadora y televisor).

La grabadora de la videocasetera envía la señal registrada al televisor, donde ésta aparece en pantalla. Así, la videograbadora resulta ser un televisor, aunque sin pantalla. Esto hace posible ver un programa en un canal mientras se graba otro. Los microcomputadores, diminutos elementos que se utilizan en las calculadoras y en los relojes digitales, constituyen los microcomputadores de la videograbadora. Pueden programarse para poner en marcha y apagar la videocasetera a una hora determinada y grabar así cualquier programa que esté recibiendo en el canal que se haya recogido.

Calidad de los formatos Beta y VHS.

La primera videograbadora de media pulgada en el mundo, fue Betamax. La primera videograbadora Hi Fi Stereo fue Betamax y la

primera en video de alta definici3n fue la Super-Beta. Tecnol3gicamente es superior la Betamax. Son muchas las cosas en favor de la Beta sin embargo en todo el mundo se propaga que este formato va a desaparecer. En E.U.A. el formato de media pulgada que predomina es el VHS, lo mismo en Europa, en M3xico las cosas est3n a favor del Betamax y para que las compa1as videograbadoras inviertan en toda una infraestructura para la VHS van a pasar algunos a1os, sobretodo porque primero deben de recuperar y ganar en Betamax.

En otros pa1ses las marcas de VHS, Phillips, Panasonic, JVC, Fisher, etc. No hacen una publicidad intensa para sus productos o dar a conocer al p3blico las caracter3sticas de sus modelos, y en general todo lo que les puede ayudar a crear un mercado y conservarlo.

La primera diferencia es el tama1o del videocasete, la cinta magn3tica VHS mide igual que la Betamax : medid pulgada de ancho, solo los carretes est3n distribuidos en un estuche m3s largo hacia los lados, en Betamax existen 5 tama1os de cassetes con diferentes tiempos de duraci3n, y en VHS hay disponibles s3lo tres tama1os.

Tres velocidades en reproducci3n y dos en grabaci3n en Betamax, contra tres en VHS. Pero la diferencia radical entre estos dos sistemas de video se encuentra en la forma en que se enhebra la cinta en el tambor de video y por consecuencia en la grabaci3n.

En Betamax la cinta sale y cubre casi en su totalidad el tambor de video, por lo que sufre m3s fricci3n y tensi3n, esto provoca menor duraci3n en videocasete; el otro detalle en Betamax cuando se realiza el stop la cinta no se retrae y si se reanuda el adelanto o atras la cinta magn3tica sigue pasando por todo el transpor-

te, por el tambor de video y por las cabezas de video,

, de audio, de borrado. Esta por otro lado, es preferida por mucha gente debido a la rapidez que proporciona en ediciones o simplemente en el paso de atrás o adelante al play, en otras videograbadoras por ejemplo : en Sanyo embebra como Betamax pero adelanta y regresa como VHS.

En VHS el embebrado es en "K", la cinta magnética solo cubre una pequeña porción del tambor de video, resta menos en el transporte y sufre menos tensión en su funcionamiento. En ambas opciones hay los modelos de alta definición, Stereo y Hi Fi, con dos o tres o cuatro cabezas de video para efectos especiales como la cámara lenta o los procesos de edición. En nuestro país la diferencia está dada por el costo: VHS es caro, otro problema es la falta de disponibilidad de películas en VHS, algunos videocentros cuentan con ellas.

El fin principal uno lo decide, sin duda, se preferirá el que de más opciones, lo más actual en el mundo del video en formato de 8mm. Los de media pulgada Betamax y VHS, que utilizan profesionales en video-arte o aficionados mayores. El video instantáneo de 8mm. que utilizan los menores aficionados y que en México todavía no existe.

II.2 - MOVIMIENTOS DE CÁMARA Y GUIÓN TÉCNICO.

En una imagen, el movimiento puede darse por la acción del sujeto o por la cámara de video. Así, cuando un sujeto está en movimiento, la cámara muestra la acción que éste realiza para que el movimiento parezca como algo natural, en cambio, si el sujeto está en una posición estática, los movimientos de cámara son muy notorios.

Los movimientos de cámara varían por su rapidez, extensión y dirección, y pueden darse por dos planos perpendiculares entre sí.

MOVIMIENTOS EN PLANO HORIZONTAL.

El pánico o panning se utiliza para mostrar la relación entre dos áreas, sujetos o para seguir la continuidad de la acción del sujeto.

- A) Pánico a la izquierda, es el giro de la cámara hacia la izquierda.
- B) Pánico a la derecha, es el giro de la cámara hacia la derecha.

MOVIMIENTO EN PLANO VERTICAL.

Este tipo de movimientos ayuda a conectar visualmente varios sujetos o áreas ubicados en un plano secundario, también se utiliza para enfatizar la profundidad de campo.

- A) Tilt Up. (plano vertical ascendente), es el movimiento de inclinación de cámara hacia arriba.
- B) Tilt Down. (plano vertical descendente), es el movimiento de inclinación de la cámara hacia abajo.

DESPLAZAMIENTOS DE LA CÁMARA DE VIDEO.

Durante una toma, la cámara puede desplazarse para acercarse o alejarse del sujeto. Para ello, debe estar en un trípode con una base o sobre un vehículo.

DIFERENTES TIPOS DE DESPLAZAMIENTOS.

- A) Dolly In (truck in), la cámara se acerca al sujeto.
- B) Dolly Back (dolly out truck out), la cámara se aleja del sujeto. En estos dos se puede producir un cambio en la escala de planos; ya que el sujeto ocupa un área del cuadro progresivamente mayor o menor, según se acerque o aleje de la cámara.

C) Travel Izquierda o Derecha (truck o dolly lateral, travelling shot lateral). En este caso, el desplazamiento de la cámara acompaña el movimiento del sujeto, ambos, sujeto y cámara, se desplazan paralelamente y el eje óptico de la cámara permanece perpendicularmente a la dirección del desplazamiento de la cámara.

El travel, también se utiliza para presentar una secuencia de objetos o sujetos dispuestos en hilera, que aparecen en el

cuadro a medida que la cámara se desplaza.

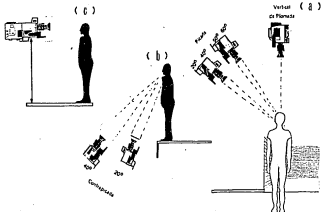
D) Travel Vertical. (ascendente o descendente), la cámara se desplazará hacia arriba o abajo manteniendo su dirección, para efectuar este desplazamiento se requiere de un trípode con manivela.

ANGULOS DE CAMARA DE VIDEO.

El eje óptico de la cámara normalmente es paralelo al plano horizontal, sin embargo, la cámara puede adoptar diversos grados de inclinación hacia arriba o abajo para formar diferentes ángulos con el plano horizontal. Básicamente existen dos ángulos de la cámara:

1) Picada (high angle shot). En este ángulo, la cámara se encuentra situada en un nivel superior respecto del sujeto; está inclinada hacia abajo y el sujeto aparece en el cuadro visto desde arriba.

Este tipo de tomas sirve para producir en el espectador un efecto de fuerza o superioridad ejemplos:



A) Cuando la inclinación de la cámara es de 90 grados respecto al plano horizontal, el ángulo se conoce como Overhead Shot o Vertical de Plomada.

B) Contrapicada (low angle shot). En este caso la cámara está dirigida hacia arriba tomando al sujeto desde un ángulo bajo, así, el sujeto adquiere un aspecto impositivo, lleno de fuerza, cuando la cámara está inclinada a tal grado que su eje óptico apunta hacia el cenit, el ángulo recibe el nombre de Vertical Supino.

C) Perspectivas, las perspectivas están dadas por la relación que guarda el frente del sujeto con respecto a la cámara, así, existen diferentes tomas; de frente, de perfil, tres cuartos y de espaldas.

PLANOS DE VISION.

El realizador o director de vídeo elegirá la distancia para concebir un escalonamiento de los llamados planos de visión tan utilizados en las tomas de escenas en el cine, y que en la filmación de vídeo ya sea en lugares interiores, exteriores o realización de animación son también necesarios, nombraré los más importantes:

1.- Plano General (P.G.), comprenderá un vasto conjunto natural, una multitud, la vista de todo un campo, todo lo que alcancen a ver dentro de los límites del visor de la cámara.

2.- Plano Conjunto (P.C.), sitúa a los personajes en un decorado.

3.- Plano Entero (P.E.), aísla a un grupo de personajes que están de pie en algún sitio del escenario, corresponde a una concentración más rigurosa de la atención.

4.- Plano Medio (P.M.), encuadrado a las personas a la altura del pecho, introduce una articulación todavía más sensible, desde el punto de vista psicológico y dramático.

5.- Primer Plano (P.P.), cuando se quiere dar dramatismo a la escena, y tiene a la vez, una significación humana (dolor, alegría, tristeza etc).

Por medio de la utilización de los planos, el tema

expresado previamente en toda su amplitud, va a ser desarrollado y precisado en una serie de modulaciones, la transición de unos planos a otros debe especularse de modo natural, donde la discontinuidad de las imágenes no resulte molesta al ojo del espectador. Esta técnica se usa en los planos ejemplo:

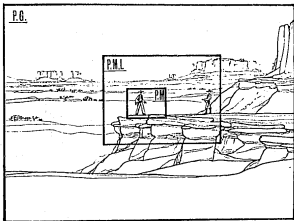
ESCALA DE PLANOS



L.S. LONG-SHOT o PLANO GENERAL
el ángulo de la cámara abarca todo el escenario.

M.L.S. MEDIUM-LONG-SHOT o PLANO MEDIO LEJANO
ángulo amplio pero menor al total

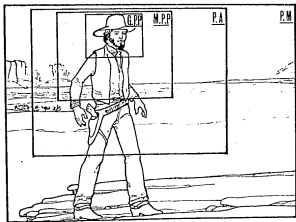
TWO-SHOT
dos personas en planos cercanos



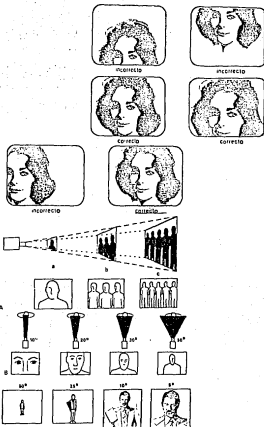
- F.S.** FULL SHOT o PLANO MEDIO
las personas de cuerpo entero
- M.S.** MEDIUM-SHOT o PLANO AMERICANO
Las personas no caben de cuerpo entero, el plano corta sus piernas generalmente sobre las rodillas
- M.C.U.** MEDIUM-CLOSE-UP o MEDIO PRIMER PLANO
PLANO de cintura a cabeza
- C.U.** CLOSE-UP o PRIMER PLANO
de pecho o de hombros a cabeza
- B.C.U.** BIG-CLOSE-UP o GRAN PRIMER PLANO
parte del rostro, generalmente desde la frente a la barbilla.

INSERT o DETALLE

plano muy cercano de un objeto o parte del cuerpo, que se incluye generalmente dentro de una acción



Tomas correctas e incorrectas de la cámara de video
y porcentajes y grados de tomas de alejamiento y acercamiento, Ejemplos:



MOVIMIENTOS DELLENTE.

Estos movimientos se logran con el zoom; lente múltiple que acerca al personaje u objeto hacia la cámara, ejemplos:

A) Zoom In (Z.In), es un movimiento de acercamiento en dirección al sujeto.

B) Zoom Back o Zoom Out (Z.Back o Z.Out), en un movimiento de alejamiento del sujeto.

La diferencia entre el efecto que producen en la imagen un Zoom In y un Dolly In a un Zoom Back y un Dolly Back, es el siguiente: En un Dolly el punto de vista de la cámara varía porque su posición es distinta a cada momento, en relación con lo que se ve.

En cambio, al hacer un Zoom In o Zoom Back no varía la perspectiva, porque el punto de vista de la cámara que no se desplaza, es siempre el mismo. El lente Zoom, permite rápida y silenciosamente abrir una toma e incluir otros personajes en la misma, o por el contrario, cerrar la toma en una sola persona.

Es importante señalar que la facilidad de empleo del Zoom lleva muchas veces a abusar de este tipo de movimientos, por ello, sin embargo hay otros movimientos y desplazamientos de cámara que permiten mostrar diferentes planos, ángulos y perspectivas.

CORTE DE CÁMARA Y EFECTOS ESPECIALES.

Corte de cámara: el ritmo de continuidad en la imagen puede perderse fácilmente si se interrumpe una acción o un movimiento, por ello, conviene que los cortes entre una y otra toma se efectúen antes de iniciarse una acción o movimiento.

DIFERENTES TIPOS DE CORTE.

A) Corte Directo, (C.D), es el enlace inmediato entre dos tomas a pesar de que este corte es una transición directa entre ambas, da un sentido de continuidad a la secuencia. Este tipo de enlace es el empleado con más frecuencia, ya que sólo en contadas ocasiones estará justificada utilizar otros.

B) Fade Out. (fundido de cierre), en este caso, la

toma termina con el oscurecimiento progresivo de la imagen hasta que la pantalla queda en un lapso de tiempo de 2 a 4 segundos completamente oscura, puede utilizarse para dar por terminada una secuencia de tomas o para cerrar un programa audiovisual.

C) Fade In. (fundido de apertura), la toma se inicia con una imagen oscurecida y progresivamente se aclara hasta estar normalmente iluminada. El Fade In, se emplea para abrir un programa.

D) Disolvencia, en este enlace una imagen desaparece gradualmente al mismo tiempo que aparece una nueva, ambas tomas se superponen durante algunos segundos, en otras palabras, se puede decir que se trata de un Fade Out superpuesto a un Fade In. La disolvencia se utiliza para dar al espectador la idea de que ha transcurrido cierto tiempo entre una toma y otra.

E) Fundido Encadenado, en este enlace, un Fade Out va seguido de una toma que se inicia con un Fade In. Ambas tomas quedan separadas por una imagen oscura, en el fundido las imágenes no se superponen y por ello, el intervalo entre las tomas es más marcado que la disolvencia.

F) Wiper. (cortinilla), es un efecto electrónico óptico, en él una imagen precedente sustituye gradualmente a una secuencia. ESTO se lleva a cabo por medio de una línea de separación nera que se desplaza a partir de una de las imágenes horizontales o verticales del cuadro de la imagen. Los tipos básicos del Wiper son el vertical ascendente o descendente, y el horizonte de izquierda a derecha o viceversa.

GUIÓN TÉCNICO.

El guión técnico, dará al video su estructura definitiva según sea el tema a desarrollar, es el guión algo análogo a la elección de la palabra de un escritor, el guión técnico es el que dará al argumento una forma original, y teniendo esto en cuenta, es por lo que no debe de haber duda en ver en el realizador al verdadero autor del video. El director del video es quien hace el guión técnico, y la realización

de éste. "Todas las hojas del guión dependen de lo que se trate, y estas se dividen en dos columnas; en la primera de ellas se consigna el número de planos, los movimientos de cámara, los detalles de la acción y la posición de lo que se filmará, en la segunda figuran los sonidos, la musicalización y los diálogos." (5).

ETAPAS PARA LA REALIZACION DE UN GUIÓN.

El guión, es el instrumento que establece todas las condiciones necesarias para realizar un video, un buen guión debe contener, por lo tanto, todos los elementos de coordinación del audio y video, y el papel que van a desempeñar en conjunto la imagen, la palabra y el sonido en cada frecuencia de la composición del programa.

Las formas de redactar un guión son muy diversas, cada realizador o redactor suele utilizar la que más le acomoda, sin embargo, como regla general se establece que tanto más compleja sea la producción y la composición de los elementos visuales y sonoros, el guión deberá ser más preciso y detallado.

Para elaborar un guión, el redactor debe conocer bien las características y limitaciones de cada uno de los medios audiovisuales; ya que el traducirá el contenido didáctico del programa en términos audiovisuales. El redactor siempre debe de tomar en cuenta que la duración de cada toma y secuencia establecen el ritmo y determinan el impacto del programa, por esta razón, las formas deben durar el tiempo estrictamente necesario para expresar únicamente aquello que se quiere decir, además, deben evitarse lo más posible las tomas estáticas largas y continuas que sólo hacen perder el interés del público.

Para elaborar un guión se recomienda seguir las siguientes etapas:

A) Idea: es el principio, el motivo para la realización de un video, tanto el guión, como la realización, están al servicio de ella. Así, el guionista busca la mejor manera de transmitirla en un programa nuevo, dándole cuerpo y expresividad a través de todos los recursos literarios y técnicos de que dispone.

En el caso de un programa de índole didáctico, la idea está constituida por un objetivo de aprendizaje, de esta forma el trabajo del guionista consiste en transmitir el contenido didáctico, para que cumpla dicho objetivo específico.

B) La Sinopsis: es un resumen de una veintena de páginas, que fija las líneas generales de la acción. El tratamiento, alrededor de unas cincuenta hojas, desarrolla la sinopsis destacando los momentos esenciales y la concatenación dramática, el guión entra ya en detalles, precisa la psicología de los personajes, la progresión dramática, el ambiente y el clima de la acción, divide ya la historia en secuencias.

C) Tratamiento: en el tratamiento se establecen y describen una a una, las secuencias siguiendo el orden cronológico en que se presentan. La secuencia está comunmente compuesta por una o varias escenas unidas entre sí, por un contenido narrativo. Las mismas situaciones, personajes y hechos etc., pueden recibir distinto valor y significado según el orden en que están dispuestos, de aquí, la importancia de buscar el orden secuencial que mejor exprese lo que se quiere comunicar.

Por otra parte, en el tratamiento se empieza a visualizar la narración, es decir, se buscan los elementos necesarios: personajes, objetos, situaciones, que contribuyan a connotar y denotar el significado y la expresividad de la imagen visual.

"En cuanto a la imagen visual, los personajes adquieren en el tratamiento su aspecto, vestuario y gestos etc., que los caractericen, así como también se define el mejoramiento que van a desarrollar. Todo esto se hará ver con imágenes y no con palabras en el guión." (6).

El guión técnico se distingue fundamentalmente del literario, porque añade a este último los datos técnicos necesarios para su realización. Se puede decir que el guión técnico es la última de las fases narrativas en el proceso creativo de un programa.

Todo guión técnico para vídeo debe contener, lo más

detalladamente posible, las indicaciones precisas sobre los siguientes puntos:

- A) DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN.
- B) LOS PLANOS.
- C) MOVIMIENTOS DE CÁMARA.
- D) TEXTO.
- E) TIEMPO DE DURACIÓN DE CADA TOMA.
- F) INDICACIONES SOBRE EFECTOS SONOROS Y VISUALES.
- G) OTRAS OBSERVACIONES ESPECIALES.

FORMATO PARA GUIÓN TÉCNICO.

Por lo general, el guión se redacta a dos columnas verticales además de las destinadas exclusivamente a la toma, qué lente usar y tiempo de la toma, este formato facilita más su lectura.

"En la columna de la izquierda se describe el vídeo, de acuerdo a las siguientes indicaciones:

- A) Planos.
- B) Corte, Disolvencias.
- C) Movimientos de Cámara.
- D) Descripción de la Acción.
- E) Indicaciones de efectos Especiales.

En la columna de la derecha, se describe el audio:

- A) Texto.
- B) Diálogos.
- C) música.

Ambas columnas deben ser correspondientes la una con la otra para evitar todo tipo de confusiones e incluso errores en la realización del programa." (7).

Indicaciones para la redacción del audio. En la columna destinada al texto del audio, se anota con mayúsculas cada entrada del locutor o música, para destacarla de las demás indicaciones, escribir lineamientos dramáticos o de intención, conviene entre paréntesis, para evitar confusiones en la misma columna se anota también las indicaciones de música y de efectos especiales tales como: puente musical, sube y baja música de fondo, la música se disuelve y sale la música etc., por otra parte para indicar si el que habla aparece en la pantalla o si sólo se escucha su voz.

METODOLOGIA DE REALIZACION.

El video es el medio por el cual podrá ser difundido cualquier trabajo de acuerdo con las características antes mencionadas, al seleccionarlo como difusor, hay que tener el dominio técnico de su producción, debido al alto costo del equipo, y el material con que se graba.

" El video se divide en pre-producción, producción y post-producción.

En la pre-producción intervienen aquellos elementos que son necesarios e indispensables para la producción del programa a seguir, los elementos son:

- A) Guión.
- a) Surgimiento del tema e investigación del mismo.
- b) Realización.
- c) Corrección.
- B) Necesidades para la producción del guión Breakdown (desglose).
- a) Locaciones a usar (estudio o exteriores).
- b) Utilería.
- c) Ambientación escenografía.
- d) Guión o Break de cámara.
- e) Break de iluminación.
- f) Efectos especiales.
- g) Musicalización.
- h) Locución
- i) Arte.
- j) Definición del formato.
- k) Materiales de audio y video." (8).

Estos son los elementos fundamentales y característicos de la iniciación de cualquier tipo de producción, la producción es la realización práctica del guión, a través de elementos tales como: la cámara, grabadora, cassettes, iluminación y micrófonos etc.

La producción se lleva a cabo de acuerdo a la visualización previamente efectuada:

- 1.- grabación del material impreso y de arte seleccionado con logotipos, organigramas etc.
- 2.- grabación de locaciones tanto interiores como exteriores.

Con el material recopilado se procede a la producción, para efectuarla se emplean los siguientes procedimientos:

A) Locución. B) Edición y efectos especiales. C) Musicalización. D) Transfer.

Ejemplo de formato para la elaboración de un guión.

PROGRAMA			TÍTULO	
EXPOSICIÓN			DESENLACE	
INTRODUCCIÓN			CONCLUSIÓN	
TÍTULO			SUBTÍTULO	
TEMA (CAMERA VIDEO)			VIDEO	
MUSICA			AUDIO	

STORYBOARD.

El Storyboard, es otra valiosa herramienta para bocetar un guión, está constituido por: A) una secuencia de dibujos donde se bosqueja la acción propuesta para ilustrar, ya sea una parte o el total del programa o sea el video. B) el comentario descriptivo, narración o







diálogo que acompaña la secuencia (audio). C) el tiempo parcial, por toma, y el tiempo acumulado por secuencia.

Para hacer un Storyboard, se elaboran apuntes sencillos, se puede recurrir también a recortes de revistas o de otros materiales impresos con el propósito de expresar lo más aproximadamente posible la acción que se verá en escena. Un Storyboard se puede hacer como boceto de un guión, para intercambiar el orden de las tomas si es necesario.

Ventajas del Storyboard: ayuda a visualizar una acción a partir de las palabras. Ayuda a estudiar el desarrollo de una historia o de una parte de ella. Permite transcribir acciones que sería muy complicado de explicar verbalmente y que podrían interpretarse equivocadamente. Entrena al escritor a pensar imágenes." (10).

En todos los casos se requiere de un Storyboard de todo el programa o de lo planeado con respecto al guión, así, se visualizará mejor la idea que se quiere desarrollar.

FORMATO DE STORYBOARD.

		
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
		
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

II. 3- SISTEMA DE ILUMINACION.

El sistema de iluminación para el estudio de video requiere de un lugar habilitado para diferentes usos donde la iluminación permita el manejo de luz, independientemente de las condiciones naturales. " El sistema de iluminación debe de estar diseñado, en función del área máxima a ser utilizada dentro del estudio, y de todas las posibilidades técnicas que su manejo permite. Hay que tener en cuenta que para un sistema a color, se necesitan mayores dimensiones en la iluminación, que para blanco y negro.

El sistema de iluminación debe estar diseñado en forma de que no exista interferencia sobre los equipos de registro, tanto de imagen como de sonido." (11).

La iluminación la podemos clasificar, bajo el punto de vista de dos grandes grupos: uno la que llamamos luz natural, cuya fuente es el sol, y la otra artificial, generada por el hombre de acuerdo a sus necesidades. Si la iluminación es artificial debemos alcanzar el punto de trabajo de la cámara con una cantidad de luz de base, que será aquella que cubra toda el área de trabajo con la misma intensidad, la luz de efecto es aquella destinada a producir una compensación de luz o la creación de sombras, con un objetivo determinado.

Cuando la luz del sol es fuerte, puede lograrse un efecto compensando la iluminación, reflejando los rayos en alguna superficie blanca o brillante o acentuando la diferencia. La luz de efecto aumentará la cantidad de luz en el área de trabajo, por este motivo hay que tenerla en cuenta para calcular el punto óptico de iluminación de la cámara.

La luz artificial se utiliza generalmente en el estudio donde es necesario dar profundidad a la escena, iluminando el fondo.

La luz como medio de efectos artísticos y efectos naturales tiene resultados como la combinación de luz y sonido, un recurso más del repertorio de técnicas que ayudan a la creación del arte y del entretenimiento en diversas formas como las que emplea el video en la mayoría

de sus producciones, un ejemplo claro sería la combinación de efectos de luz acompañados por música.

" Cabe mencionar que todos los equipos de iluminación que se utilizan actualmente han sido posibles gracias a la industria de los semiconductores. Equipos tan sofisticados como imposibles en la época de los Bulbos, los sistemas se limitaban a encender tiras de focos, como ejemplo, los anuncios exteriores de muchos cines y teatros, todo este equipo de iluminación es fabricado en países de E.U.A. y Europa." (12).

SISTEMAS DE ILUMINACION.

A continuación daré nombres de algunas de las principales empresas fabricantes de sistemas de iluminación, mencionando las características de algunos de los equipos más recientes.

" Times Square, Theatrical y Studio Supply Corp, fabrican más de diez modelos diferentes de equipos electrónicos de iluminación para efectos de video y Discothequer, uno de los más recientes es Disco 10x12 o Tenway Super Chaser With Memory, que incorpora 10 canales diferentes y un programa con memoria que puede seleccionar 7 patrones diferentes de iluminación que pueden ser activados por medio de música o manualmente, su capacidad es de 1200 watts por canal ya sea de focos en tiras, spots o neon. Si se desea ampliar la gama de efectos de iluminación se le puede conectar el Disco 10x12 Matrix Programmer, que es un programador matriz con el cual se amplían los efectos a más de 2000 w. lo que esta unidad matriz hace es producir continuamente diferentes efectos de iluminación y combinarlos entre sí.

OPTIKINETICS.

Se dedica principalmente a la fabricación de equipos electrónicos de iluminación de proyectores y lentes para proyecciones de efectos en paredes y pantallas. Su equipo de control más grande es el Code Equipment Light Unity Ten, controlador de 4 canales que incorpora respuestas de audio, Atenuador (dimmer), desvanecimiento entrecruzado, órgano de colores y tiene una capacidad de 1555 watts por canal.

SONIDIA 18.

Fabrica equipos de sonido, equipos de iluminación y equipos de comunicaciones".(13).

En México actualmente no se fabrican equipos electrónicos de iluminación, con excepción de algunos órganos de colores muy elementales utilizados principalmente por conjuntos musicales y efectos de vídeo.

Iluminación de Estudio Sencilla. La iluminación de estudio más versátil sigue siendo la proporcionada por las lámparas de filamento; permiten un sinnúmero de efectos, que pueden observarse directamente, cosa imposible con el flash.

Hay dos tipos de iluminación más comunes; las que usan grandes reflectores y bombillas de vidrio opal, que proporcionan iluminación suave y difusa, y las que llevan bombillas pequeñas transparentes y reflectores pulidos, como los spots o lámparas de Cuarzo-Iodo, que dan iluminación dura y sombras de bordes nítidos.

Los principios de iluminación empleados en el estudio se basan en la observación de la luz natural, estamos acostumbrados a ver las cosas, paisajes, edificios o personas iluminados por el sol colocado encima del sujeto, esto no es una regla obligatoria, pero las iluminaciones más complejas provocan efectos teatrales, no realistas, hay ocasiones en que la misma luz es el elemento principal de la imagen, pero en la mayoría de los casos debe emplearse para realzar rasgos propios del sujeto, al hacer esto pueden suprimirse algunos, separar elementos o combinarlos, exagerar diferencias o ilustrar semejanzas.

Iluminación Múltiple.

Siempre que se tienen muchas lámparas se este tentado de usar todas a la vez, tratar siempre de usar las menos posibles, disponiéndolas de una en una para ver su efecto. Es posible que hagan falta varias simplemente para aumentar la intensidad y entonces pueden emplearse en grupo, difundidas o reflejadas, es útil el uso de varias fuentes para filmar escenas en las que el primer plano, las medias

distancias y el fondo sean diferentes, si se ilumina cada zona por separado y equilibradamente puede conseguirse una buena ambientación.

Los Accesorios del Estudio.

El estudio es necesario y requiere de materiales y utensilios para decorados, pánels y reflectores, el equipo necesario y mínimo consiste en : equipo llamado Minibrutos, que son lámparas de cuarzo para la completa iluminación del estudio, los difusores de luz los reflectores de sol y trípies de iluminación, son de suma importancia.

El Color de la Luz.

El criterio de escoger una lámpara es determinante en el efecto que se quiera dar, hay que tener presentes que entre más fría sea la tonalidad del color tanto más alto deberá ser el nivel de iluminación adoptado, y tanto más favorable será el efecto obtenido.

Se puede dar una gran variedad de efectos dependiendo del tipo de lámpara, ejemplos de luz artificial y natural y los grados de temperatura que estos emiten:

Luz Artificial

TIPO DE LUZ	TEMPERATURA DE COLOR EN GRADOS KELVIN
FLAMA DE VELA O CERILLO	1,700
FLAMA DE BUJIA	1,850
LAMPARA DE FILAMENTO (FOCO DE 100 WATTS).....	2,865
LAMPARA DE FILAMENTO (FOCO DE 50 WATTS)	2,960
LAMPARA DE FILAMENTO (FOCO DE 1000 WATTS)	2,990
LAMPARA DE TUNGSTENO (CUARZO)	3,200
LAMPARA SENSITOMETRICA (LUZ BLANCA INTERNACIONAL S.A.)	2,948
LAMPARA DE PROYECCION (CUARZO).....	3,100
LAMPARA DE ESTUDIO (COLOR FOTOGRAFICO)	3,350
LAMPARA "PHOTOFLOOD" Y REFLECTOR (REL-2) (RSP-2)	3,400
TUBO FLUORESCENTE	3,700
TUBO FLUORESCENTE LUZ DE DIA	4,800
LAMPARA DE DESCARGA (FLASH ELECTRONICO)	4,800 a 6,000
LAMPARAS "PHOTOFLOOD" LUZ DE DIA (AZUL)	4,800

LAMPARA ARCO DE SOL (ALTA INTENSIDAD) -----	5,500
LAMPARA DE FLASH AZUL -----	6,000
LUZ DE DIA	
SALIDA Y PUESTA DE SOL -----	2,000
1 HORA DESPUES DE SALIR EL SOL -----	3,500
ANTES DE LAS 12 DEL DIA -----	4,300
DESPUES DEL MEDIO DIA -----	4,300
LUZ DE MEDIO DIA 11 1/2 13 1/2 -----	5,000
LUZ DE TARDE (LUZ DE VERANO) -----	6,500
CIELO CUBIERTO (NUBLADO) -----	8,000
CIELO AZUL -----	13,000*

(14)

*Tipos de luz que brillan del blanco leche, el

Halógeno, Amarillo, Sodio y el Azul Mercurio, ejemplos:

Tonalidad de luz	Temperatura de color *k	Eficiencia luminosa	Aplicaciones
27 luz doméstica	2600	suficiente	- habitat, restaurantes, cines, teatros, iglesias
29 cálida standard	3000	óptima	- (Calle) industria
32 cálida de extra lujo	3000	bueno	- misceláneas, salchichonerías, tiendas de alimentos
33 blanca standard	4200-4500	óptima	- (Calle) industria
34 blanca de extra lujo	4200	bueno	- edificios, escuelas, hospitales, negocios de (obituario)
37 blanca super extra (natural)	4200	suficiente	- pinacoteca, salones de moda, negocios de flores, consultorios médicos
55 luz diurna extra	6500	bueno	- vitrinas y aparadores, tintorería con alta valor luminosa (500 luxes)
57 diurna super extra	7400	suficiente	- industria gráfica y textil, cabina de prueba de color (con alta valor luminosa (cerca de 1000 luxes)
83 calidad de extra lujo	3000	óptima	- boutiques, restaurantes, bares, hoteles
84 blanca extra lujo	4000	óptima	- edificios, escuelas, almacenes, hospitales
86 diurna extra	6500	óptima	- negocios de telas, vitrinas, laboratorios, tintorerías

Diferentes tipos de lámparas y sus características:

1.- Lámparas Fluorescentes.

Buena luminosidad, bajo Wattage, poco contraste, baja temperatura, no emite radiaciones ultravioleta, costo medio, gasto de energía medio, mantenimiento elevado; en casos difíciles por su longitud requiere reactor.

2.- Lámparas Incandescentes 127 volts.

Buena luminosidad, buen contraste, alto Wattage, alta temperatura, alta tensión y emisión de rayos infrarrojos, no emiten radiación Ultravioleta, bajo costo, gasto de energía alto, mantenimiento bajo.

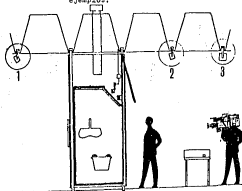
3.- Lámparas Incandescentes 6 a 12 volts.

Buena luminosidad, buen contraste, bajo Wattage, baja temperatura, emite radiaciones Ultravioletas, costo medio, mantenimiento medio, necesita transformador, gasto de energía mínimo.

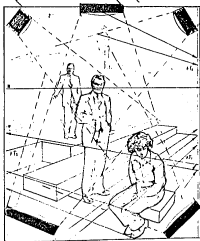
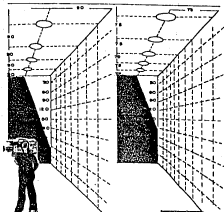
4.- Los proyectores de Cuarzo, producen más luz que los anteriores o tipos de lámparas, no se decoloran con el tiempo, estas lámparas disipan mucho calor, y deben ventilarse, pero no dejan de ser las más recomendables para toda filmación en estudio." (15).

Ejemplos de colocación de lámparas: esquema explicativo de iluminación en una sala de exposiciones, sala de cine y estudio:

- 1.- Área de iluminación en muros
- 2.- Área de iluminación en vitrinas.
- 3.- Área de iluminación en centros de estudio o salas ejemplos:



"Modulación para la colocación de lámparas para iluminar cualquier cosa, ya sea en muros, espacios abiertos o muy cerrados dentro de una sala o un estudio, con esta diagramación se obtendrá la mejor iluminación para cualquier ángulo de iluminación que se desee, ejemplos:

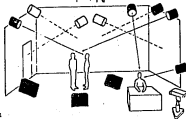
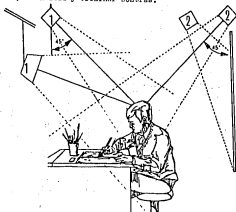


Luz para dar una total
iluminación sin sombras,
guiándonos por la diagramación
anterior. (16).

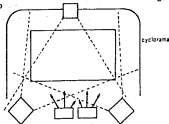
" Selección de luz según la necesidad de iluminación conforme a la diagramación ejemplo:

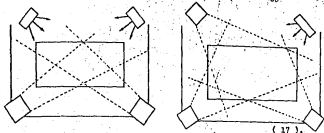
1.- Luz muestra en vertical a 45 grados, es la luz incidental para lograr el volumen.

2.- Luz traseña en vertical a 45 grados, es la luz reflejada para lograr profundidad y eliminar sombras.



3.- Estudio de video y colocación correcta de iluminación siguiendo la diagramación, ejemplos:





Para finalizar este punto daré algunos ejemplos de iluminación con sus pro y contras de la utilización de la misma.

* EFECTOS DE LA ILUMINACION AL HOMBRE.

La buena iluminación es necesaria en la mayor parte de las operaciones humanas. No se trata de emitir grandes cantidades de luz; sino que la iluminación debe ser adecuada en tipo, cantidad y posición.

Hay varios factores que deben ser considerados:

- Brillantes
- Iluminación uniforme
- Contraste
- Color
- a Variaciones en el tiempo del día o de la noche, días soleados o nublados; no asumir que una buena iluminación es aquella que funciona igual de día y de noche
- b El ojo humano se adapta a los niveles de iluminación generales, pero es necesario producir una iluminación adecuada. Por ejemplo, si en la noche tratamos de ver a través de una ventana con la luz encendida en el interior no podremos ver nada más que el reflejo del foco sobre el vidrio
- c No dirigir la luz hacia el observador en vez del objeto a iluminar
- d Tipos de iluminación
 - Directa (causa 80% de pérdida en la eficiencia de lectura durante 3 hrs)
 - Indirecta (causa 10% de pérdida en la eficiencia de lectura durante 3 hrs)
 - Difusa (con un poco de brillo causa los mismos efectos que la directa)
 - Local (utilizada para iluminar paneles de control, transluminación y en vitrinas y objetos de museo o exposición)

	(pie - conde) Nivel	Tipo de Iluminación
Pequeño detalle/poco contraste/ períodos prolongados/velocidad rápida/exactitud extrema	100	Tipo de luz suplementaria tal como spotlight o luz de escena
Pequeño detalle/contraste medio/ trabajo cercano/velocidad no requerida	50 - 100	Tipo de luz suplementaria
Trabajo normal de oficina	20 - 50	Iluminación local, illu- minación ambiental del techo que caiga sobre la cabeza
No necesario ver con precisión/ buen contraste/objeto grande	5 - 10	Iluminación general
Vista no concentrada/entregar objetos grandes	2 - 5	Iluminación general o suplementaria * (18).

II.4 EL ESTUDIO.

Existen varios principios básicos para diseñar un estudio de video, por ejemplo; todos los decorados relativos a una filmación han de estar presentes durante todo el transcurso de la grabación, esta exigencia impone una lucha constante contra el espacio favorecido sin embargo, por varios factores, tales como una obtención de perspectiva de las decoraciones que se construyen a escala ligeramente menor que la real, otro factor es el movimiento escénico logrado en escenografías reducidas, como son los diez pasos del actor para pasar de una pared o escenario a otro, en el video la realización de ambientes es más rica en elementos escenográficos que la tv o el cine.

Existen tres soluciones de espacio que se adoptan en forma elástica para el video:

- 1.- Escenarios distribuidos a lo largo de las paredes del estudio y en el espacio libre central.
- 2.- Escenarios agrupados en estrella en el centro del estudio y en el espacio libre periférico.

3.- Escenarios rápidamente demostrables (solución para espacios pequeños y transmisiones espaciales) y dispuestos en dos grupos en forma de caja china (una dentro de la otra), según el orden de aparición en un diseño de filmación de video.

Los problemas acuciantes en la realización del video son esencialmente dos: la rapidez y la utilización máxima del espacio, para resolverlos los diseñadores han ideado una infinidad de mecanismos de tomas de vistas, cuya exposición requeriría todo un volumen, de un modo general, se puede afirmar que no existe efecto especial que la técnica del video no esté en condiciones de realizar; desde la animación instantánea de gráficos o de escritos hasta la combinación de imágenes a través de sistemas de espejos o de prismas, la composición de escenografías con perspectivas deformadas y la combinación de imágenes tomadas del natural con otras filmadas etc.

" El equipo lumínico del estudio está constituido por aparatos fijos tales como baterías de luces, luces difusas y aparatos móviles (proyectores orientables y regulares), colocados sobre un conjunto de tubos metálicos con pies telescópicos para la regulación, a la altura que más convenga de las fuentes luminosas con respecto al suelo".(19).

La complejidad de las transmisiones del video ha aumentado en los últimos años debido al crecimiento de las cadenas de transmisión, a la gran variedad de equipo generador de señales, y a la extensión cada vez mayor de los programas. Esto ha tenido un notable impacto en las operaciones de continuidad o presentación del área de control, dado que el número de entradas de imagen aumenta constantemente y las técnicas de presentación son cada vez más sofisticadas, el centro de control se hace cada vez más complicado. Normalmente, durante un programa el operador no tiene mucho trabajo porque los programas proceden del estudio, de una cinta de video o película.

Es difícil describir un esquema representativo de un centro de control en este caso el del video, porque la distribución de

esta área varía de un estudio a otro dependiendo de las necesidades, de los procedimientos adoptados y del grado de automatización aplicado.

El director de video es el cerebro creador de un equipo artístico, de diseño y técnico. Interpreta una idea en términos visuales, tanto si se trata de creación, como de instrucción o información debe de estar seguro de su propósito, puesto que su contribución es el eslabón concepto-realización, para conseguirlo reúne talentos de diseñador, fotógrafo, musicalizador, iluminador y de un equipo cuyo objetivo es llevar a cabo sus propias ideas, puesto que en último término es el director quien selecciona lo que se ve en la pantalla.

Un buen director de video es aquel capaz de estimular y armonizar las posibilidades de su equipo de producción para una presentación fiel a la idea original.

Para comunicar su idea de un modo efectivo, el director de video debe estar familiarizado no solamente con su fin, sino con las limitaciones de su medio, ya que en el video, el director se encuentra y es obligado a trabajar más aprisa, a comparación que el de tv o cine, ya que su impacto es más inmediato en un auditorio heterogéneo.

" El director de video debe conocer la gramática de la producción de tv, extraída de la industria cinematográfica, pero adaptada a las limitaciones del video. Estas limitaciones tienen ventajas, ya que la intimidad entre intérprete y el videodente ha hecho del video un medio inigualado como medio de comunicación masiva." (20).

Así, el director de video controla la administración y la producción, es encargado de organizar y como tal el creador de la idea o el croquis de su guión literario y técnico, ésta es la diferencia con los directores de cine y tv, la contribución creativa del director de video en las etapas preparativas puede ser variable si es ayudado por un productor que tendrá a su cargo todo el aspecto financiero, pero, el director será el que lleve la primera línea en la realización del video, por ser el creador principal del video, aun no siendo productor

El productor de video si no dirige, debe de rodearse

del mejor equipo técnico y creativo, y a partir de aquí promover su proyecto en colaboración con el director, es esencial por parte del productor un conocimiento de las limitaciones contractuales, si no tiene una experiencia técnica, debe por lo menos entender la capacidad de su equipo.

El material necesario para la realización de un video empieza desde el guión y debe ser examinado por el director o colaborador del video, por ejemplo, para un video argumental el director elige lo que mejor se adapte a su estilo particular o a la producción, o bien a las posibilidades del equipo. En la realización del video argumental algunos diálogos pueden ser eliminados para mejorar la expresión visual o sonora, la construcción puede ser alterada para producir efectos dramáticos o de diálogo vuelto a escribir para adaptarse mejor al guión etc.

El director o realizador del video considera los gastos y las determinaciones de los mismos, sumar concretas de presupuesto pueden ser cambiados por él, por ejemplo; al filmar en lugares auténticos o combinarlos con el estudio o transferir estos dos a filmaciones más cortas y simples.

El diseño del escenario por parte del director y diseñador gráfico debe ser realista, auténtico o estilístico, deciden la amplitud, el color, el material y emplazamiento de las escenas dentro del límite del estudio, el diseñador por lo general presenta esquemas y modelos, y dibuja un plano del suelo (escala 1:50), mostrando la disposición de las escenas y mobiliario dentro del estudio. Esto constituye un plano provisional para ser discutido con el equipo de iluminación de cámara y sonido.

"El video hay que recordar es un medio axial de visión más que un punto fijo de mira".(21). Por ejemplo en el teatro, el auditorio tiene su arco prescénico, escenario o arquiteatro donde se sitúa una posición crítica y sólo puede mirarlos desde un punto fijo. La tv tiene una intimidad que permite al vidente participar de un modo más inmediato en las vidas de la gente, de la pantalla,

su punto de vista es el de los actores y rara vez pueden sentirse más a gusto y observar de un modo objetivo a cierta distancia.

El video consigue su movimiento axial diseñando los tomas de manera que permita la máxima libertad de acceso a su cámara y equipo sin restringir los movimientos, aunque es esencial concentrar la atención visual, es por eso que según el tema, el director compone sus imágenes con móviles, diseños y dibujos, seleccionados expresamente para el efecto apropiado. La armonía es esencial, y las composiciones contrastadas, aunque a menudo produzcan mayor estímulo, pueden distraer del propósito principal, todo esto debe ser tomado en cuenta para hacer que el diseño se adapte a la producción.

Los efectos de iluminación principal también serán considerados como algo de suma importancia en el guión técnico del director.

Requisitos del estudio: el estudio de video está dividido en dos espacios principales; el escenario y el espacio cámara de video, las medidas del espacio varían de acuerdo con la complejidad de la producción, los programas locales y la dimensión de los proyectos.

Los tres requisitos para un estudio de video son: el área, la altura y una sonoridad adecuada. El conjunto de la iluminación está en tríples cuya altura es un factor importante, algunos de los grandes estudios tienen el techo de 13 m. y más pequeños pasan de 4m. en estas áreas el trabajo se espasa el escenificado o tomas y realización de cualquier experimento que el director del video disponga.

El procedimiento de filmación y grabación del video, al principio es algo complicado, pero con la práctica resulta trascendente y se realizan videos profesionales de gran calidad.

N O T A S :

- 1.- Martín Montoya del Campo, y otro. Televisión y Estudios de Video en México. p 235. 1983. pp 190.

- 2.- Jorge González T. Televisión, Teoría y Práctica. p 127. 1983. pp 235.
- 3.- W. Brown. y otro. Introducción al Audiovisual, Tecnología, Medios y Metodos. p 96. 1975. pp 340.
- 4.- E. Luis Vasias. y otro. Video y Cine, principios tecnológicos. p 114. 1981. pp 178.
- 5.- Raúl Gutierrez M. manchote para la Elaboración de Audiovisuales sobre las Carreras de la UNAM. p 129. 1983.
- 6.- W. Brown. Op. Cit. p 237.
- 7.- David Cheshire. Manual de Videos para Aficionados. p 84. 1985. pp 198.
- 8.- John Hedgecoe. Manual de Técnica Fotográfica. p 119. 1985. pp 352.
- 9.- David Cheshire. Op. Cit. p 98.
- 10.- John Hedgecoe. Op. Cit. p 139
- 11.- John Hedgecoe. Op. Cit. p 147.
- 12.- John Hedgecoe. Op. Cit. p 155.
- 13.- Gregory Battcock. New Artist Video .N.Y. p 87. 1979.
- 14.- John Hedgecoe. Op. Cit. p 166.
- 15.- John Hedgecoe. Op. Cit. p 181.
- 16.- Frank Ching. Arquitectura, Formas, Espacio y Práctica p 82. 1982. pp 565.
- 17.- Ignacio Mendez I. Escenografía. p 131. 1980. pp 225.
- 18.- R. Becker. Video View in Interview. p 205. 1984 pp 120.
- 19.- R. Barker. Televisión en la Escuela. p 52. 1981. pp 225.
- 20.- Matias Echegaray y otro. El circuito del Video Educativo. p 186. 1981. pp 286.
- 21.- Ira Scheider. Video Art. p 105. 1979. pp 190.

CAPÍTULO III. PROPUESTA DE CREACIÓN DEL TALLER DE VIDEO
DE LA DIVISIÓN DE FOGNADO DE LA ENAF, UFAM.

III.1 Creación de Videoteca para el Taller de Video.

El video-arte puede constituir una alternativa dentro de las disciplinas que se imparten en la división, así como la creación de una videoteca acorde con las necesidades de la misma ENAF y que será determinante para el taller. Expongo algunas ideas de cómo organizar la videoteca y catalogar y archivar el material de video grabado, así como la obtención de material didáctico y artístico de diversos organismos e instituciones, y el intercambio de temas de interés con otras disciplinas. Así, los alumnos de la ENAF incrementarán sus conocimientos en todas las ramas del arte.

Para comenzar, recomendaré que desde un principio el material de videocasettes, sea clasificado y catalogado debidamente, de acuerdo a algún sistema formal de catalogación. Así, en el futuro se evitaría el problema de revisar todo el material archivado.

Propongo específicamente un sistema de catalogación, llamado Decimal de Dewey, por ser este el más conveniente y sencillo, aunque existen otros, como el de la Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos, el de las Naciones Unidas y la clasificación Decimal Universal. La catalogación que propongo para la videoteca no es tan complicada como las anteriores; daré como ejemplo este tipo de catálogo. Clasificación Decimal de Dewey, que empieza por dividir el conocimiento en 10 clases correspondientes a 10 disciplinas principales, por ejemplo:

000 Obras Generales.

100 Filosofía y Psicología.

200 Religión.

300 Arte.

400 Ciencias Sociales.

500 Literatura.

600 Ciencias aplicadas.

700 Arte y recreación.

800 Literatura.

900 Geografía e historia.

Así, cada una de las clases principales consta de 10 divisiones; de este modo la clase 300 por ejemplo, tiene las siguientes divisiones:

300 Arte	340 Fotografía	380 Dibujo
310 Pintura	350 Litografía	390 Historia del arte.
320 Grabado	360 Escultura	
330 Dibujo	370 Serigrafía	

Así, cada una de estas divisiones consta de 10 secciones; por ejemplo, la división 300 tendría las siguientes secciones:

- 301 Arte y sociedad.
- 302 Tipos y Formas del Arte.
- 303 Relaciones del Estado con el Arte." (1).

Idea de Clasificación.

En primer lugar, es necesario tomar en cuenta ciertos elementos para clasificar el material, es decir:

1.- La Identificación, que señala el origen de las obras, es decir la persona u organismo a la cual se le puede atribuir su responsabilidad.

2.- La Descripción, que señala las características necesarias para distinguir un material de otro, siguiendo un orden determinado en la consignación de los elementos que dicho material contiene.

3.- Análisis de Contenido: que da lugar al vocabulario controlado para consignar los temas tratados en el material descrito. Tomando en cuenta estos elementos, se expone un ejemplo de la catalogación descriptiva de un video.

Clave: (A) primera serie de videos.

1.- Cassete: Beta, L - 500, 70 min. Color, proporcionado por la Embajada Británica, año 1984.

Clasificada en la Videoteca de la ETAP, UVAE.

301. - 86.

2.- Descripción (en español, créditos: fotógrafo,

J. Ambert, narración W.Squirre, Guión C.Bell, Música M. Chander.

3.- Tema o Análisis de Contenido: (resumen: desde la República hasta la muerte del Imperio Romano, se ve cómo la experiencia Romana ha afectado las ideas Occidentales durante más de mil años).

Como se observa en el ejemplo, la información sobre el material que se analiza da lugar a una tarjeta catalográfica; el objeto de ésta es conocer la colección y ubicación de cada pieza para localizarla fácilmente, así como controlar su préstamo.

También es necesario que las descripciones videográficas sean identificadas internacionalmente de acuerdo con la localización de cada elemento dentro de la ficha, ya que este factor incrementaría el acceso al intercambio del material con diferentes universidades e instituciones a nivel nacional o internacional.

"Los Organismos que se han preocupado por lograr la unificación de criterios para el manejo de la información y de ese modo permitir el intercambio, han logrado constituir lo que llaman el ISBF, es decir, las descripciones bibliográficas internacionales normalizadas. Es necesario tomar en cuenta que existen diferencias entre la forma de catalogar un libro y la forma de catalogar a un medio no impreso, en este caso al videocassette. Los miembros de American Libraries Association y otros bibliotecarios reconocen que las bibliotecas siempre han contenido muchas otras cosas además de libros, y por eso siguen las reglas de catalogación angloamericanas, que incluyen al documental y filmes educativos." (2)

El videocassette que requiere de transcripción electrónica, o la utilización del filme y la recopilación de material será a través de un almacenamiento similar al de una biblioteca.

La descripción adecuada de un videocassette va más allá de una simple tarjeta de clasificación, ya que se deberán anotar sus características desde la colaboración del personal, el color, el sonido, el contenido o tema del video y la adquisición de este.

El sistema de clasificación para la videoteca es el llamado catálogo público y que está ordenado alfabéticamente junto con un archivo

maestro, como por ejemplo el de Televisa su videoteca.

" En Televisa se utiliza el cassette de video desde 1977; su clasificación es de acuerdo con notas internacionales y nacionales con numeración progresiva. Ejemplo de catalogación en Televisa:

Las cajas que contienen una sola pieza se clasifican por orden Nacional o Internacional, de acuerdo con números progresivos. Año, Mes, Día, Duración y Color.

Hay una etiqueta donde se especifica cuándo fue grabado el video y cuándo se recibió en la videoteca.

Archivo Maestro; este sistema requerirá del manejo de un archivo que será el de imágenes; en este el sistema almacenará los datos generales y de localización de cada una de las imágenes.

Salidas de Información; con base en los datos contenidos en el archivo maestro, el sistema obtendrá un reporte donde se listen todas o parte importante de las imágenes registradas." (3).

Los servicios para los alumnos o exalumnos.- Contar físicamente con el material de video realizado por los alumnos o ex alumnos implica recopilación física, con archivo, selección y catalogación de videos, para ofrecer el acceso de dicho material a los nuevos alumnos del taller. Así, se hará una colección de material filmado por los ex alumnos y los alumnos del semestre en curso.

Para la organización de los servicios, básicamente se necesitan: espacio suficiente para formar el archivo de los cassettes clasificados, y una sala de video adecuada. El servicio podrá ser usado para consultar en la misma sala o cubículo o a domicilio con instrucciones que recibirá el alumno sobre el manejo del material. El objeto es que la persona que va a utilizar el videocassette sepa conservarlo para su mayor rendimiento y aprovechamiento.

Otras recomendaciones para el uso del videocassette serían: no dejar el videocassette al sol, conservar la cinta en su estuche cuando éste no se utilice, no escribir sobre el cassette, cuidar

recomendaciones y ampliar la diversidad de los servicios, así como la forma de llevarlos a cabo, con el objeto de prestar servicios más eficaces.

Recopilación de Material.

Se mencionó anteriormente que el principal servicio será el préstamo de videocassettes, basado en una selección de videos realizados por ex alumnos y alumnos de la división; ésta se debe incrementar cada semestre; entre otros trabajos serán incluidas las tesis de los alumnos, al término de la maestría.

Este plan de archivo de material videográfico sería una buena motivación para que los alumnos de generaciones venideras se esforzaran por mejorar producciones de video-arte.

La recopilación de material de video será prioritaria, estableciendo que desde el principio se tengan contactos con diversas agrupaciones, universidades, embajadas y bibliotecas, tanto del país como del extranjero, para la colección posible de temas de Historia del Arte o similares en cuanto a corrientes modernas del diseño y del arte en general.

Otra sugerencia para acopio de material es regrabar los videos prestados a la división, y para esto se requiere un permiso especial, puesto que en su mayoría esta prohibida su reproducción total o parcial de la obra, pero ya que la videoteca no persigue fines comerciales, no sería difícil conseguir ese permiso. El intercambio de material videograbado con otros organismos y las diferentes fuentes para conseguir el préstamo o cualquier de los videocassettes.

Las principales instituciones u organismos que sirven como fuente de material de calidad de préstamo o intercambio de material de video son: Biblioteca Benjamin Franklin, U.I.A México, U.A.M. cualquiera de sus unidades, I.P.A.L., Filmoteca U.N.A.M., Instituto Goethe, El Colegio de México, Embajadas de Francia, Inglaterra etc. y otras instituciones y organismos como Producciones Gustavo Altriste Películas Educativas Bondiá, Películas Educativas Ebesa, Televisa, Arte Cinema de México y otros menos importantes.

Recopilación de Material Internacional.

Para obtener el préstamo internacional de videos de arte y películas, se tendrá que recurrir a Instituciones que se encuentren inscritas a la FIAP (Federación Internacional de Archivos y Filmes), la FIAP cuenta con un centro de investigación, clasificación y documentación de videos; los informes de nuevas adquisiciones son enviados periódicamente en forma escrita a cada uno de los socios. Algunos de los miembros de la FIAP son: la U.N.A.M., Cineteca Nacional, éstas para solicitar alguna película hacen los contactos directamente con la FIAP, que actualmente esta cuenta con cerca de 40 a 50 miembros a nivel mundial.

Otra fuente de recopilación para el material de video, como ya lo mencionamos, es grabar directamente los programas prestados en todas sus manifestaciones o temas, y de las diversas transmisiones de los canales de TV de México, ya sean de la programación nacional, de Cablevisión o por medio de antenas parabólicas.

El fomento e investigación, práctica y desarrollo, de actividades relacionadas con el taller de video, será a través de los alumnos, de acuerdo con las necesidades del mismo taller, por ejemplo; crear nuevas formas y buscar fuentes de capacitación y aprendizaje para la creación de videos realmente originales y artísticos, crear una organización de recopilación de material necesario de todo tipo de materias, etc.

En resumen se trataría de crear un sistema acorde a las circunstancias, necesidades del taller de video. En caso que realmente se llevara a cabo la creación del mismo en la E.N.A.P. U.N.A.M., la videoteca requerirá de toda la colaboración de las autoridades de la División, así como de personal capacitado para el manejo y funcionamiento de la misma. La videoteca tendrá que adquirir equipo necesario para dar servicio completo, y complementarse con la Biblioteca de la escuela para dar lugar a un centro de información cultural que permita la consulta más completa.

- 1.- Arío Garza A. MANUAL DE TÉCNICAS DE INVESTIGACION. Ed. Colegio de México. 1979. Pp 51. Pp 171.
- 2.- Maurice K. y Otros. EL VIDEO EN LA ENSEÑANZA. 1982. Pp 52. pp 235.
- 3.- Videoteca de Televisa. (VISITA PARA INVESTIGACION SOBRE SU VIDEOTECA Y ORGANIZACION DE LA MISMA).

III. 2 DISEÑO DE ESTUDIO DE VIDEO Y UBICACION DEL MISMO (PLANOS ARQUITECTONICOS).

Funcionalmente puede considerarse el edificio de la ACADEMIA DE SAN CARLOS, hoy DIVISION DE POSGRADO de la ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS U.N.A.M., como un edificio que aloja conjuntos de espacios (aulas), donde se reciben conocimientos, se practica lo aprendido (talleres), y otros donde se exhibe lo practicado (galerias).

Alumnos y maestros conviven en este edificio, es un lugar práctico, comodo y agradable. Este concepto es el que establece el carácter y el espacio de la arquitectura del lugar, por lo tanto, de aquí se partió para diseñar y ubicar dentro del esquema de planos del edificio el taller de video.

El espacio elegido para dicho taller presenta características favorables y el rediseño del espacio arquitectónico, así, como su acústica natural, donde no se escucha ruido de la calle ni de los pasillos interiores del lugar. Se diseñaron varias zonas bien determinadas dentro del taller de video, por ejemplo: estudio de video, cubículo de práctica con monitores para una persona y otros para tres personas máximo, videoteca y pequeñas bodegas.

Se trata de dar a cada una de estas áreas o zonas de actividades un espacio determinado con carácter y ambiente propio dentro del concepto general del taller. Estos espacios se localizan en torno al espacio general, el cual sirve a la vez como elemento de integración

visual y de separación física entre las distintas zonas del taller.

Las secciones básicas del Taller de Video serán: el Estudio, los Cubículos de Práctica y la Videoteca, cubriendo el espacio definido para lograr espacios límite en cuanto a instalaciones tanto de equipo como de utillería. El espacio arquitectónico diseñado para el taller de video responde al diseño de las distintas condiciones del entorno arquitectónico en cuanto a escalas visuales y relaciones de sus formas y necesidades mínimas de un estudio de video.

El diseño estructural fue parte integral del desarrollo del proyecto desde su inicio. Se pretendió utilizar los elementos estructurales como ordenadores y delimitantes espaciales; así, el lugar elegido e idóneo es el que ocupa actualmente el taller de Vaciado ubicado en la planta baja a mano derecha, entrando por la puerta principal de la escuela y pasando las galerías a diez pasos de distancia.

El diseño arquitectónico para el taller de video es el idóneo para el buen funcionamiento, ya que requiere de pisos firmes como es la planta baja para el manejo de equipo y traslado del mismo, facilitando la labor y actividades de dicho taller. El taller de Vaciado podría cambiarse al tercer piso del edificio, donde está designado el taller de Arte Urbano; este lugar se encuentra desde hace tiempo en pleno abandono y vacío, por lo mismo lo propongo, y el taller de vaciado se vería beneficiado, ya que dicho lugar es grande y aislado para la buena elaboración de prácticas con que cuenta dicho taller.

Para la función particular del taller de video, se buscó un sistema o proyecto de aprovechamiento y precauciones básicos para que se imparta cátedra dentro del estudio; en primer lugar diré que el cuidado de la acústica y de ruidos exteriores se podrán prevenir con las adaptaciones del lugar, que más adelante explico mediante sectores adecuados para tal caso; así, los alumnos podrán hacer uso del taller sin problemas en sus diferentes áreas.

Al diseñar los espacios del estudio se debe considerar; amplitud, comodidad para ayudar a los alumnos que lo necesiten, espacios

afines y convenientes para el trabajo en grupos pequeños. Los asientos y mesas de trabajo deben ser móviles para facilitar diversos agrupamientos de alumnos, usar mesas plegadizas para extender las áreas de trabajo, o la disminución de las mismas, los divisores del estudio pueden servir también como superficies para exhibición de uno o de ambos lados; pueden cubrirse con hojas de triplay o celotex.

Estos materiales son muy comunes para la construcción de divisores de área en estudios y auditorios, es preciso considerar las siguientes características: entradas y salidas de personas, plan decientos y de división de áreas, control de iluminación de fuentes externas como internas, control de luz en áreas de grabación, instalaciones de proyecciones, servicios eléctricos, tratamiento acústico y cuidar el espacio del estudio para la grabación en el mismo.

Este análisis está dirigido al determinar áreas de enseñanza de grupos para el mejor logro de los planes a los cuales se quiere llegar.

Al margen de todas estas ideas, el maestro de Video debe estar preparado para la enseñanza en el taller y aprovechamiento del mismo.

Criterio de Acabados.

El criterio de acabados está definido por tres conceptos básicos: la imagen del taller, facilidad de mantenimiento y economía, se pretende uniformar los acabados y expresar la naturaleza propia de los materiales.

Se eligieron materiales y métodos constructivos utilizados actualmente en nuestro medio; se buscó que los materiales básicos usados en la construcción sirvieran al mismo tiempo como acabados, de ahí que para toda la estructura principal y las fachadas (paredes), se propuso un material especial poco pesado y de gran vista. Ejemplos de materiales para el acondicionamiento del estudio de video.

Materiales de los acabados con costos en el mercado:

-techo falso plafón registrable (nombre de fábrica), elegido por ser

el más idóneo y fácil de instalación; ayuda a la acústica y sirve para hacer rebotar la luz, pues es de color blanco. Algunos materiales que se tomaron en cuenta pero no funcionaron para el proyecto; techo de lámina, asbesto y acrílico. el material recomendable es: plafón registrable, cuyo costo en el mercado es de \$ 8.950.00 M2.

- Paredes con ayuda acústica; ésta se eligió por tener mayores garantías para el taller, y fue de cartón especial aparente con acabado de grano plano o aplanado integral. Otros materiales que deseché fueron: plástico, tapiz, alfombra; estos últimos muy caros y poco recomendables; la pared idónea es de cartón aplanado integral, tiene un costo en el mercado de \$ 10.900.00 M3.

- El piso recomendable, de loseta acústica, por ser la más adecuada por su duración, soporta bastante el desgaste sin sufrir ondulaciones y amortigua el ruido de los pasos; otros pisos que se investigaron fueron: alfombra de maytex o henequén, piso Euskadi de vinil, Pal piso de madera, estos últimos pisos son resbalosos, ruidosos y poco durables, el piso elegido tiene un costo en el mercado de 6.900.00 M2. modelo Sky.

- Los muros divisores de madera de 1.1/2 Pul. de grueso aplanada y ferrada de cartón blanco, dando buena acústica y buena presentación. Otras paredes ya anteriormente las nombramos costo del material para muros es de \$ 7.500.00 M3.

Especificaciones de materiales utilizables para el acondicionamiento del estudio.

1.- Muro de tabique de barro común, de ladrillera la Huerta, S.A. o similar, de 5.5 x 12 x 25 cms. pegado con mortero de cemento-arena en proporción de 1.6; esto para el muro de separación de estudio y cubículos, el millar de tabique cuesta \$ 45.000. pesos.

2.- Falso plafón marca Echostop de 1 x 1 suspendido a base de T de acero de 1" x 1/16" y solera de acero con perforaciones a cada 10" pídas, previstas de tornillos especiales de ajuste métrico. (medidas y especificaciones previstas por la marca Riba, S.A.

precio del plafón antes mencionado.

3.- Castillo de concreto armado colado en sitio, $F'c=200$ kgs/cm², cimbrado con dimensión del espesor del muro de tabique armado y anclado a la estructura conforme a la división del muro y este castillo estará al espesar la pared como entrada al estudio. El costo del bulto de cemento es de \$ 7.000 y son cuatro.

4.- Flutar acústicas Ecnocoustic de 1"x 2"pulgas y de 1/2" pda de espesor, pegadas al aplanado de yeso con Resistol 5000 y utilizando clavos sin cabeza de 1" pda, para proveer mayor rigidez, pintadas con pistola de aire en pintura polivinílica marca Intrlight de la compañía de pinturas Internacional, S.A. en color blanco, todo esto para las paredes o muros; precios antes mencionados.

5.- Aplanado de yeso a plano y nivel de 2 cms. de espesor, con recubrimientos de papel tapiz plástico marca Beltec, S.A. color blanco ostión para las separaciones que se utilizarían dentro del estudio de yeso; su costo es de \$ 5.000.00 bulto, se necesitan 15 bultos.

Los muebles de madera para equipar los cubículos de estudio y práctica con los monitores de reproducción y edición de vídeo, pueden ser elaborados en la carpintería de la escuela, así, el costo sería mínimo.

6.- Muebles de madera fabricados con bastidores de pino chapas de cocha de 4mx, con acabado final a muñeca de barniz natural marca Welco o similar, todo esto para las pequeñas bodegas y bodega principal.

7.- Sillar y mazar del mismo material propuesto antes mencionado. Mesas para cubículos de práctica, 1.50 mts x 1 m. mesa de alto .60 cms, sillas .50cms de alto x .35 cms, de espesor o asiento. Los marcos estructurales de las paredes estarán formados por apoyos en forma de trabes, ambos de material acústico, con este sistema se logra una rigidez y una continuidad estructural en ambos sentidos, se mantienen uniformes todos los espacios libres y se con-

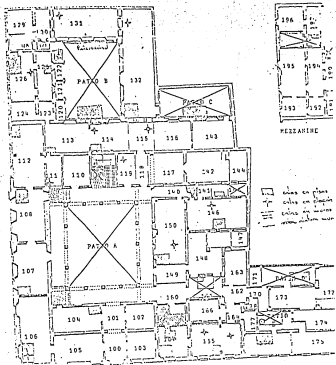
serva la máxima flexibilidad en cuanto a la utilización del espacio en general.

Nota: todos los materiales antes mencionados pueden ser adquiridos en diversas casas especializadas de dichos materiales y se pueden localizar en el Directorio Telefónico Sección Amarilla; los precios de estos materiales fueron tomados o evaluados en el mes de abril de 1987, por lo que recomiendo revisar los nuevos precios conforme pase el tiempo.

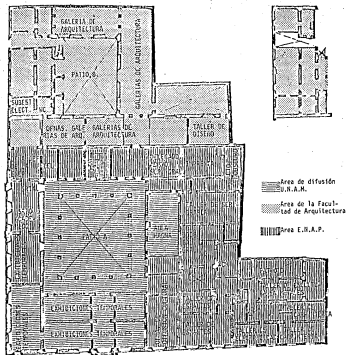
PLANOS ARQUITECTONICOS DE UBICACION DEL ESTUDIO DE VIDEO Y DISEÑOS DE REMODELACION.

Planos:

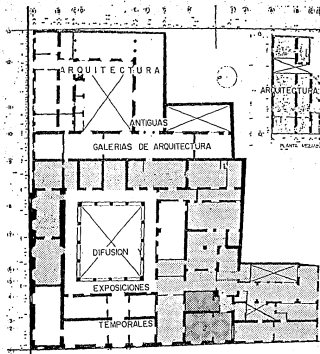
- 1.- Plano antiguo planta baja original.
- 2.- Plano remodelado actual, planta baja.
- 3.- Plano remodelado actual, planta baja y ubicación del Taller de Video.
- 4.- Plano del taller de video con medidas.
- 5.-Corte a escala del estudio de video con medidas.
- 6.-Secciones del taller de video en el plano.
- 7.-Plano de las áreas más importantes.
- 8.-Diagrama de flujo.



1) planta baja original



2) planta baja remodelada



3) planta baja remodelada-ubicacion del taller de video

area de la E.N.A.P.

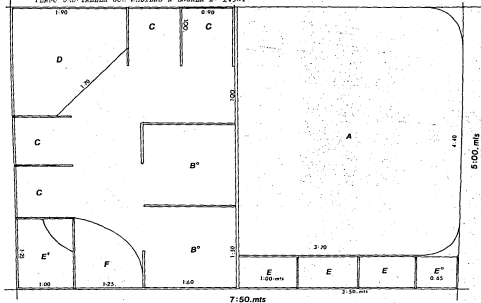
(2) taller de vaciado.

taller de video (propuesta).

TALLER DE VIDEO. E.S.A.P., U.N.A.M.

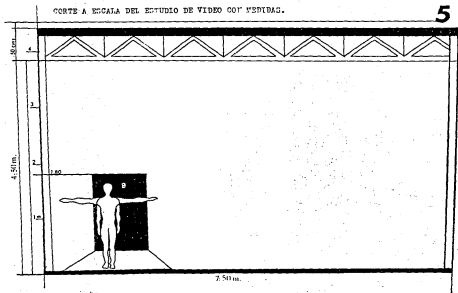
PLANO DEL TALLER CON MEDIDAS A ESCALA 1:1.50.

4



CORTE A ESCALA DEL ESTUDIO DE VIDEO CON MEDIDAS.

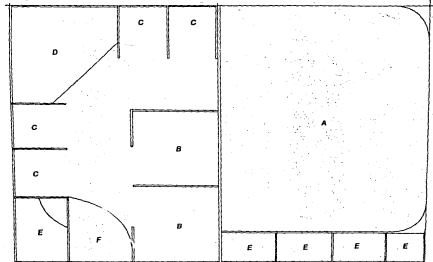
5



SECCIONES DEL TALLER DE VIDEO.

- A ESTUDIO DE VIDEO.
- B CURICULOS DE PRACTICA CON EQUIPO (DE UNA A TRES PERSONAS).
- C CURICULOS DE CONSULTA O ESTUDIO (UNA PERSONA).
- D VIDEOTECA.
- E TODEGAS.
- F PUERTA DE ENTRADA PRINCIPAL.

6



EL PROYECTO DEL TALLER DE VIDEO SE DIVIDE EN TRES PARTES.

- A ESTUDIO DE VIDEO.
- B CUBICULOS DE TRABAJO O ESTUDIO.
- C VIDEOTECA.

7

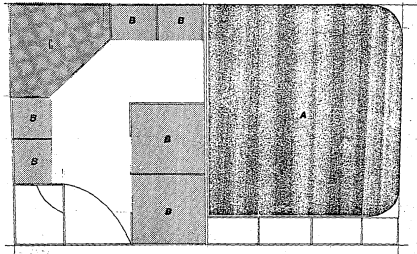
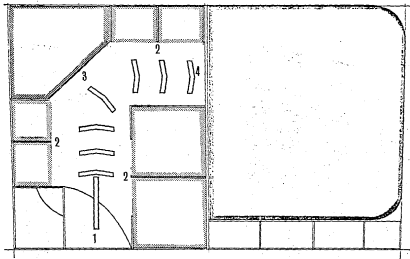


DIAGRAMA DE FLUJO.

- 1.- PUERTA PRINCIPAL.
- 2.- CUBICULOS DE ESTUDIO Y TRABAJO
- 3.- VIDEO*ECA.
- 4.- ESTUDIO DE VIDEO (AL FONDO PARA LA MONITORIZACION Y PASO DE ALUMNOS CONSTANTEMENTE AL ESTAR FILMADO.)



III. 3.- EQUIPO DE VIDEO MIXIMO.

A partir de los últimos siete años 1980-1987, la tecnología video nos ha sorprendido con la producción masiva de equipos, no sólo por haberse diseñado equipos más livianos y compactos, sino por su fácil manejo, reproducción y grabación de video, lo más fiel al color e imagen hasta ahora realizado.

He seleccionado y comparado el siguiente equipo de video, desde lo más económico y funcional, hasta lo más sofisticado, el equipo aquí expuesto se encuentra en los almacenes del Distrito Federal y puede ser adquirido con la garantía que el caso amerita; dichos almacenes son: Liverpool de México, Palacio de Hierro, Phillips de México, Hitachi de México, así como casas comerciales ubicadas en los grandes centros comerciales de México como son, Perinorte y Perisur; todo el equipo que a continuación nombraré cuenta con casas especializadas de servicio y refacciones, para el mejor funcionamiento y servicio del equipo que se adquiera.

Aclaración pertinente: el precio del equipo aquí expuesto está dado en dólares, esto por la fluctuación del peso frente al dólar.

SISTEMAS DE VIDEO.

Cámaras de Video.

Cámara ligera de color Sony, modelo HVC-2200, Beta costo 1800.00 Dls. De manejo sencillo y práctico, claridad de campo.

Cámara ligera Sanyo modelo VCC-545 Beta, con ajustador de imagen electrónica, costo \$ 1300.00.Dls.

Cámara de video JVC, modelo GI-88u (VHS) con Macro/Zoom, costo \$ 1900.00.DLS.

Cámara portátil " U " de base marca Hitachi, modelo HVA-3a, costo \$ 2000.00 Dls.

Cámara portátil Betacam Sony modelo VK-C 800 (VHS)

costo \$ 2100.00.Dls.

Cámara Beibcam modelo BVK-3a costo 2000.00.Dls.

VIDEOCASETERAS.

- 1.- Sharp, modelo VC-8500. costo \$ 1200.00.Dls.
- 2.- VHS, modelo PV-1770. 2100.00.Dls.
- 3.- Sanyo Beta modelo VCR 4300.costo \$ 1700.00.Dls.
- 4.- Akai, modelo VHS-7350.costo \$ 2300.00Dls.
- 5.- Betacam Sony.modelo BVK-40. costo \$ 2500.00.Dls.
- 6.- Toshiba, modelo VM-521,con reproducción de formato Beta B1, B2, B3. Costo \$ 1900.00.Dls.

Monitores de Televisión.

- 1.- Hitachi color, modelo 1437. pantalla de 34cms o 14".pgdas. costo \$ 410.Dls . control remoto.
- 2.- Sony color, modelo KV-2071.pantalla 20".pgdas. control remoto entrada para 99 canales costo \$ 620.Dls.
- 3.- Majestic color, modelo 2016 pantalla 20".pgdas control remoto entrada para 83. canales costo \$ 530.Dls.
- 4.- Facker Bell color, modelo 6205.pantalla 20".pgdas. control remoto, entrada para 32.canales costo. \$ 440.Dls.

VIDEOCASETES

FUJI 750.

KODAK 500.Beta.

SONY. Dinamicron L-500
USD.

FICHER. Beta I II III. Beta 500.

HITACHI. 500 Beta.

VIDIIRON Beta. 500.

En el estudio tambien se necesitan materiales y utencilios eléctricos como reflectores y paneles,como son: Lámparas, Tripies minibrutos(conexiones especiales),Difusores, hay diferentes marcas como son Square, Theatrical, Studio Supply Lorp, Phillips etc. estos los más confiables y seguros.

RECOMENDACIONES DE EQUIPO DE VIDEO.

Hice una selección de equipo como mínimo para el taller, el más idóneo de entre todas las marcas antes mencionadas como son: cámaras de video, videocassetteras, monitores, reproductoras, videocassettes y spots de luz, de todo esto lo mejor y económico.

Cámara Videográfica: modelo BVW-3n Betacam, la mayoría de las cámaras expuestas tienen casi los mismos servicios pero menos profesionales en cuanto a la filmación; por ejemplo, esta cámara que propongo cuenta con un sistema de producción de campo de la imagen, de mayor confiabilidad en la toma y bastante nitidez en la reproducción de la filmación; utiliza videocassettes de 1/2.pgda. y su costo en el mercado es de \$ 2000.00. Dls. como mínimo dos cámaras son necesarias.

Videocassettera: modelo BVW-40. la característica principal de esta videocassettera es que contiene un dispositivo de edición incorporado, con control remoto; ninguna otra videocassettera cuenta con este tipo de editor, también esta provista de una función independiente de Insert Edit (inserción de edición), para video y audio 1 audio 2, lo que permite tener y proporcionar una alta precisión de edición sin necesidad de controles adicionales. el costo es \$ 2500.00.Dls. como mínimo 4 videocassetteras, o dos.

Monitor: marca Sony modelo KV-2071. pantalla de 12".pgdas. con control remoto inalámbrico digital, entrada de 99 canales, cablevisión y satelital, entrada para antena parabólica, es la más completa de todos los monitores expuestos, su costo es de \$ 620. Dls. 4 monitores como mínimo.

Reproductora: modelo BVW-20. marca Sony, esta reproductora responde a exigencias fundamentales de fidelidad en cuanto a la reproducción de imágenes, lector de código incorporado para medición de tiempo, su costo es de \$ 1000.00.Dls. 4 mínimo.

Videocassette: marca Sony Dynamicron L-500, UHS.
 La grabación y reproducción del video es lo más cercano a lo real,
 su costo es de \$ 9. Dls. mínimo 12 cassettes.

Accesorios del estudio: como páneces y reflectores
 y editamentos para la utilización y conexiones de luz, el equipo
 necesario para el estudio, y la marca más profesional y segura que
 elegí fue la de Squard, equipo como mínimo:

- 2 minibrutos. con 9 lámparas c/u costo de \$ 120. Dls.
- 2 minibrutos. con 4 lámparas c/u costo de \$ 95. Dls.
- 7 difusores de luz. , / costo de \$ 50. Dls.
- 5 reflectores de sol. / / costo de \$ 40. Dls.

Lámparas de Luz: después de analizar las lámparas, he
 seleccionado la lámpara incandescente de 12 volt, ya que tomé como
 principales requerimientos de conservación y eliminación de los
 rayos ultravioleta, y esta no altera la sensibilidad de la película
 de video, tiene bajo wataje y la emisión de color es muy baja,
 cosa es muy importante para que no se eleve la temperatura en el
 estudio de video.

Costo aproximado del equipo de video.

cámara de video	(2)	4.000.00. Dls.
videocassettera	(4)	10.000.00. Dls.
monitores.	(4)	2.480.00. Dls.
Reproductoras.	(4)	7.600.00. Dls.
videocassettes.	(12)	108.00. Dls.
accesorios, total		<u>305.00. Dls.</u>

T O T A L (dólares). \$ 24.493.00. Dls.

T O T A L (aproximado en pesos 1987.) \$ 36.739.500.00.

Nota: calculando el costo actual de cada equipo
 según la cotización del dolar en
 el mes de marzo de 1987.

Como ejemplo del costo de la producción de un video en el mercado doy la cotización de éste mediante la investigación de campo realizada a principios del mes de febrero de 1987; dicha investigación fue realizada en empresas publicitarias de México, como: Telerey, Video-Filmación, Estudio Album Video, el presupuesto de estas empresas de filmación y producción independientes casi fue la misma, por pequeños precios de diferencia entre una y otra en dichas empresas, la cotización fue la siguiente:

PRODUCCION.

RECURSOS HUMANOS.

	FOR DIA.	FOR 9 DIAS.
--PRODUCTOR.		650,000.00.
--DIRECTOR.		600,000.00.
--COORDINACION DE PRODUCCION.		450,000.00.
--ASISTENCIA DE PRODUCCION.		325,000.00.
--ASISTENCIA DE DIRECCION.		325,000.00.
--CAMAROGRAFO.		
--ASISTENCIA DE CAMARA.		
--ILUMINADOR.		180,000.00.
--STAFF 4 PERSONAS.	80,000.00	720,000.00.
--MAQUILLISTA.		130,000.00.
--CHOPER.	10,000.00.	90,000.00.
	<u>90,000.00.</u>	<u>3,470,000.00.</u>

RECURSOS TECNICOS.

UNIDAD DE GRABACION QUE INCLUYE:

CAMIONETA.

GRABADORA DE VIDEO DE 1/4 EVW-110.

TRIPIE, MONITOR Y MICROFONO.

EQUIPO DE ILUMINACION:

2 MINIRRUTOS DE 9 LAMPARAS.

2 MINIRRUTOS DE 4 LAMPARAS.

2 MINIRRUTOS DE 2 LAMPARAS.

7 DIFUSORES.

5 REFLECTORES DE SOL.

5 TRIPIES DE ILUMINACION.

MIXER DE AUDIO PARA 4 MICROFONOS.

2 MICROFONOS.

CABLES CON CONECTORES DE VIDEO Y AUDIO.

EXTENSIONES DE A.C.

130,000.00.

1,170,000.00.

130,000.00.

1,170,400.00.

PROPS.	
ALIMENTACION.	100.000,00.
TRANSPORTACION.	930.000,00.
VIATICOS.	150.000,00.
GASTOS ADMINISTRATIVOS.	150.000,00.
IMPREVISTOS.	130.000,00.
	<u>250.000,00.</u>
	1.710.000,00.
TOTAL PRODUCCION:	<u>7.610.000,00.</u>

POST-PRODUCCION.

	FOR HORA	FOR 12 HORAS.
SALA DE EDICION QUE INCLUYE:		
EDITOR CONVERGENCE 203		
3 MAQUINAS.		
SWITCHER DE PRODUCCION DE CHONKEY.		
GENERADOR DE CARACTERES.		
CONGOLA DE AUDIO CON 8 CANALES.		
GRABADORA DE AUDIO 1/4".		
GRABADORA DE AUDIO 1/2".		
TORNAMESAS.	80.000,00.	860.000,00.
15 VIDEOCASSETES PORTATILES DE 10'.		260.000,00.
3 VIDEOCASSETES DE 60'.		95.000,00.
1 COPIA DEL PROGRAMA.		<u>80.000,00.</u>
		1.295.000,00.
TOTAL POST-PRODUCCION.		<u>1.295.000,00.</u>

PRODUCCION:	7.610.000,00.
POST-PRODUCCION:	<u>1.295.000,00.</u>
SUB-TOTAL:	8.905.000,00.
+ 35 % MARK UP:	2.844.325,00.
+ 15 % I.V.A. :	<u>1.125.026,00.</u>
COSTO TOTAL:	<u>12.874.351,00.</u>

CONCLUSIONES

Esta tesis es un punto de vista personal que nació de mis inquietudes hacia la creación del Taller de Video de la División de Posgrado de la E.N.A.F., U.N.A.M., y sabedor, desde luego, que hay muchas otras opiniones para captar o interpretar lo importante y significativo de los problemas de la comunicación a cualquier nivel, al video aquí se lo considera como una opción.

Esto es un estudio de cómo el video influye en nuestras vidas y actividades cualesquiera que éstas sean, y su enfoque benéfico dentro de una actividad social.

Este proyecto en general, pretende que el Diseñador Gráfico logre en la utilización del video, una nueva opción hacia la comunicación, como una alternativa necesaria del arte de nuestro tiempo.

El Taller de Video debe ser un incentivo que despierte en el estudiante una actitud crítica, que lo lleve hacia un análisis más profundo sobre el área que haya elegido, y que resuelva las dudas existentes o reafirme conocimientos, asimismo, puede incidir en alguna otra área del arte impartida por la misma División.

Por otra parte, esta tesis ha buscado dar un panorama de lo que es el video, sumado con el Diseño Gráfico en sus dos aspectos más importantes: la teoría y la práctica. Dentro de la teoría se comentaron los aspectos más sobresalientes del video en todas sus facetas, desde lo más elemental de la técnica hasta la elaboración misma del video. Y dentro de la práctica se analizaron algunos trabajos realizados en México y el resto del mundo y su importancia.

La teoría y las investigaciones se complementan, pues a pesar de que las teorías son extranjeras justifican en gran medida los esfuerzos realizados en el ámbito del video-arte y más aun del video-clip en México.

donde podrá ser considerada como una de las más importantes de las últimas décadas del siglo. Entretanto ya se han publicado también algunos trabajos, especialmente de carácter crítico, en los que se ha tratado de evaluar y clasificar los aspectos más importantes de la obra de este autor, especialmente en relación con su pensamiento y su influencia en el arte de la época.

Este autor es el primero que ha tratado de explicar de manera que algunos lo han considerado como el más importante de los escritores de este siglo, y que este autor es el más importante de los escritores de este siglo, y que este autor es el más importante de los escritores de este siglo.

En el ámbito de la crítica, que es el más importante de los aspectos de su obra, el autor es el más importante de los escritores de este siglo, y que este autor es el más importante de los escritores de este siglo, y que este autor es el más importante de los escritores de este siglo. En el ámbito de la crítica, que es el más importante de los aspectos de su obra, el autor es el más importante de los escritores de este siglo, y que este autor es el más importante de los escritores de este siglo, y que este autor es el más importante de los escritores de este siglo.

En el ámbito de la crítica, que es el más importante de los aspectos de su obra, el autor es el más importante de los escritores de este siglo, y que este autor es el más importante de los escritores de este siglo, y que este autor es el más importante de los escritores de este siglo. En el ámbito de la crítica, que es el más importante de los aspectos de su obra, el autor es el más importante de los escritores de este siglo, y que este autor es el más importante de los escritores de este siglo, y que este autor es el más importante de los escritores de este siglo.

En el ámbito de la crítica, que es el más importante de los aspectos de su obra, el autor es el más importante de los escritores de este siglo, y que este autor es el más importante de los escritores de este siglo, y que este autor es el más importante de los escritores de este siglo. En el ámbito de la crítica, que es el más importante de los aspectos de su obra, el autor es el más importante de los escritores de este siglo, y que este autor es el más importante de los escritores de este siglo, y que este autor es el más importante de los escritores de este siglo.

En la opinión de muchos, el video ofreció en un futuro

ro muy próximo mayor accesibilidad que la fotografía y el cine de nuestros días, ya que este medio combina la intimidad de la fotografía instantánea con el enorme poder político de la televisión, dando así un vínculo entre las percepciones individuales del artista y la estructura social de la comunicación de masas. Muchos consideran a esta alternativa, como la culminación de una búsqueda modernista donde un medio proporciona la base objetiva de una experiencia subjetiva, así como la posibilidad de un arte que pueda transformar conciencias. Por ello artistas corporales, fotógrafos, cineastas y bailarines han mirado hacia él.

Por último, el tipo de desarrollo que se le dió a la tesis aparte de la propuesta permite tomárselo como texto de consulta o de apoyo, para todo aquel que desee saber y relacionarse más con la técnica del video y su utilización en conjunto con el Diseño Gráfico.

Previendo que este proyecto sea un programa tipo del que pueda derivarse no sólo la aplicación del video a otras materias o áreas en la División, sino en determinado momento, su proyección masiva dentro de sus aspiraciones de servicio social y cultural.

Considero una importante alternativa artística y cultural que el Fecgrado de la E.N.A.P., U.N.A.E., cuente con un taller de video y una videoteca, pues esto ayudaría y proporcionaría a estudiantes de la División y a personas particulares que lleguen a consultarla una amplia gama de temas artísticos y culturales.

BIBLIOGRAFIA

- ACHA, JUAN. Arte y Sociedad Latinoamericana. El Producto Artístico y su Estructura. Editorial F.C.E. México 1981. pp 541.
- AGUILETA, JOAQUIN DE. Dimensión y Sistema de la TV Educativa. Editorial Nacional, Madrid España. 1975. pp 235.
- BARTHES, ROLAND. Sistema de Moda. Ed Gustavo Gili. Barcelona España. 1979. pp 345.
- BATHICOCK, GREGORY. How Artist Video. Ed Harmony Book. Nueva York.U.S.A., 1984. pp 178.
- BECKER, R. Videoick In Interview. Ed M.I.T. Massachusetts.U.S.A. 1979. pp 120.
- BONET, EUGENI. En Torno al Video. Ed Gustavo Gili. Barcelona España.1980. pp 265.
- BROWN, W. LEWIS, B. Introducción al Audiovisual, Tecnología, Medios y Metodos. Ed Trillas. México. 1975. pp 340.
- BURKE, RICHARD C. Televisión en la Escuela, Circuito Cerrado y Abierto. Ed Pax México. México. 1983. pp 225.
- CONSTITUCION POLITICA DE LOS ESTADOS UNIDOS MEXICANOS. Ed C Gobernación México. México. 1986. pp 156.
- CREMoux, RAUL. La Legislación Mexicana en Radio y TV. Ed UAM. Xochimilco. 1982. pp 292.
- CHECHIRE, DAVID. Manual de Videos para Aficionado. Ed Creac. México. México. 1985. pp 198.
- CHING, FRANK. Arquitectura, Forma, Espacio y Orden. Ed Gustavo Gili. México. 1982. pp 565.
- DECRETO DE CREACION DEL INSTITUTO MEXICANO DE TELEVISION. Ed C Presidencia de la República. México. 1983. pp328.
- DOUFLES, GIL. Apocalípticos e Integrados. Ed Lumen. España Sevilla. 1985. pp 493.

- ECHegaray, MACIAS, TROLLO, ALBERTO. El Circuito del Video Educativo. Ed Nueva Imagen. México. 1981. pp 286.
- GARZA, ARIO M. Manual de Técnicas de Investigación. Ed El Colegio de México. 1979. pp 171.
- GONZALEZ, JORGE TREVINO. Televisión, Teoría y Práctica. Ed Alhambra. México. 1983. pp 235.
- GUREAN, TEOFILO. Alternativas para la Educación en México. Ed Gernica. México. 1983. pp 278.
- GUTIERREZ, RAUL MANCAYILLA. Recopilación para la Elaboración de Audiovisuales sobre las Carreras de la UNAM. Ed Cupra. (centro universitario de producción audiovisual. México. 1983. pp 360.
- HEDGECOCK, JOHN. Manual de Técnicas Fotográficas. Ed H. Blume. 1978. Madrid España. pp 352.
- LLOVET, JORDI. Idiología y Metodología del Diseño. Ed Gustavo Gili. Barcelona España. 1979. pp 162.
- M. MAURICE. LOWY, P., IRLANDE, C., HEPPS, J., MORIAN, A., El Video en la Enseñanza. Ed Planeta. Barcelona España. 1982. pp 235.
- MENDEZ, IGNACIO A. Escenografía. Ed Oasis. 1980. pp 225.
- MONTEMAYOR, ANDRES E. Estudio de la TV Educativa. Como Método de Enseñanza-Aprendizaje. Dpto I.M.E. UIA. Tesis. 1984. México. pp 232.
- MONTOYA, A. MARTIN DEL CAMPO. CORONELA REBEIL, WA ANTONIETA. Televisión y Enseñanza Media en México. Ed CITE. México. 1983. pp 190.
- MUNARI, BRUNO. Diseño y Comunicación. Ed Labor, S.A. Barcelona España. 1976. pp 176.
- P. JOHN., THELMOON W., KESSELE J. Instalaciones de TV Educativas, Guías para una Programación. Ed Trillas. México. 1981. pp 245.
- PORTER, TOM. GOODMAN, SUE. Manual de Técnicas Gráficas para Arquitectos, Diseñadores y Artistas. Ed Gustavo Gili. Barcelona España. 1984. pp 128.
- FRIETO, DANIEL. Retórica y Manipulación Masiva. Ed Prezia. México. 1984. pp 178.

- RODRIGUEZ, Es.MENDEZ . Los Teleadictos. Ed LAIA. Barcelona, España. 1973. pp 210.
- SHEIDER, IRA. Video Arte. Ed. HARCOURT BRACE. Janovavich. U.S.A. 1979. pp 190.
- SCHOOL OF THE ART OF CHICAGO. Video Tape Review. Ed Video Data Bank 86. 1986. Chicago Illinois, 60603. pp 135.
- RICARD, A. Diseño ¿ Por Que ? . Ed Gustavo Gili. Barcelona España. 1982. pp 240.
- TREJO, RAUL DELARBE. Televisión El Quinto Poder. Ed Claves Iberoamericanas. México. 1985. pp 247.
- TROLLO, ALBERTO. Video y Cine, Principios Tecnológicos. Ed CIESPAL. Quito Ecuador. 1981. pp 178.
- TUDOR, A. Cine y Comunicación Social. Ed Visual Gustavo Gili. Barcelona España. 1978. pp 197.
- VICTOROFF, David. La Publicidad y la Imagen. Ed Gustavo Gili. Barcelona España. 1976. pp 235.
- WINGLER, H.M. The Bauhaus. Ed E. I. T. Massachusetts. U.S.A. 1979. pp 210.
- W. THEODOR. El Estado y la TV .Ed Nueva Política. Revista Trimestral. Vol 1. No. 3 Dist. P.C.E. 1986. pp 282.
- WRIGHT, Charles. Comunicación de Masas. Ed Paidós. Buenos Aires, Argentina. 1980. pp 224.