

870124

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE GUADALAJARA

Incorporada a la Universidad Nacional Autónoma de México

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACION



4/2
Ejeme

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

LA PRODUCCION TELEVISIVA

TESIS PROFESIONAL

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE

LIC. EN CIENCIAS DE LA COMUNICACION

P R E S E N T A

GERARDO GONZALEZ DEL CASTILLO SILVA

GUADALAJARA, JAL.

1989.

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 está 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.

I N D I C E

	Págs.
I. INTRODUCCION	3
II. PLANTAMIENTO	4
III. SERVICIARIO Y DESARROLLO DE LA T.V. EN MEXICO.	6
1. SERVICIARIO.	6
2. DESARROLLO DE LA T.V. EN MEXICO.	10
3. PERSONAL QUE TRABAJA EN M.V.	19
IV. PRE-PRODUCCION.	26
1. IDEA Y GUION	26
2. PRESUPUESTO.	29
3. DESGLOSE DE PRODUCCION O "BREAKDOWN"	30
4. SET	31
5. UTILERIA Y MOBILIARIO	32
6. ESTRATEGIA DE PLANTA DE ILUMINACION Y CÁMARAS	33
7. "CASTING"	34
8. VESTUARIO	37
9. MAQUILLAJE, PEINADOS Y POSTILOS.	38
10. EFECTOS ESPECIALES	39
11. OBSERVACIONES	41
V. PRODUCCION	42
1. TÉCNICA TELEVISIVA	43
2. ESTUDIO DE TELEVISION	45
2.1. LA CÁMARA DE TELEVISION	46
2.2. PARTES DE LA CÁMARA	46
2.3. TÉCNICAS Y MOVIMIENTOS DE CÁMARA	48
2.4. ILUMINACION	52
2.4.1. TIPOS DE INTENS	53
2.4.2. TIPOS DE CÁMARA	54
2.5. SONIDOS	56
2.6. TÉCNICA DE MONTAJE	59

	Págs.
2.6.1. "SWITCHER"	60
2.6.2. GENERADOR DE CARACTERES	62
2.6.3. MONITORES	63
2.6.4. CONTROLES DEL INGENIERO DE ESTUDIO.	64
2.6.5. MAQUINAS DE "VIDEO TAPE".	65
2.6.5.1. E.B.C.	66
2.7. AUDIO	67
2.7.1. CABINA DE AUDIO	68
3. LOCACIONES Y UNIDADES DE CONTROL REMOTO	70
VI. POST-PRODUCCION	72
1. EDICION	73
1.1. EL MOMENTO DEL CORTE.	74
2. MUSICALIZACION.	76
3. CREDITOS	77
VII. CONTROL MAESTRO Y TRANSMISION.	78
VIII. CONCLUSIONES	79
IX. GLOSARIO DE TERMINOS	83
X. BIBLIOGRAFIA	89

DESCRIPCION

No es de duda que la televisión, siendo uno de los más importantes medios de comunicación ha tenido un alcance que ha logrado penetrar en millones de hogares de distintas clases -- tanto sociales como económicas.

La televisión nos proporciona múltiples mensajes ya sea de tipo noticioso, cultural, económicos, político, artístico, comercial, entre otros.

Basta solamente con el simple encendido del aparato receptor, para que el público reciba esta diversidad y cantidad de información, siendo que los mensajes antes de ser recibidos han pasado por el proceso de la producción que está compuesto por:

La pre-producción, que es la preparación de cualquier programa antes de grabarlo. Es donde se concibe la idea y todos los elementos necesarios para poder llevarla a cabo.

La producción en sí, que es la realización del programa, donde la idea se lleva a cabo para transformarla en imágenes y sonidos.

La post-producción, que consiste en ordenar el programa y darle el acabado necesario.

Esto es a grandes rasgos la línea a seguir para llevar a cabo una producción televisiva, ahora hay que ver cuantos elementos se componen en cada una de las partes.

PLANTEAMIENTO

La importancia de realizar la siguiente tesis referente a la producción en televisión es para dar a conocer y explicar en proceso, para que el estudiante de la comunicación se interese en la realización de programas por televisión y -- pueda expresar sus conocimientos teóricos de una manera creativa, a través de mensajes en la pantalla de televisión.

Por otro lado es de suma importancia el que exista material de información sobre televisión a nivel de estudiantes, sobre todo para aquellos que cursan la carrera de ciencias - de la comunicación. Si bien no podemos negar que la práctica es indispensable, es también visto que una tesis que tenga - como función primordial el orientar y reforzar el conocimiento, resultará muy útil en todo tipo de enseñanza.

En está tesis, antes que hablar de las etapas de producción, se menciona el surgimiento y desarrollo de la televisión en el mundo y principalmente en México, ya que este se ve -- influenciado por el avance tecnológico de los países en --- desarrollo, y es importante ver su evolución en el campo de la televisión. Asimismo, es importante hablar del personal que integra la producción televisiva y las funciones que --- desempeñan.

Posteriormente, se verá de una manera detallada, los --
pormenores de la producción en televisión, es decir, se hará
referencia en primer término a la idea de concebir determi-
do programa, al guión correspondiente, así como al presupues-
to y desglose de los múltiples factores necesarios para la
primera etapa que es la de pre-producción, entendiendo por
ésta, la preparación e integración de los elementos que van
a componer una producción, tales como desglose de producción,
"set", escenografía, mobiliario, utilería, estrategia de ---
planta de iluminación y cámaras, "casting" vestuario, maquilla-
je, peinados y postizos, efectos especiales y observaciones.

Al hablar específicamente de la etapa de producción, se
tocarán los siguientes puntos: la gramática televisiva, estu-
dio de televisión, cabina de dirección, audio, iluminación,
cámara de televisión y sus partes, tomo y movimientos de cá-
mara, locaciones y unidades de control remoto.

Por otra parte, también hablaremos de la etapa de Post-
producción que se compone de la edición, musicalización y --
acabado del programa.

También es importante y necesario incluir un punto más
que se refiere a un glosario de términos televisivos, el cual
tendrá como fin principal, el familiarizer al alumno con el
lenguaje de la televisión.

SURGIMIENTO

Es importante que nos remontemos a la historia de la --
televisión para conocer, aunque sea a grandes rasgos, el na-
cimiento, evolución y desarrollo que ha tenido, y así poder
entender el avance de la televisión en el mundo y profundizar
en cada uno de los aspectos que llegan a conformar en su ---
totalidad, la producción televisiva en México.

Veamos de manera somera, a fin de ubicarnos dentro de -
este terreno, un panorama general de la televisión.

En los primeros intentos de la televisión, tenemos que.
En los años 20's del siglo XX mientras que las técnicas de
los tubos catódicos y sus células fotoeléctricas se afinaban,
se ofrecían dos vías para los investigadores en el análisis
de imágenes; la de la exploración por un haz luminoso deriva
do de disco de nipkow, y la exploración por un haz de electro_
nes derivado de los trabajos realizados por Rosling.

Posteriormente en el año de 1927, Vladimir Zworykin, --
quien fue alumno de Rosling, perfeccionó el iconoscopio, que
es un bulbo electrónico utilizado como retina de la cámara,
con el cual se hizo posible el análisis electrónico de imá
ges.

El primero de enero de este mismo año, en Gran Bretaña,

se crea por real decreto la British Broadcasting Corporation (BBC), que es considerada en la actualidad, como uno de los sistemas de comunicación más importantes del mundo.

Mientras tanto, en Francia, se lograban las primeras -- recepciones de imágenes en pantalla. Seis años más tarde se realizó un programa experimental, al igual que varios intentos de grandes producciones. En abril de 1955, se instaló - el primer estudio de televisión en ese país.

La torre Eiffel servía como antena emisora. Un año --- después se realizó un programa que llegaría a ser considerado como uno de los mejores realizados hasta la fecha, lo cual le valió a Francia el ser postulado como uno de los mejores países en producción de televisión y poderlo comparar con -- Gran Bretaña y Alemania. El gobierno anunciaba el lanzamiento de la red Nacional de Televisión. Durante los primeros - meses de 1959, la torre Eiffel emitía programas que únicamente contaban con algunos cientos de receptores.

En ese mismo año en Inglaterra, el servicio se ofrecía, a alrededor de 20 mil receptores en Londres y transmitía 24 horas de programación semanal, con el cual llevó a considerar se como la mejor y más experimentada de las televisoras.

En Alemania, la televisión lograba cada vez más importancia. En 1956, los juegos olímpicos de Berlín fueron transmiti

dos en directo a seis grandes ciudades alemanas.

En 1957 dos estaciones fueron construidas en Moscú y -- Leningrado.

Antes de esto, en 1927 en los Estados Unidos, la Bell - Telephone Company, realizó una de las primeras experiencias públicas de televisión, que se fueron multiplicando en los - años siguientes.

En 1939 la R.C.A. utilizó los descubrimientos de Zworkin y tomó la delantera al colocar una emisora en el Empire State Building.

En 1941 se estimaban aproximadamente 5 mil receptores. El 3 de mayo de ese mismo año, se concedieron varias licencias a instalaciones comerciales.

En 1942, con la entrada de los E.U. a la segunda guerra mundial, el gobierno federal prohibió la fabricación de tele visores, con el fin de enfocar los esfuerzos hacia la industria electrónica y a los materiales e instalaciones militares como el radar.

Después de la guerra , continuó el desarrollo de la tele visión, principalmente en los países industrializados como - Inglaterra, Alemania y Estados Unidos.

El progreso de la tecnología facilitó la expansión y de sarrolló de la T.V., perfeccionó las cámaras electrónicas, - las instalaciones y los sistemas de transmisión.

En 1955 en E.U., casi el total del territorio estaba --
cubierto por estaciones de televisión.

Actualmente es el país con mayor número de estaciones -
de televisión. La mayoría se encuentran afiliadas a las 3 -
grandes cadenas de televisión:

- + ABC: AMERICAN BROADCASTING CORP
- + NBC: NATIONAL BROADCASTING COOP
- + CBS: CORPORATION BROADCASTING SYSTEM

DESARROLLO DE LA TELEVISION EN MEXICO

Al tratar de referirnos específicamente al desarrollo de la televisión en México y siguiendo una cronología es necesario hablar del Ingeniero González Camarena quien inició sus primeros ensayos en 1935, quince años antes de que apareciera en México la primera señal televisiva. Su primer objetivo fue la televisión cromática, cuyo invento, bajo un sistema mecánico, patentó en México en 1940 después de 5 años de experimentar.

Algunos meses más tarde, ese mismo sistema fue dado a conocer en noticias norteamericanas quienes atribuían el invento a un estadounidense, dando por desconocidas la obra del Ingeniero Mexicano.

En 1947 en el mes de octubre, el Presidente Miguel Alemán Valdés da un paso en la historia de la televisión mexicana, al encomendar un estudio en el extranjero al Ing. González Camarena y al escritor Salvador Novo. González Camarena se encargaría del aspecto técnico de la televisión y Salvador Novo de su contenido cultural y educativo.

Durante esta investigación se estudiarían básicamente dos sistemas de televisión: El estatal y el comercial. Por medio del informe que a su llegada el Presidente Alemán

decide aceptar el sistema norteamericano (comercial) otorgando la concesión a la iniciativa privada.

La primera transmisión se hizo el primero de septiembre de 1950 y se transmitió por el canal 4 (XH TV), fue el informe de gobierno del Presidente Alemán Valdés, esto se debió al esfuerzo de Don Rómulo O'Farrill. La concesión fue otorgada a televisión de México S.A. Posteriormente bajo la dirección de Don Emilio Azcárraga Vidaurreta, el canal 2 (XEWTV) inició oficialmente sus transmisiones el 21 de mayo de 1951 desde la XEW, y un año más tarde se inauguró Televisión.

En 1952 sale al aire el canal 5 (XHGC) concesionado al Ingeniero González Camarena.

El 26 de marzo de 1955 se funcionan los 5 canales existentes y se forma la empresa Telesistema Mexicano S.A., que se difundió desde la ciudad de México de manera comercial y durante los siguientes quince años.

El canal 11 (XEIPN) nació bajo patrocinio del Instituto Politécnico Nacional como permisionario, dado que su programación sería de índole cultural. Sale al aire el día 2 de marzo de 1959.

En el año de 1960, el día 19 de enero, se crea la Ley Federal de Radio y T.V., la cual tiene como objetivo primordial dar a conocer al respecto legal bajo el cual se rige la

radio y t.v. mexicana. Esto ha permitido que concesionarios, permisionarios, especialistas, maestros, estudiantes y todo aquel interesado en la materia, pudiera conocer todo en cuanto a las leyes de la radio y la t.v..

Años más tarde, el 12 de octubre de 1965, inició sus -- operaciones el canal 13 (XHDF) la concesión perteneció al -- conocido radiodifusor Don Francisco Aguirre Alegría.

El 25 de febrero de 1969, el grupo industrial Monterrey lanza el canal 8 (XHTM), con el nombre de Televisión Independiente de México: "TIM".

Con el nacimiento de los 2 nuevos canales 13 y 8, se da principio a una gran competencia que dió como resultado --- inmediato, una elevación en la calidad de producción y salarios del personal que trabaja en la t.v..

La mayor pelea la dió el canal 8, que empezó a crecer - insospechadamente, y por consiguiente su aditorio, gracias a sus repetidoras.

Una apertación del canal 8 en sus inicios fue la de --- realizar innovaciones en sus producciones tratando así de -- cambiar los sistemas de la t.v. mexicana de esos tiempos, -- que estaba saturada de series extranjeras dobladas al español. Cabe señalar que México es uno de los países donde mejor se realizan doblajes, constituyendo de esa manera, una importan te fuente de trabajo.

A fines del sexenio del gobierno del Presidente Gustavo Díaz Crdez, el 1 de julio de 1969, se publicó en el diario oficial que los concesionarios de estaciones comerciales de radio y televisión podrían pagar sus impuestos con el 12.5% del --- tiempo diario de transmisión de cada estación, de acuerdo -- con el artículo 9º que establece, reforma, y acondiciona las disposiciones relativas a diversos impuestos y que había sido publicado el día 31 de diciembre de 1963.

Los tiempos de transmisión serían distribuidos de manera proporcional dentro del horario total de cada estación. De no cubrir los tiempos de transmisión a que están obligados - los concesionarios, deberían pagar en efectivo sus impuestos.

Por medio de este decreto todas las estaciones radiodifusoras y televisoras acudieron a pagar sus impuestos con el 12,5% de sus transmisiones diarias.

Cuando se expidió el decreto presidencial, se acordó -- que el estado por conducto del poder ejecutivo, haría uso del tiempo (12.5%) de las concesionarias, para realizar las funcio nes que les son propias de acuerdo con la ley de radio y TV.

Es conveniente aclarar que las horas de impuesto no son acumulables, y por esta razón han sido y son desaprovechados día con día, ocupando en porcentaje mínimo del tiempo que les corresponde.

El principal problema con el que se enfrentó el estado,

es que el impuesto solo se refiere a los tiempos de estación de las emisoras, sin considerar el costo de producción de -- mensajes, programas, etc., así como otros tantos factores -- como escritores, técnicos, actores y muchos otros elementos que conforman la producción.

El presidente Luis Echeverría creó la subsecretaría de radiodifusión con el fin de poder aprovechar el tiempo correspondiente al 12.5%, pero tampoco logró solucionar el problema.

En 1972, la empresa somex adquirió el canal 15 (XHDF). Su nueva administración trabajaba de una manera autofinanciable buscando contenido cultural. En la actualidad depende de la Secretaría de Gobernación, a través de R.T.C. y del Instituto Mexicano de la televisión.

T.R.M. nació el 29 de abril de 1972, en un principio -- con el denominativo de Televisión Rural de México, su objetivo era transmitir programas a las regiones marginadas de la -- República Mexicana. Años más tarde, durante el gobierno del Presidente López Portillo, se crea el canal 22 a través del sistema que transmite UHF (Ultra High Frequency o Ultra frecuencia del Espectro). Cabe aclarar que los televisores --- desde la década de los 60's en los Estados Unidos, comenzaron a ser fabricados con dos tipos de bandas para la transmisión de canales: la UHF que es el caso del canal 22 de T.R.M., lo cual permite la captación de canales regionales (actualmente

lo hace el canal 7 de IMEVISION) para las zonas rurales y --
marginadas del país. Fue necesario que se hiciera por medio
de la banda UHF dado que la banda VHF (Very High Frequency o
Muy Alta Frecuencia), se encontraba saturada por los canales
2,4,5,8,11,y 13 que son los captados por el sistema VHF en -
la ciudad de México.

El gobierno no tomó cuenta que en México casi no se -
producen televisores con banda UHF, por lo que se necesitan
para su captación televisores importados.

Volviendo a la televisión comercial, cuando se hizo más
intensa la competencia entre las empresas telesistemas mexi-
canos y TIM, decidieron fusionar sus respectivos canales y -
formar una sola empresa que les redituara más intereses a -
ambas partes. Así es como nació Televisa, S.A. el 8 de enero
de 1973.

Televisa actualmente cuenta con el avanzado sistema de
conducción de señales internacionales de televisión en español
llamado UNIVISION, que agrupa más de 300 canales de América.

Univisión tiene 7 años y alimenta con programación a --
dos grandes cadenas de T.V. en E.U. :

- A) Spanish International Network (SIN) que se fundó en 1961
en San Antonio Texas.
- B) Galavisión, es una cadena de televisión que se maneja vía
cable. Fue inaugurada en octubre de 1979, por esta misma

empresa TELEVISIA. Parte de su programación es transmitida -
vía satélite desde la ciudad de México. Hay otros aspectos
importantes de conocer:

La Dirección de Materiales Didácticos y Culturales de la ---
Secretaría de Educación Pública (SEDEP), encargada de produ-
cir la telesecundaria, crea en el año de 1980, la dirección
de televisión educativa dependiente de este organismo.

Más tarde, el 23 de febrero de 1982 por decreto presi-
dencial, a esta dirección se denomina como Unidad de Televi-
sión educativa y Cultural "U.T.E.C." A través de esta depen-
dencia se manifiesta el interés del estado por ampliar el --
acceso a la cultura y mejorar la calidad en los servicios --
educativos.

La U.T.E.C. es un centro productor que actualmente se -
encarga de la producción de dos tipos de programas:

- a) Educativos, como la telesecundaria y programas de capa-
citación y actualización para maestros.
- b) Programas de tipo cultural.

De la Secretaría de gobernación dependen los organismos
de comunicación a nivel gubernamental más importantes:
E.T.C. : "Dirección general de radio, televisión y cinemato-
grafía", la cual tiene como objeto coordinar todos los organig-
mos gubernamentales que tienen a su cargo la difusión de la
comunicación social en Radio, Televisión y Cine.

El Presidente de la República Mexicana Miguel de la Madrid Hurtado por decreto presidencial del 25 de marzo de 1969, crea el Instituto Mexicano de la Radio, el Instituto Mexicano de la Televisión y el Instituto Mexicano de la Cinematografía, cada uno con el carácter de organismo público descentralizado, con patrimonio y personalidad Jurídica propios pero dependientes de R.T.C.

PRONARTE, es un centro productor que anteriormente tenía como objeto analizar las actividades radiofónicas y televisivas del estado y abastecer de programas; pero a raíz de la creación de los institutos de la radio y la televisión, se ha encusado a la producción de programas solicitados por patrocinadores específicos y dependencias gubernamentales.

Este organismo depende directamente del Instituto Mexicano de la televisión. Una de sus misiones más importantes actualmente, es producir los mensajes para los organismos estatales y paraestatales.

También es importante señalar la existencia de múltiples centros privados de producción televisiva, que proporcionan varios servicios, como transferencias de materiales a diferentes formatos, producción de programas y comerciales, y post-producción, alquiler de equipo, etc. Entre algunos de los más conocidos podemos mencionar: Telerey s.a; Protele s.a; Video s.a; T.V. Cinefilmadora s.a; Telecine animación s.a; y muchos más.

Todos estos centros de producción particulares, amplían los horizontes de trabajo en el área de producción televisiva, aunque estos centros no siempre tienen la posibilidad de que sus programas sean transmitidos en los programas de televisión, ya que depende de la política de compra del canal, el aceptar o rechazar determinados productos.

De esta manera, quienes se interesen en dedicarse profesionalmente a la televisión, no solamente deben limitarse a la posibilidad de trabajar en los canales de televisión sino también cuentan con este campo que forma parte de la producción en México.

Una vez visto el panorama del desarrollo de la T.V. en México y en el mundo, es importante destacar que la televisión en México resulta ser imprescindible y cobra un gran poder al penetrar en diferentes propósitos.

De acuerdo a muchas teorías aún corrientes contradictorias entre sí, coinciden los teóricos que la T.V. es uno de los medios de mayor penetración.

Desde el punto de vista político, el uso de la televisión por grupos de presión, partidos políticos, la iniciativa privada y el gobierno, ha sido utilizada con una intensidad específica para cada uno de ellos, que responden a sus propios puntos de vista.

PERSONAL QUE TRABAJA EN T.V.

Sin duda alguna, para realizar un programa de t.v., se requiere la labor de varias personas que trabajen en equipo, el cual normalmente se encuentra formado por:

PRODUCTOR:

Es el responsable de la preparación, elaboración y desarrollo del programa. Tiene la capacidad de elegir a su equipo de producción, elenco artístico, y en algunas ocasiones también el personal técnico.

El es quien propone la idea del programa, ésta podrá obtenerse mediante una investigación de las necesidades del público al que se va a dirigir. Dichas necesidades, entre otras, podrán ser de tipo cultural, educativo, de orientación, noticioso (sobre hechos económicos, sociales, políticos, deportivos, de diversión, etc.) De esta manera la televisión responderá al sentir de la sociedad.

Para lograr este objetivo, es indispensable que el productor conozca el proceso de comunicación social, tanto teórico como práctico, y además deberá contar con un buen equipo de investigación.

Una vez aceptado por la empresa el plan de producción, es el productor quien se hace cargo del presupuesto, y debe adecuar sus proyectos a la cantidad monetaria con la que cuenta para la producción. Es importante señalar que la idea del programa también puede ser comprada.

La personalidad del productor debe ser, además de serio y responsable, de gran sentido artístico, social, y también conocedor del mundo de los negocios. De esta manera será más fácil que logre aprovechar los recursos de que dispone, teniendo como fin, por supuesto, el menor gasto posible, la mayor -

calidad y los mejores resultados.

El productor debe tener como características fundamentales, el profundo conocimiento del medio, tanto en forma técnica como administrativa. Debe ser sensible, creativo y artístico --- simultáneamente.

ESCRITOR:

Es quien desarrolla la idea del productor, hasta realizar el guión literario para el programa.

Posteriormente, una vez que el guión es aceptado y corregido, el mismo escritor u otro guionista, se encarga de la elaboración del guión técnico.

El guionista debe conocer perfectamente el lenguaje televisivo, para visualizar el guión literario y transformarlo en guión técnico, debido a que en éste deberá detallar cada una de las tomas, movimientos, efectos especiales, marca las secuencias y duración de cada una de ellas, etc.

Es conveniente aclarar que también existen adaptadores, la labor de estos se concreta en la adaptación de obras literarias que podrán ser clásicas, teatrales, novelas, etc., --- transformándolas al lenguaje televisivo.

Existen algunas series de televisión que requieren de la labor de varios escritores, guionistas y adaptadores, dependiendo de la complejidad del guión.

DIRECTOR:

A este respecto es conveniente aclarar que existen, el - director de cámaras y el director escénico.

Cada uno de ellos tiene diferentes funciones que cumplir, pero todas de gran importancia. Los dos deben trabajar en -- total acuerdo y armonía con el productor, pues en ellos recae la responsabilidad de convertirse en eje y motor de la producción.

Refiriéndonos al director de escena, es él quien indica los movimientos, reacciones y actitudes correspondientes a -- los actores dentro del escenario, también es quien realiza -- los ensayos de actuación, así como las corrientes de dicción.

El director de cámaras por su parte, se encargará de --- dictaminar la posición o emplazamiento de las cámaras según - las exigencias del programa.

Ubicará las cámaras de tal manera que los ángulos debe-- rán tener la posición correcta para captar absolutamente todo lo que vaya sucediendo, mediante los movimientos y tomas que ordene a los camarógrafos.

En conclusión, es él quien interpretará la idea del --- director escénico, y la llevará a la realidad mediante imágenes, sonidos y formas.

ASISTENTE DE PRODUCCION:

Es quien tiene a su cargo la preparación y logro de todos los elementos necesarios, en primer término la etapa de pre-- producción y posteriormente toda la grabación.

Como ejemplo, podríamos decir que el asistente de pro--- ducción es quien tramita los permisos correspondientes para - grabar en locaciones, cuando es necesario, hace solicitudes de tiempo de grabación, post-producción, contrata actores, etc.

Por otra parte debe coordinarse con los escenógrafos, -- tramoyista, maquillistas, y además debe estar en contacto con el personal artístico.

En una palabra, es el intermediario entre el productor - y los elementos antes mencionados.

ASISTENTE DE DIRECCION DE CÁMARAS:

Debe encontrarse siempre al lado del director de cámaras, y su función principal es asistirle en los diversos detalles, tales como marcar el rolón con los tiempos de las secuencias,

insertar los comerciales dentro del guión, y comprobar que -- todos los pasos de la producción estén en orden.

OPERADOR DE "SWITCHER":

Se encuentra en la cabina, sentado junto al director de cámaras. Su responsabilidad es ejecutar todo lo que le solicita al director, así como dar órdenes al personal técnico.

Es quien opera manualmente los controles del "switcher" y responde a las órdenes del director de cámaras o efectos -- que son seleccionados a través de los monitores.

JEFE DE ILUMINACION:

Tiene a su cargo operar la consola de iluminación, diseñar y acondicionar las luces necesarias para la producción, para evitar sombras, excesos de luz, refracción de la luz hacia -- las cámaras, luz insuficiente, y todo aquello correspondiente a la iluminación. Además hace los cambios necesarios que le son solicitados durante la grabación.

También está a cargo del "staff", que son las personas encargadas de colocar las luces, los cables, etc.

OPERADOR DE AUDIO:

Su responsabilidad se extiende a todos los elementos sonoros de la producción, incluyendo niveles de voz, música, efectos especiales de sonido, pistas, "playback", etc.

Debe verificar también el buen estado y uso de los diferentes micrófonos que se utilizarán.

ESCENOGRAFIA:

Diseñar la escenografía y el mobiliario para la decoración de los "sets", tomando en cuenta la distribución y posición de

las cámaras, luces, micrófonos y el lugar de acción de los actores.

EDITOR:

Se encuentra en las máquinas de "video-tape", su función es editar el programa, tomando en cuenta las secuencias, para darle hilación lógica cuidando la narración del mismo. Es en sí, quien le da acabado al programa.

MUSICALIZADOR:

Se encarga de poner música al programa, al comienzo, al final y la música de fondo.

Hay ocasiones en que se musicaliza al momento de producir pero generalmente se hace en la post-producción.

JEFE DE PISO O "FLOOR MANAGER":

Es la máxima autoridad en el "set" de grabación, es la voz del director en el estudio, ya que el director y su asistente se encuentran en la cabina protegida del sonido exterior.

También es el responsable de imponer el orden, dar la cuenta regresiva, marcar los cortes, así como indicar con la pizarra el inicio de la grabación.

CAMAROGRAFOS:

Son los encargados de operar y efectuar las diferentes tomas que les solicite el director de cámara.

Cada camarógrafo cuenta con un asistente, quien le ayuda a mover la cámara de un lugar a otro, para evitar el enredo de los cables y por supuesto colabora con el mismo para mantener en buen estado la cámara.

En ocasiones trabajan con cámaras portátiles, las cuales son utilizadas en eventos especiales, entrevistas, reportajes, etc.

INGENIERO DE VIDEO:

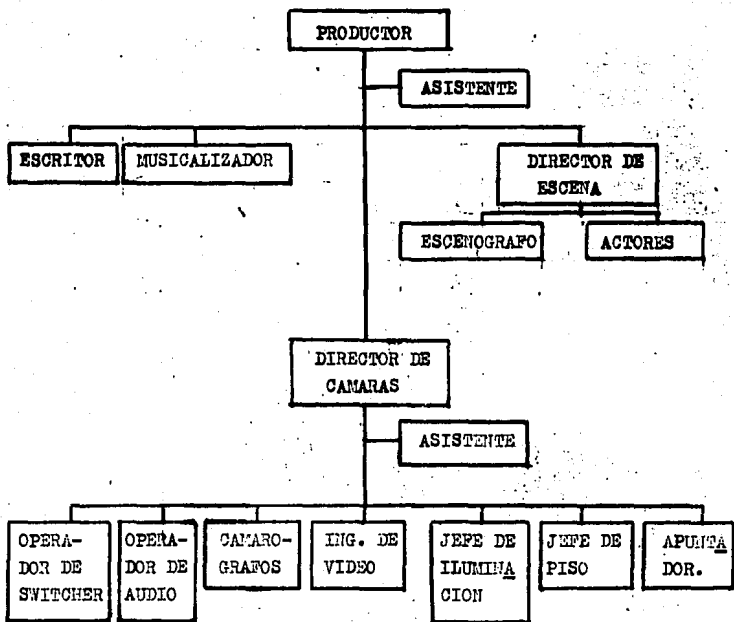
Se encuentra en la cabina de dirección, y tiene la responsabilidad de controlar la calidad de las imágenes que son tomadas por las cámaras, es decir, cuida la brillantez, el color, los niveles de luz, y le da a la imagen el contraste adecuado.

APUNTADOR:

Es quien lee los parlamentos a los actores, a través del apuntador electrónico, en ensayos y al momento de la producción.

Existen además muchos otros elementos que forman parte del personal de televisión, tales como: Tramoyistas, Tornasistas, ayudantes de iluminación, maquillistas, peinadores, ingenieros de sonido, audio y "master", etc.

ORGANIGRAMA OPERACIONAL.



PRE-PRODUCCION

IDEA Y GUIÓN

Para hacer un programa de televisión, todo empieza con una idea, que puede ser del productor mismo o de quien se le pide que la realice.

Esa idea debe ser realizada por un especialista, al que llamaremos guionista.

Existen diversas modalidades de programas de televisión, por esta razón deben ser clasificados en diferentes géneros, algunos de ellos heredados del cine, y otros propios de la televisión.

Entre los géneros más importantes tenemos los siguientes:

+ **DOCUMENTAL**: Se caracteriza por buscar las imágenes de la realidad de acuerdo a la idea preconcebida. Se graban hechos reales, y no representaciones ficticias.

Los documentales pueden ser de tipo cultural, histórico, científico, etc.

+ **NOTICIOSO**: Está compuesto por noticieros, entrevistas, reportajes de acontecimientos relevantes, oportunos y de último momento, los cuales deben ser verdaderos y de interés social.

Dentro de este género, el guión tendrá una idea expresamente de guía u orientación para conocer la continuidad y secuencia del programa.

+ **EDUCATIVO**: Pretende la enseñanza - aprendizaje del receptor a través de la televisión, sobre algún tema específico o general, mediante objetivos previamente establecidos, a través de una investigación de las necesidades culturales de la audiencia.

+ **HISTÓRICO**: Se basa en hechos históricos y narra acontecimientos, biografías y situaciones de trascendencia histórica.

+ **DRAMATICO**: Es uno de los géneros que mayor éxito ha tenido dentro de la televisión comercial en México. Está compuesto por las telenovelas, que son series compuestas por varios capítulos, y el teleteatro, donde se narra una historia en un solo capítulo.

El guión es la base fundamental de esta modalidad, por ser completo y preciso, este género se ha subdividido de acuerdo al tratamiento que se le da al tema de la comedia, donde se tratan problemas cotidianos con resultados óptimos, y en melodrama, el cual ha predominado en las telenovelas mexicanas, tratando temas cotidianos, pero exaltando el aspecto sentimental de la trama, con el fin de conmovir al público.

+ **MUSICAL**: Sus elementos básicos son la música, el canto, el baile y la coreografía.

Actualmente ha cobrado gran importancia el "video rock", que es una nueva modalidad dentro de este género. Los grupos musicales y cantantes en general ilustran sus interpretaciones musicales a través de imágenes con múltiples efectos visuales. Este nuevo aspecto comenzó a desarrollarse principalmente en Estados Unidos e Inglaterra y en la actualidad ha tomado un gran auge en México.

+ **COMICO**: Su objetivo es hacer reír al espectador. Se fundamenta en el talento del guionista y en las interpretaciones cómicas de los actores que intervienen en el programa.

+ **POLICIACO**: Ha predominado, y se ha convertido característico de las series televisivas norteamericanas.

Se distingue por pretender la identificación del espectador con el personaje principal, que puede ser investigador, policía, detective, etc.

Es importante destacar que estos géneros se pueden combinar entre sí, por ejemplo: cómico-musical, documental-noticioso, histórico-educativo, etc.

El proceso para que la idea llegue a convertirse en guión requiere de los siguientes pasos:

a) Sinopsis: Una vez que se tiene la idea del programa, -

se procede a realizar una sinopsis, que hará las veces de un resumen de la historia en la forma mas breve posible, - y tendrá como fin, enterar a grandes rasgos, a todo aquel interesado en la trama del programa.

- b) Guión Literario: Este tendrá la información detallada del programa. Deberá pasar por una revisión literaria en la - que se corrija todo aquello referente a la gramática, estilo, etc.
- c) Guión Técnico o "Shooting Script": Una vez que el guión - literario ha sido corregido, se procede a la elaboración - del guión técnico, donde se indican las tomas, su duración, los planos y los movimientos que cada cámara deberá realizar durante la grabación, se especificarán los efectos especiales (en caso de que el guión lo requiera), secuencias correspondientes a las tomas solicitadas, indicar los pies en los parlamentos en cuestión (entendiéndose por pies, las primeras palabras de cada monólogo). Todo esto con el fin de que tanto el personal técnico, como artístico, tengan - copia del guión, el cual servirá como guía al llevar a cabo su trabajo.

PRESUPUESTO

Una vez realizado el guión, se puede tener conocimiento de todos los elementos necesarios que afecten al presupuesto.

En una producción de televisión, se le llama presupuesto, a aquella cantidad monetaria que asigna la empresa al productor para los gastos que el programa requiera, como son: personal, equipo técnico, elementos artísticos, tiempo de transmisión, etc.

Calcular un presupuesto de televisión no es fácil, ya que es necesario considerar varios puntos para lograr su completa integración.

Los puntos generalmente a considerar son:

Productor, director, asistentes, guión, reparto, vestuario, maquillaje, postizos, equipo de producción, escenografía, --- utilería, mobiliario, sonido, tiempo de edición y post-producción, locación, estudio, promoción, licencias, permisos, material, iluminación, efectos especiales, arte, jingles y viáticos, (cuando se graba en locación), mismos que afectan directamente el presupuesto del programa. Estos puntos pueden variar según el tipo del programa, hay ocasiones que se deben considerar - mayor número de factores que afectan el presupuesto, y en otras producciones se requerirá menor número de elementos para la - producción.

DESGLUCE DE PRODUCCION O "BREAKDOWN"

Al iniciar el presupuesto se realiza lo que conocemos -- como desgloce de producción o "breakdown", en donde se establecen la serie de necesidades dentro de una producción.

En el "breakdown" deberán detallarse, lo más posible, -- todos y cada uno de los elementos a utilizarse en la producción y organizarlos adecuadamente.

El desgloce es un elemento sumamente importante porque -- sirve de guía al productor y a su asistente a lo largo de la producción.

Para un mejor funcionamiento y mayor agilidad en cuanto -- a necesidades requeridas, el desgloce debe contener datos de utilería, escenografía, personajes, vestuario, maquillaje, -- efectos especiales, "set", planta de iluminación y de cámaras, etc. Siendo todos distribuidos en diferentes columnas, a --- través de las cuales conocemos los datos requeridos.

Gracias al desgloce, el asistente de producción tendrá -- conocimiento de todos los elementos para comenzar su plan de trabajo y elaborar las diversas solicitudes para cada departamento (escenografía, utilería, iluminación, etc), y así darse cuenta si la producción requiere contratar casas especializadas para vestuario, animales, etc.

De acuerdo al "breakdown" sabremos cuales son las necesi -- dades de los actores y el vestuario que necesitan.

SET

Se le llama "set" a los diferentes espacios adecuadamente equipados para las necesidades de la grabación, que en su totalidad da como resultado, la ambientación del programa a través de la escenografía.

La escenografía debe de estar amplia y funcionalmente -- localizada, para lograr el ágil desplazamiento de cámaras y -- micrófonos, el fácil movimiento de los actores y su variada -- captación desde distintos ángulos de las cámaras.

El escenógrafo debe saber qué condiciones de escenografía debe haber, y que ubicación tendrán los muebles, para así decir cuáles serán las áreas de escenografía, cuáles las de --- actuación y cuáles otras las de tráfico de cámaras.

Al elaborar la planta de escenografía, es muy importante tomar en cuenta el desplazamiento de las cámaras y del equipo de audio.

Debe darse copia de la planta de escenografía al jefe de iluminación, al de utilería, y por supuesto al director de o cena. Refiriéndonos nuevamente al "set", para lograr su o nalidad en la grabación, se divide el estudio o foro en las -- partes que sean necesarias, es decir, si se trata de una casa, veremos el comedor en un "set", en otro la sala, en otro la -- recámara, y así sucesivamente. Aunque también en algunas --- ocaciones pueden estar todos integrados en un solo "set".

UTILERIA Y MOBILIARIO

Son todos los objetos que decoran adecuadamente los "sets". Podemos considerar como utilería fija las lámparas, cuadros, pinturas, esculturas y retratos que aparezcan a cuadro, como complemento de los muebles. Y como utilería funcional o --- personal, aquella que es usada directamente por los actores, artículos como: maletas, sombrillas, encendedores, revistas, libros, etc.

El mobiliario se refiere directamente a los muebles.

ESTRATEGIA DE PLANTA DE ILUMINACION Y CAMARAS

Es muy importante que desde la fase de pre-producción se deje planeado adecuadamente la ubicación de las luces y cámaras, para que al momento de producir, no haya problemas innecesarios en la distribución de las mismas.

Deben tomarse en cuenta los movimientos en el estudio o locación donde vaya a grabar, buscar la forma de iluminar correctamente la escenografía, actores, mobiliario, utilería, etc., y los ángulos adecuados para los diferentes emplazamientos o tomas, evitando entorpecer el movimiento de los actores y micrófonos.

La estrategia de planta de iluminación y cámaras, consiste en un esquema donde será dibujada la distribución de los elementos antes mencionados.

Para esto, hay que tener en cuenta el guión correspondiente y sus requerimientos; si la escena es de día o de noche, interior o exterior, etc.

"CASTING" o "SELECCION DE ACTORES".

Una vez que el guión ha sido revisado, se procede a la selección de actores mediante el reclutamiento al que se convoca a todos aquellos interesados, y por supuesto, reúnan los requisitos solicitados para el equipo de producción.

El productor y el director deberán buscar los candidatos ideales para que desempeñen los diversos papeles .

En seguida, se procede a concertar una cita con los --- actores seleccionados, en la que se tratará de conocer más a fondo la personalidad y habilidad de los candidatos, para --- poder tomar una correcta desición y dar los papeles a quienes realmente correspondan.

En dicha entrevista se elabora un resumen de las cualidades del actor (físico, voz, tono, manera de expresarse, --- modulación, talento, etc), para ver si los datos de cada autor concuerdan con las características requeridas.

Debemos de tomar en cuenta que una buena selección nos --- dará como resultado una mayor calidad en la grabación, ya que es básico para que el actor interprete y se adapte correctamente al personaje.

Una vez que los personajes han sido seleccionados a través del "casting", se les informa de los capítulos en que serán --- requeridos.

Teniendo ya controlados los actores, se les dará un aviso conocido como "llamado" cuando sea necesario que el actor --- tenga que presentarse a grabación, ya que no siempre interviene en todos los capítulos, y por lo general trabaja con diferentes horarios, dependiendo de las necesidades de la producción.

El llamado deberá tener los siguientes datos:

- Nombre del actor
- Nombre del personaje
- Fecha de grabación
- Lugar
- Hora del maquillaje
- Hora de grabación

Los actores que trabajan en televisión, deben estudiar - sus respectivos papeles para conocer a fondo su personaje, y conociendo los parlamentos, hacer más rápida la grabación.

Inicialmente, los actores son citados con el director -- escénico y el productor, para llevar a cabo la lectura del -- guión y el análisis psicológico de los personajes, así como - el ambiente histórico y social en el que se desarrolla el guión.

Posteriormente, se harán varios ensayos, y una vez conociendo el carácter, y temperamento de los personajes e interacción entre sí, se realiza un "ensayo en frío".

Este se hará en el lugar de la grabación, con escenografía, vestuario, iluminación, etc. Se encontrarán presentes - los dos directores, de cámaras y escénico, así como el productor, para hacer las últimas indicaciones y correcciones correspondientes al movimiento, ritmo, gesticulación y tonos de voz -- (para darle el énfasis correcto a cada parlamento).

Durante el "ensayo en frío", el apuntador es quien lee - los parlamentos a los actores, para después hacerlos mediante el apuntador electrónico. El apuntador dicta oralmente el -- parlamento al actor, para que éste pueda repetirlo a la hora de la grabación, de la manera más natural y espontánea posible.

No obstante lo sencillo que parece, no lo es tanto, ya que el actor, además de narrar lo que se le está dictando tiene que dar al mismo tiempo la entonación, énfasis y actuación correspondientes.

Una de las ventajas de la actuación en televisión es sin duda alguna, la existencia del "video-tape", gracias al cual se pueden repetir las escenas que no salgan bien, las veces - que sea necesario, pero siempre tomando en cuenta los horarios destinados para la producción.

VESTUARIO

El vestuario debe ser analizado y detallado al máximo, - para lograr crear un estilo y ambiente propios del programa y de la época que exige el guión, con el fin de que realce la calidad y propiedad del mismo.

Como es conocido por todos, la televisión tiende a engrasar la figura del actor, por lo que el vestuario deberá ser elegido de la manera más acorde posible con el estilo, porte, figura y características de cada personaje.

El vestuario tiene un papel muy importante dentro de la producción, pues de él depende en gran medida que se logre -- dar la ambientación deseada.

Es necesario saber también y tener muy presente, que las tonalidades de los vestidos contrasten con la escenografía -- para que ésta no las opaque.

Ciertamente hay colores que no lucen adecuados para televisión, por ejemplo, el blanco debido al brillo que ocasiona, a esto se le llama "charol". Algunos tonos de azul pueden no ser captados por la cámara, cuando se usa el efecto llamado "chroma Key" (ello será explicado más adelante).

MAQUILLAJE, PEINADOS Y POSTIZOS

Es importante el maquillaje en televisión, ya que la --- iluminación y las cámaras reducen la intensidad de los colores, por está razón el maquillaje debe ser más marcado que un ma-- quillaje cotidiano.

El maquillaje debe ayudar al actor a tener mayor lucien_ to, trátase del maquillaje que sea.

En escenas de época actual, su función es iluminar la cara del actor de la manera correcta, corregir levemente defectos - faciales, como nariz ancha, frente amplia, y evitar durante - toda la grabación que aparezcan brillos por la transpiración de la cara del actor. Sin embargo, cuando se trata de produc_ ciones especiales, como suspenso, misterio o cómicos, el --- maquillaje, peinados y postizos toman un papel muy importante pues las características que se realicen, dependerá impresionar al espectador, y por ende, el éxito de la producción.

En producciones normales, debe cuidarse el maquillaje, a fin de que resulte natural y no muy cargado, ya que en varias ocasiones la apariencia habla más de lo que expresa el diálogo.

No hay reglas para el maquillaje en televisión, puede -- hacerse con toda la libertad que se desee, siempre y cuando - cumpla con los requisitos de la producción.

EFFECTOS ESPECIALES

La función de los efectos, es principalmente subrayar -- determinada imagen, para hacerla más real, verosímil y convincente. También tiene como fin, complementar la narración de una historia, estos se dividen en electrónicos, mecánicos, -- computarizados y de animación.

a) Los efectos electrónicos: son los que se realizan en el "switcher", entre los más comunes están: la superposición de imágenes de dos cámaras, corte directo, disolvencias, "wipes" (que son efectos de tipo geométrico).

Con las máquinas de "videotape" se hacen los efectos de cámara lenta, cámara rápida y congelamiento de imagen .

b) Los efectos mecánicos: más usuales son: lluvia, niebla, explosiones, fuego, nieve, etc.

c) Los efectos computarizados: se elaboran mediante la programación de una computadora, para realizar múltiples --- combinaciones de imágenes que se forman, deforman, chocan, - etc.

d) Los efectos de animación: consisten en dar movimiento a cualquier objeto inanimado, ya sean dibujos, grabados, ---- juguetes, siluetas, etc.

Como podemos ver, estos efectos podemos sintetizarlos en dos grupos que forman en sí el elemento psicológico de la televisión : Efectos visuales y efectos sonoros.

La flexibilidad del dibujo animado, permite desarrollar casi cualquier tipo de efecto, que la historia más fantástica cobre realidad a través de la animación.

Sin embargo, este proceso es bastante complicado, y se requiere de un equipo especializado de dibujantes y artistas para que dibujen imagen por imagen, dándole secuencia lógica a cada uno de sus movimientos.

OBJERVACIONES

Las observaciones son las necesidades que se encuentran fuera del alcance del personal técnico y artístico. Por esta razón dependiendo del caso, se recurre a oficinas gubernamentales para obtener permisos como: grabar en locación, suspender el tráfico de alguna calle o avenida, etc.

También para caso específico se pueden contratar servicios especiales como: alquiler de automoviles, bicicletas, helicópteros, animales, etc. En este punto también se detallará la -- contratación de dobles en escenas de acrobacia que no pueda - realizar el actor.

En conclusión, una vez terminada la pre-producción, ya - que se planeó adecuadamente la estructura del programa, sabre mos cuales son todos los elementos que requerimos de acuerdo al guión y al desglose de producción. De esta manera nos --- evitaremos retrasos, tropiezos, pérdidas de tiempo y de dinero innecesarios al momento de grabar el programa.

PRODUCCION

Se le llama producción, al proceso de realización de un programa, en este caso de televisión, para ello es necesario conjuntar todos los elementos necesarios: técnicos, artísticos y humanos, y habilitarlo para lograrlo en el menor tiempo, menor costo y mayor calidad.

Como ya se mencionó anteriormente, se dice que producir, es poner imagen y sonido, a través de cámaras y micrófonos, - lo que ha sido escrito previamente en el guión.

Para su logro, una producción en televisión necesita de un equipo humano de trabajo, este equipo comprende a los --- elementos de producción, artísticos y técnicos, éstos últimos serán quienes se encarguen de operar el equipo.

Para la realización de la producción, es indispensable - contar con un equipo que tenga cuando menos, dos, tres, o más cámaras, cuando se graba en estudio, además de iluminación y micrófonos. Para grabar en locación se requiere de una cámara y videocassetera portátiles, o con unidad de control remoto, la cual se detallará más adelante.

GRAMÁTICA TELEVISIVA

Es muy importante tomar en cuenta, en la etapa de producción, la gramática televisiva.

En literatura, la puntuación tiene diferentes significados, como son: los tres puntos suspensivos, el poner un punto y -- aparte, o en lugar de este, un punto y seguido, lo que da otro ritmo a la obra.

¿Cómo se puntúa en televisión?, existen básicamente tres elementos de puntuación de gramática televisiva, que a su vez son tres convenciones que entiende el público o receptor y, - ellas son:

a) El corte directo: normalmente se utiliza cuando se está narrando o describiendo en tiempo presente, al final de una - escena para pasar a otra, o una escena que requiere de un --- ritmo ágil.

b) Disolvencia: ésta se utiliza a manera de transición de tiempo, así como en literatura se dice tres días después, al año siguiente, etc. La disolvencia también puede ser utilizada en escenas muy románticas o de ritmo suave (lento).

En T.V. se realiza la disolvencia que implica cambio de lugar, el espectador acepta y asimila esta transición.

c) Fundido encadenado: se utiliza para indicar el paso del tiempo, éste indica un transcurso mayor que el de la disolvencia, ya que aquí la imagen va apareciendo gradualmente, y se va oscureciendo hasta desaparecer.

d) "Fade in" "Fade out": el "Fade in" es utilizado al comienzo del programa, al aparecer la imagen gradualmente, y el "Fade out" al final del mismo, de imagen a negro.

La puntuación televisiva, con los elementos mencionados, se debe tener muy en cuenta al momento de producir, ya que es

aquí donde se están creando imágenes y sonidos con un ritmo -
especifico que da la puntuación, y un manejo del tiempo, que
también lo otorga el puntuar.

ESTUDIO DE TELEVISION

Se le llama estudio o foro de televisión, al lugar en -- donde se realizan las grabaciones para un programa.

Dentro del estudio se encuentran invariablemente dos, -- tres o más cámaras de televisión, montadas sobre tripié, y en ocasiones especiales sobre grúas que permiten hacer rcvimientos de cámara más sofisticados; el emparrillado, que es donde se colocan las lámparas y reflectores; micrófonos, "booms", --- escenografía, que pueden ser una o varias, llamados "sets", - "talk back" (que es para la intercomunicación entre la cabina de dirección y el estudio). Cuenta además con consola de -- iluminación para la graduación de luces. Todos estos elementos en conjunto, contribuyen para tener una calidad profesional - en imagen y sonido, conocidos también como video y audio, res pectivamente.

En el estudio, se encuentran los camarógrafos, director de escena, los actores, el "floor manager", el apuntador, --- iluminador, tramoyistas, etc.

El estudio de televisión, lo podemos dividir en dos: --
Piso y Cabina.

Dentro del piso tenemos:

LA CAMARA DE TELEVISION

Es un elemento electrónico, el cual convierte la imagen en señal luminosa, en impulsos eléctricos y posteriormente, - a través de una serie de procesos, la imagen original puede -- verse en la pantalla.

La imagen de televisión parte del hecho de que la cámara de T.V. no tiene película, como es el caso de la cámara de -- cine. Su función es cambiar la imagen que se ve, en forma de fotografía electrónica, que puede ser transmitida directamente al aire o ser grabada en una cinta o video "cassette".

La parte más importante de la cámara son los tubos de -- imagen, que pueden variar según la cámara. Se les llama --- orticones a los tubos que tienen las cámaras en blanco y negro, y plumbicones a los tubos de las cámaras de color, y así --- sucesivamente, según el tipo de equipo varia el nombre.

PARTES DE LA CAMARA DE T.V.

a) Tubos de imagen:

Estos convierten la luz en señal eléctrica, y posterior mente las transmiten por medio de cable coaxial, y por radiofrecuencia (usualmente microondas) hacia las máquinas de video o al "switcher" para ser difundida.

b) Lentes:

Por medio de los lentes, se pueden variar la distancia y el ángulo de la toma. De ésta manera la imagen es enfocada, acercada o alejada.

En la actualidad se utiliza el "zoom" o lente zoomar, y por medio de éste se evita cambiar constantemente de lentes a la cámara, ya que nos permite enfocar la imagen a diversas distancias.

Existen diferentes tipos de "zooms"; pueden ser manuales o eléctricos, y con diferentes distancias focales, dependiendo de su tamaño. Este lente es accionado por dos manijas, una para el acercamiento o alejamiento de la imagen, y otra para enfocarla.

Aunque los hay de muy diversos tipos, el "zoom" que se utiliza con mayor frecuencia es el que tiene una distancia focal de 18 a 180 milímetros.

c) Visor o "View Finder":

Es un pequeño monitor, el cual se encuentra en la parte superior trasera de la cámara, y sirve como mira o guía del -- camarógrafo, para que éste pueda ver el ángulo y tome que le sea ordenado por el director de cámaras.

d) Pilotos:

Son unos botones luminosos, los cuales se prenden alternativamente en la cámara que se encuentra al aire. Su función es orientar al personal para saber cual de las cámaras está -- siendo utilizada y al actor para que sínta su posición ante la cámara que lo esté tomando.

TOMAS Y MOVIMIENTOS DE CÁMARA

Se les llama tomas, a los diferentes encuadres, los cuales deben apreciar determinada escena y angulación a las diversas posiciones que adopta la cámara con respecto a lo que se va a tomar. Cuando hablamos de encuadro de cámara, utilizamos con mucha frecuencia la palabra "shot", lo cual puede traducirse al español como la toma, o sea, lo que aparece en la pantalla.

Los "shots" varían según el tono o estilo del programa; puede durar varios segundos o minutos, depende de la agilidad que se quiera dar al mismo.

TOMAS

a) "Big close up" o "extreme close up" (gran o extremo -- acercamiento). (fig. 1)

Esta es una toma en la cual, la persona aparece en la pantalla de la parte superior de la cabeza hasta la barba, sin verse completamente. También puede únicamente mostrarse la boca a los dos ojos; generalmente es utilizada para ver, en gran detalle, la reacción de un actor en una pauta dramática, para lograr mayor intimidad, es completamente cerrada.

Cuando esta toma se utiliza para fotografiar objetos, se les llama "tight shot", o toma muy cerrada, es utilizada en programas de suspense para ver por ejemplo, un revolver, u otra arma, un reloj, etc.

En el lenguaje publicitario, cuando esta toma muestra un producto totalmente, se le conoce "product shot", y se acerca a un detalle del mismo, también se le llama "tight shot".

b) "Close up" o toma cerrada. (fig. 1)

Abraca desde los hombros de una persona hasta aproximadamente a los ojos y parte superior de la cabeza. Su duración es ----

fortalecer el impacto visual, hacer incapié, o dar más importancia a un aspecto de la recepción del actor. Es muy importante por ser la que más identifica a la persona que se está captando, pero es muy delicada por su posición, iluminación, etc.

c) "Medium close up" o toma medio cerrada. (fig. 1)

Abarca en la pantalla la imagen de una persona desde la mitad del tórax, hasta seis pulgadas arriba de la cabeza. Es una toma intermedia entre el "close up" y el "medium shot". - Sirve para evitar los cambios bruscos entre éstos dos, y para dar más suavidad y flexibilidad a la continuidad.

d) "Medium shot" o toma media. (fig. 1).

Esta es básica para alternar los "close ups", si se utiliza correctamente nos permite llevar la continuidad del programa. Es una de las tomas más utilizadas en la televisión.

Abarca la imagen de una persona desde la cintura hasta un poco más arriba de la cabeza.

e) "Medium full shot" o toma media abierta. (fig. 1).

Registra a una persona desde las rodillas, hasta un poco más arriba de la cabeza. También se le conoce como plano americano.

f) "Full shot" o toma abierta. (fig. 1).

Cubre en la pantalla, el cuerpo completo hasta un poco más arriba de la cabeza, es utilizada para lucir el vestuario de una persona y plantear su ubicación en el "set".

g) "Long shot" o toma larga.

Abarca todo el "set", y se utiliza principalmente cuando hay mucho movimiento en el escenario, para establecer la orientación del televidente; por eso se le llama también toma de orientación. Se debe de utilizar discretamente, ya que por ser pequeña la pantalla de televisión, pueden perderse detalles. Su uso frecuente lo podemos apreciar en espectáculos o deportes.

h) "Big long shot" o panorámica.

Se utiliza para situar o ubicar algún lugar específico, como el caso de la toma panorámica de la ciudad, estadio, etc. Mediante esta forma se logra una imagen de espectacularidad, aunque debe tenerse cuidado al utilizarla, tomando en cuenta que el espacio de la pantalla de televisión es muy reducida.

i) "Two shot", "Three shot" y "Group shot".

Son tomas compuestas por dos, tres o más personas.

MOVIMIENTOS

a) "Panning" o paneo.

Es un movimiento horizontal de la cámara sobre su propio eje, hacia la derecha se le conoce como "Pan right" y hacia la izquierda como "Pan left".

b) "Tilt".

Es un movimiento vertical de la cámara sobre su propio eje, éste puede ser hacia arriba "tilt up", o hacia abajo "tilt down".

c) "Dolly".

Los movimientos hechos en "dolly", para acercamiento o alejamiento, son utilizados para lograr tomas muy dinámicas, y brindan mayores dimensiones de composición, lo que no se logra con el "zoom".

El "dolly", es el desplazamiento de cámara, de atrás --- hacia adelante "dolly in", acercando el objeto que está tomando sin utilizar el "zoom", y el "dolly back", que es igual -- que el anterior, pero va de adelante hacia atrás, alejando el objeto que está tomando.

d) "Wipe shot".

Al igual que el "panning", se hace girando la cámara sobre su propio eje, en sentido horizontal, solo que de una manera violenta.

También se le conoce como barrido de cámara.

e) "Travel" o "Traveling".

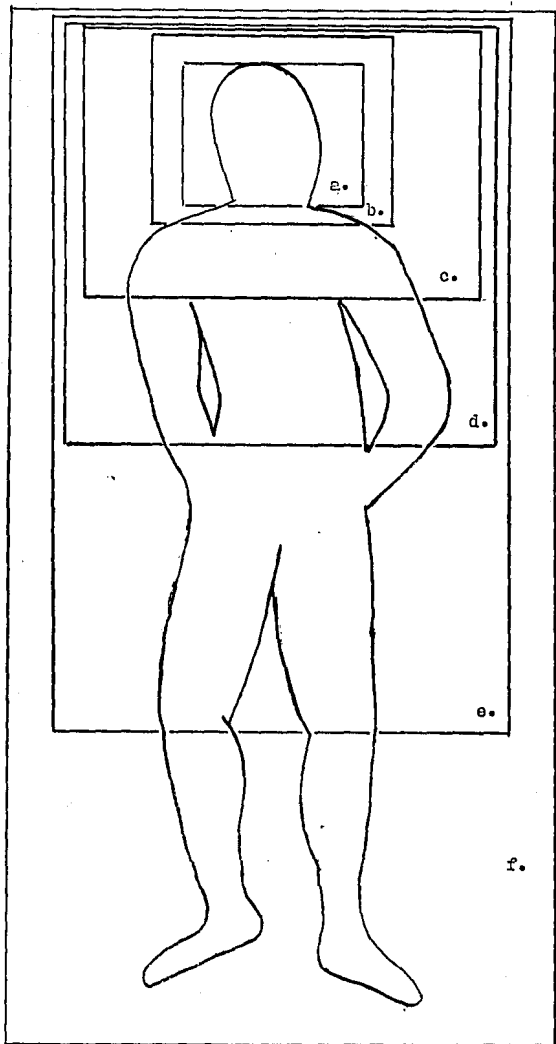
Este movimiento consiste en hacer viajar la cámara hacia la derecha "travel shot right", o hacia la izquierda "travel shot left". Siempre y cuando no se pierda la distancia entre el sujeto y la cámara, se puede decir que se trata de un --- "dolly" lateral.

También se puede realizar el "traveling around", el cual es un movimiento que no tiene ninguna dirección determinada, el camarógrafo puede desplazar la cámara en todas direcciones, inclusive hasta formar un círculo.

f) "Zoom" o movimiento del lente.

Este movimiento se logra activando la manija del "zoomer" hacia adelante, con el cual se logra un efecto de acercamiento del objeto que se esté tomando, y se le conoce como "zoom in". En cambio, activando la manija del "zoomer" hacia atrás se da un efecto de alejamiento del objeto que se esté captando, y se le conoce como "zoom back".

UNIFORMES DE BATALLA MAS USUALES. (fig. 1)



ILUMINACION

Es digna de mencionar y de admirar, la gran importancia que tiene la luz en el mundo de la televisión.

Por un lado tenemos que los tubos receptores de la ---- cámara de televisión, son sensibles a la luz, y operan recibiendo la luz reflejada del artista y del "set", antes de poderse formar la imagen electrónicamente; por ello requiere de un -- nivel mínimo de luz, el cual es generalmente mucho más alto - que el grado de luz de una situación normal.

El principal problema que encara el director de iluminación, es la necesidad de satisfacer tanto los requerimientos técnicos del "set", como el contenido artístico, de acuerdo a lo que el productor exige. Se debe tener siempre en cuenta, que mientras que el escenario es tridimensional, el monitor, reproduce únicamente dos dimensiones (alto y ancho) por medio de la iluminación se da la sensación de profundidad, perspectiva y ambiente.

Por otro lado, tiene la función de subsistir o complementar la escenografía, como es el caso de los "gobos", los cuales son utensilios de madera o fierro, o bien de cinta adhesiva - pueden conformar figuras, siluetas de rejas, de ventanas, etc.

Este efecto, se logra colocando una lámpara detrás del - objeto, el cual puede ser un rectángulo de madera reticulado con cinta adhesiva, de esta manera se proyectará la sombra del "gobo", semejando una ventana, cuya sombra o silueta denota su presencia.

Es importante también mencionar que la televisión de color necesita iluminación más intensa que la de blanco y negro, - aproximadamente el doble. Esto se debe a que las cámaras en blanco y negro son más sensibles a la luz, que las de color.

La iluminación es una de las partes más importantes de la televisión, puesto que este sistema responde solamente a la luz.

6.1. TIPOS DE LUCES

El técnico de iluminación, aunque no sea un experto, debe por lo menos, tener los conocimientos suficientes del medio, para poder brindar el mayor rendimiento posible.

Hay diferentes tipos de luces:

a) Luz principal o "Key light"

Es llamada también luz para modelar. Es la luz predominante que modela, da forma, y textura al rostro. La lámpara que la emite, debe ser siempre una fuente de luz intensa, para lograr el efecto de tercera dimensión en las imágenes.

b) Luz de base o "base light"

Es una luz suave que ilumina sombras, para borrarlas, y cubre uniformemente el "set", desde todas las posiciones. Es suficiente para producir una buena calidad de imagen, y también sirve, como dijimos antes, para evitar sombras que puedan llegar a ser causadas por la luz principal.

c) Luz posterior o "back light"

Es generalmente fuerte, y se encuentra montada detrás del sujeto; ilumina la cabeza y los hombros. El efecto que produce, es separarlo del fondo, realizándolo.

d) Luz de fondo o "background light"

Es utilizada para iluminar el fondo del escenario, que se encuentra detrás del sujeto. Sirve para dar correcto balance entre los actores y el escenario. En este caso se puede usar tanto luz fuerte, como tenue o suave, dependiendo del efecto que se desee.

e) Luz de efecto o "effect light"

Como su nombre lo indica, se utiliza para dar

cualquiera de los muchos efectos que se pueden realizar a base de luz y sombra; así, por ejemplo, dar el efecto de una ventana o una reja de cárcel mediante los "gobos".

6.2. TIPOS DE LAMPARAS

El director de iluminación deberá crear diversos matices de luz, con el propósito de que la atmósfera no se modifique con la luz plana, careciendo de relieves en las imágenes.

Para lograr esto, además de talento y sensibilidad, el director de iluminación requiere de los conocimientos técnicos para la medición de la potencia lumínica, la cual varía de acuerdo al número de "watts" (vatios), ya que por ejemplo la luz principal, debe ser por lo menos dos veces más intensa que la luz de relleno.

El director de iluminación maneja también el exposímetro, que es un aparato sensible a la luz, por tener una sustancia llamada selenio, tiene como característica, la conductividad eléctrica, ésta aumenta o disminuye a mayor o menor "watts", y así se mide que las luces tengan la intensidad que se requiere.

También es necesario conocer la temperatura de la luz, la cual se mide en grados Kelvin (K°). Para este fin, existe un aparato llamado termocolorímetro, que sirve para medir la intensidad del colorido, de esta manera se evita que haya cambios bruscos de color cuando se pasa de una imagen a otra que tuviera temperatura desigual.

Para dar el efecto de noche en interiores, se requerirá de una temperatura de $5,200^{\circ}K$, y para dar el efecto de luz de día tanto en interiores como en exteriores, la temperatura deberá ser de $5,600^{\circ}K$.

Las lámparas se colocan en la tramoya, que es un emparrillado tubular, el cual deberá encontrarse aproximadamente a 5 metros arriba de los actores, de éste cuelgan las mismas, ---

que se podrán mover horizontalmente, otras bajan del techo en tubos telescópicos, y hay otras que se colocan en tripies.

A continuación se mencionarán los principales tipos de lámparas utilizados en televisión, así como su intensidad --- medida en "watts", y su temperatura en grados Kelvin.

a) FRESNEL

Lámpara que es utilizada como luz principal. Las hay -- de varios tipos con o sin cortadores, que son aspas metálicas que sirven para cerrar, abrir o cortar la luz, ya sea hacia -- arriba, abajo o hacia los lados, por ejemplo: si se desea -- iluminar la mitad de la cara del actor, se le dirige la lámpa -- ra y se emplea un aspa para cortar la luz, creando sombras en la mitad del rostro.

Hay de diversas intensidades, desde 500w, 750w, 2,000w, y hasta 5,000w, dependiendo de las dimensiones del estudio, -- foro o locación que se desee iluminar.

Se utiliza para interiores, con una temperatura de 3'200°K.

b) SEGUIDOR O "FOLLOWSPOT"

Se utiliza en espectáculos y escenarios de gran magnitud, con diferentes intercambiables y diversas lámparas desde 575w, 1,000w, en adelante, con temperaturas de 3,200°K para interiores y 5,600°K para efecto de luz de día. El seguidor es una lámpara muy direccional.

c) CAZUELA O "SCOOP"

Es muy utilizado como luz de relleno. Hay de diversos -- tamaños e intensidades, que van desde los 1,000 watts a 2000 -- watts generalmente. Con una temperatura de 3,000°K a 3,200°K para interiores.

d) REFLECTOR MINIBRUCO

Reflector que es utilizado generalmente en producciones -- exteriores, por su funcionalidad y práctico manejo.

Sus lámparas son generalmente de 680w, cada una, y pueden venir una, dos, cuatro, seis, nueve, o doce juntas.

MICROFONOS

Un micrófono es el aparato mediante el cual se transforman las vibraciones sonoras en impulsos eléctricos, con el propósito de ser transmitidos a una cinta magnética.

Existen varios tipos de micrófonos, dependiendo de las --- necesidades del programa, el operador de audio debe decidir --- cuales va a utilizar y donde serán colocados.

Los micrófonos han sido clasificados de acuerdo a su direccionalidad en:

a) Unidireccional:

Como su nombre lo indica, solo capta el sonido en una sola dirección, lo cual permite mayor selección del mismo. Es muy utilizado para grabar efectos especiales sonoros, debido a su selectividad. Por ejemplo: al grabar el canto de un ave, sin captar otro tipo de sonido.

b) Bidireccional:

Este registra el sonido por ambos lados, lo cual permite --- por ejemplo, en un diálogo, captar la voz de los dos sujetos. --- Es muy eficiente al grabar diálogos entre dos.

c) Omnidireccional:

Como si fuera una esfera, capta el sonido en todas las --- direcciones. Este tipo de micrófono es recomendable para la --- grabación de una discusión en mesa redonda, juntas, etc.

d) Micrófono Cardioid:

Es direccional y funciona a base de un laberinto, es muy útil para aislar los ruidos parásitos.

Existen diversas modalidades de micrófonos de acuerdo a su

forma y su funcionabilidad, entre los más comunes tenemos:

a) Microfófono tipo Rifle

Se le ha nombrado de esta manera por su forma y funcionabilidad para captar el sonido.

Cuando las condiciones del programa lo requieran, dadas las necesidades de grabación, se utiliza con el fin de captar el sonido sin que se vea ningún otro tipo de microfófono a --- cuadro. Este microfófono es unidireccional.

b) Microfófono Inalámbrico

Funciona a través de frecuencia que conduce al transmisor. Hay un receptor que se encuentra acoplado a la frecuencia del transmisor, y se coloca en una esquina del estudio. Este -- microfófono permite total libertad de movimiento al artista, y es muy utilizado por cantantes, cuando tienen que seguir una coreografía, para que no se enrede con los cables. Este ---- microfófono es unidireccional.

c) Microfófono "Lavalier"

Es un microfófono que por su tamaño pequeño, permite cualquier otra actividad, además de narrar ante el público, es -- utilizado generalmente por los comentaristas, que de manera - simultánea, leen y comentan el programa.

Es colocado en la solapa del traje o en la corbata de los hombres, y en las mujeres, en el vestido a una altura que permite captar el sonido a buen nivel. Es unidireccional.

Hay diversas formas de colocar los microfófonos, de acuerdo a las necesidades del programa y de la grabación, éstos pueden ser:

a) "boom"

Es un transporte compuesto por un brazo telescópico, donde

se coloca el micrófono, es fundamental dentro de la televisión ya que por su movimiento, puede seguir a cámara o actores, y por lo consiguiente, reproducir con la secuencia precisa el audio que se requiere. Puede ser girado de manera horizontal, vertical, y extenderlo de seis a ocho metros.

La utilidad del "boom" depende en gran parte, de que el operador conozca bien el manejo del mismo, así como la posición de los actores en el "set", y la forma que se realizará. Esto con el fin de que el "boom" no salga a cuadro, ni proyecte -- sombras. Por esta razón, hay que tomar en cuenta la distribución de las luces, adecuándose a la planta de iluminación, y sobre todo cuidar la luz principal, que se encuentra arriba -- proyectándose en un ángulo de 45°.

b) Micrófono para sostenerlo a mano

Es utilizado en aquellos casos en que se requiere movimiento por partes del locutor, conductor, etc. Este micrófono -- puede ser también colocado en diferentes bases o pedestales.

CABINA DE DIRECCION

Es el lugar donde se controla y dirige la producción del programa. En ella se encuentran el director de cámaras, su asistente, el operador del "switcher", el responsable del estudio, el operador del generador de caracteres y el ingeniero del estudio.

"SWITCHER"

Es un tablero en el cual, mediante botones y palancas se mezclarán las imágenes de manera que lo indique el director - de cámaras.

Está compuesto por varias hileras o bancos de botones; - cada uno de ellos registra la información de cada cámara, del telecine, de la máquina de "video tape" o del generador de -- caracteres, con el fin de seleccionar la imagen necesaria en la continuidad de la secuencia.

Las posibilidades del "switcher" o tablero mezclador de video son varias:

a) Para el comienzo, el final del programa, y salidas --- comerciales, se utiliza generalmente el "Fade in", que va de negro a imagen, y el "Fade out", que es exactamente lo contrario, va de imagen a negro como ya se explicó anteriormente.

b) Corte directo: consiste en cambiar de una imagen a otra en un solo movimiento; puede considerarse hacia cierto punto, un cambio instantáneo. El corte directo se hace únicamente - con el botón deseado de una misma hilera, para eliminar la -- imagen de una cámara y dar paso inmediato a la imagen de otra.

c) Disolvencia: ésta se refiere al cambio de una imagen a otra, a través de la superposición de las dos. Es un -- cambio lento, suave y apacible que da la sensación de sutileza, tranquilidad o transición de tiempo.

Para disolver de la cámara uno a la cámara dos, se hace lo siguiente: en un banco del "switcher" está el aire o se -- está grabando con la cámara uno. En otro banco se oprime el botón correspondiente a la cámara dos, y el cambio se irá --- haciendo simultáneamente de un banco a otro, a través de una palanca que hay en el switcher, para dar el efecto.

d) Super: es la superposición de letrosos, que pueden

provenir del generador de caracteres, o de un cartón, sobre una imagen. Por ejemplo, cuando se ve un personaje en la pantalla con su nombre sobrepuesto.

e) "Wipes" o cortinillas: son los efectos especiales que posee el "switcher", y permite de manera sofisticada, pasar de una imagen a otra, o ver ambas imágenes. Muy común es la escena en la que la persona está hablando por teléfono con otra y aparecen las dos a cuadro, mediante el uso correspondiente del "wipe" vertical.

f) Chroma Key: este efecto especial, que puede encontrarse en el switcher o ser accesorio de éste, consiste en colocar un objeto o persona delante de un ciclorama de color azul, generalmente (debido a que este color es el más fácil de eliminar para insertar en el otra imagen), éste será tomando con la cámara uno. La cámara dos tomará un objeto distinto, el cual se insertará sobre lo azul, y con la sobreimposición de las dos imágenes parecerá que está una sobre la otra, o que se encuentra adentro.

Otro ejemplo, podría ser que una persona estuviera sentada sobre un banco azul, y mediante el efecto mencionado, parecería estar suspendido en el aire.

GENERADOR DE CARÁCTERES

Es un pequeño aparato de formación semejante al de una máquina de escribir, sin embargo, en este aparato están además de las letras y los números, unas letras que corresponden a los distintos tipos, tamaños de teclas, y los diferentes colores que pueden ser seleccionados, los cuales se verán en su monitor.

El generador de caracteres, de manera electrónica, programa todos los títulos, rótulos o mensajes que sean necesarios, en forma instantánea.

La señal que emite el generador puede ser conectada al "switcher", así se graba la imagen con los rótulos provenientes del generador.

El generador de caracteres funciona de cuatro maneras principales:

- a) "Roller": Los créditos van de abajo hacia arriba.
- b) Fijos: Aparecen estáticos sin moverse.
- c) "Crawl": Van de derecha a izquierda.
- d) Flasheando: Aparecen y desaparecen en forma intermitente.

MONITORES

En la cabina de dirección hay monitores, los cuales son las pequeñas pantallas de televisión que reproducen las --- distintas imágenes que estén tomando las cámaras en el momento.

Existen además otros monitores que reproducen las imágenes del telecine, de las máquinas de "video tape" y del generador de caracteres.

El telecine es un proyecto que envía todo aquel material fílmico que se utiliza para dar apoyo al programa.

Las máquinas de "video tape" reproducen aquellas imágenes que serán también utilizadas en la producción. Estas al igual que las del telecine, pueden ser imágenes de archivo, o bien, grabadas específicamente para el programa en cuestión.

Hay además un monitor llamado previo, en el cuál se --- preparan los efectos que se pretenden realizar, previamente a ser lanzados como parte del programa.

CONTROLES DEL INGENIERO DE ESTUDIO

Son pequeñas pantallas que indican el funcionamiento de las cámaras, así como la calidad del video, a estos aparatos se les conoce como osciloscopio y vectorscopio. Gracias a -- estos instrumentos es posible controlar los niveles de video, para que los colores no aparezcan muy acentuados, muy brillan -- tes o demasiado tenues, de esta manera, se logra grabar la -- imagen correcta.

MÁQUINAS DE "VIDEO TAPE"

Estas son las encargadas de grabar el programa en el --- preciso momento en que se lleva a cabo, y por otra, tienen la misión de reproducir las imágenes que servirán de apoyo al --- programa, o el programa mismo a hora de la edición.

Existen diferentes tipos de máquinas de video tape, y por ello diversos formatos de cintas, los cuales son mencionados a continuación:

- Una pulgada tipo C o helicoidal.
- Dos pulgadas.

A finales de los 70's se han desarrollado los videocassettes, teniendo gran aceptación por su funcionalidad, existen -- los siguientes formatos:

- Tres cuartos de pulgada, Umatic (es utilizado profesionalmente, al igual que el sistema betacam).
- Media pulgada (betamax y VHS).

La cinta de "video tape" (al igual que la de audio), a -- mayor formato, dará mayor calidad, debido a que hay más espacio para registrar la información.

En máquinas de una pulgada, se tiene la posibilidad de -- reproducir, ya sea de manera normal o con efectos especiales, tales como:

- "Slow motion" o cámara lenta.
- "Fast motion" o cámara rápida.
- "Freeze" o imagen congelada.

1.2.2.

El significado de estas siglas es "Time Base Corrector".

Es un sistema, cuyo sistema principal es corregir algunos defectos de origen en las cintas de " video tape ", y evitar la pérdida de calidad en las generaciones (copias).

AUDIO

Es el complemento del video por ser un elemento tan --- importante como la imagen dentro de la televisión, aunque esté en ocasiones un poco olvidado.

El audio tiene como objetivo primordial, reproducir fiel y claramente los sonidos que se susciten en la grabación, que pueden ser los diálogos, expresiones humanas, música y efectos especiales.

El sonido tiene la característica de que puede aumentar o crear la sensación de mayor impacto, suspenso, dramatismo y realismo a un programa, además ayuda a la ambientación del -- mismo.

Para lograr el efecto deseado en un programa de televisión, es indispensable que el audio y el video marchen sincrónica-- mente.

En televisión es muy importante que el público comprenda fácilmente el diálogo, para lo cual será necesario (entre otras muchas variables) que el volumen sea medio, ya que si es muy bajo, el receptor tendrá que esforzarse demasiado por escuchar y perderá atención, por el contrario, si es muy alto, se distor-- sionará la voz, y esto dificultará la comprensión del mensaje.

Refiriendonos nuevamente a los efectos del audio, éstos requieren de una gran exactitud a la hora de ser llevados a -- cabo, efectos tales como: timbre del teléfono, campanas, toque de puerta, pasos, etc. Estos efectos son fácilmente localiza-- bles en discos que ya existen, aunque también los podemos --- producir de acuerdo a nuestras necesidades.

Dentro del terreno del audio, es importante considerar - que en los programas musicales se utiliza en ocasiones, orques-- tra, la cual será escuchada por medio de micrófonos y amplifica-- dores que transmiten a los telehogares.

Sin embargo, en otros casos se hace uso de cintas o carretes que tienen grabado lo correspondiente a la parte instrumental del número musical, a esto se le llama "pista", el cantante interpretará una melodía, tal y como si lo hiciera en compañía de un conjunto musical. En la cabina se está reproduciendo una cinta con la música del conjunto, para que sea escuchada en el estudio donde se encuentra el cantante, de esta manera - será transmitido al aire, unida a la voz.

Hay otro caso en el que, tanto la parte instrumental como la voz del cantante, se encuentran grabados en la cinta. A esto se le conoce como "playback", mediante éste el cantante únicamente simulará que está interpretando, mediante gesticulaciones y expresión corporal, ya que tanto la música como la voz, han sido grabados previamente.

CABINA DE AUDIO

Generalmente se encuentra a un lado de la cabina de video y consta de los siguientes elementos técnicos:

a) Consola de sonido

Puede estar compuesta por dos, cuatro, ocho, doce, dieciseis, veinticuatro, treinta y seis, o más canales, que son las diversas entradas que pueden ser utilizadas en la producción. Entre estos canales se pueden hacer múltiples combinaciones.

b) Tornamesas

Siempre deben de existir cuando menos dos tornamesas en cada cabina; se encuentran conectadas a la consola, para poder combinar diferentes tipos de música y efectos al mismo tiempo, de acuerdo a las necesidades del guión.

c) Grabadora y Reproductora de Cintas

Es utilizada para dar ambientación a los diversos tipos de programas, por medio de ésta se puede reproducir la música que se le haya seleccionado previamente.

Los efectos que han sido escogidos cuidadosamente, también serán reproducidos por la grabadora con el mismo propósito, --teniéndolos listos para el momento en que se grabe el programa en la cinta de "video-tape".

Todos los elementos antes mencionados, se encuentran ---conectados a la consola de sonido, para que a través de ella --se controlen adecuadamente los niveles de sonido, al igual que los micrófonos.

LOCACIONES Y SISTEMAS DE CONTROL REMOTO

Se le llama locación al lugar o lugares elegidos para la grabación del programa, fuera del estudio. Estos pueden ser - parques, calles, arco, teatros o cualquier otro escenario --- natural.

Para grabar en locación, puede hacerse uso de cámara y -- "Videocassettera" portátiles o de las unidades de control remoto, dependiendo del presupuesto y del tipo de programa que se vaya a grabar.

Cuando se graba con cámara portátil, generalmente se utiliza una "videocassettera" de formato de tres cuartos de pulgada, ya que por su tamaño, resulta ser más práctica y funcional a pesar de que la calidad que ofrece es menor. Recientemente se manejan las grabadoras portátiles de una pulgada, lo cual da una calidad excelente en la grabación. Este equipo es utilizado por lo -- general, cuando se cubre alguna información para noticieros, entrevistas, conferencias, exposición de arte en museos, grabaciones arquitectónicas de iglesias, edificios, monumentos, etc.

Las unidades de control remoto cuentan con cabina de --- dirección, máquinas de "video tape", las cuales se encargan de grabar en cinta de una pulgada. Al igual que el estudio, las unidades de control remoto tienen un "switcher", el cual sirve para elegir y mezclar imágenes de una a otra cámara. Existe - un monitor para cada cámara, y además un monitor final, donde se verá la toma seleccionada por el "switcher". Por supuesto, también deben contar con unidades de iluminación, donde se --- encuentra una consola, para controlar la intensidad de las --- luces.

Es muy importante en las unidades de control remoto --- tengan una planta de energía, debido a que los altos voltajes de las lámparas requieren de alta resistencia, si se graba en exteriores, se debe considerar las, etc., éstos no garantizarían los - altos voltajes necesarios al equipo de grabación.

En múltiples ocasiones, para grabar en exteriores, con -- luz de día, es necesario contar con reflectores de sol y con -- pantallas.

La luz solar, cuando es muy intensa, no debe alcanzar -- directamente al actor que aparezca a cuadro. El procedimiento más sencillo es "dirigirla" hacia una lámina o charola de metal conocida como reflector solar, de esta manera la luz es rebota da en el reflector, y dirigida al actor. También es útil para suavizar sombras que pudieran ser ocasionadas por árboles o -- construcciones.

Las pantallas son utilizadas para suavizar la luz solar y hacerla más difusa, evitando reflejos y deslumbramientos.

Por lo que concierne al audio, las unidades deben disponer de una consola de audio, para controlar los niveles de sonido y mezclarlos. Al igual que en la cabina, debe haber una o dos tornamesas, una o dos grabadoras, cartucheras que sirven para poner música de fondo o para tener listos los efectos especiales de sonido que requiera la grabación.

En algunas ocasiones, como en el caso de conciertos, --- sinfónicas, óperas o grandes espectáculos musicales, se requerirán de unidades de audio más completas con el fin de controlar los niveles de todos y cada uno de los micrófonos del --- escenario, con el propósito de darles la mejor ecualización y calidad, para obtener la señal de audio lo más nítida posible.

POST-PRODUCCION

La etapa de post-producción, donde se realiza la edición, puede considerarse como el ordenamiento del programa. Es aquí donde se le da el acabado que se desee.

Se trabaja todo lo referente a la musicalización, esto es, poner música al comienzo, al final del programa, o también como fondo de diálogos o acción.

Aquí en post-producción, se colocan los créditos correspondientes al equipo de producción, elenco artístico, y también se dan los agradecimientos a las instituciones, empresas o corporaciones que brindaron facilidades para la realización del -- programa.

EDICION

En televisión se le llama edición electrónica al proceso de dar secuencia, con hilación lógica, a determinada producción de t.v.

Esto se realiza en las máquinas de "video tape", cuyo funcionamiento es electrónico, y tiene como fin grabar y re--producir para lograr, como objetivo final, la edición.

Este proceso de edición electrónica podría explicarse de la siguiente manera:

Existe una cinta de "video tape" con un material ya grabado; es importante mencionar que por necesidades de grabación, la realización se elabora en distintos días y no en el orden en que saldrá al aire. Por lo tanto, es la edición la que -- dará el orden y la hilación deseada.

Así tenemos que por lo menos una máquina de "video tape" reproducirá lo que se haya grabado, y en otra máquina con otra cinta, se irán grabando en el orden definitivo.

Cabe hacer mención de que una vez que se le ha dado la - secuencia deseada al programa, se le necesitan agregar algunas escenas, que pueden ser, fotografías o tomas importantes a él. A estas pequeñas escenas que se añaden, se les conoce con el nombre de intercortes, estas también son utilizadas cuando hay algún error en la grabación que deba ser eliminado y en su -- caso, sustituido por un intercorte.

En ocasiones la edición se prevee desde el momento mismo de la grabación. Un corte no justificado, rompe la continuidad y crea relaciones falsas entre dos planos.

Siempre hay un punto de referencia entre los planos rounidos, por lo tanto, el reajuste es fácil. La continuidad puede ser transmitida por el diálogo, la acción, la presentación de sujetos comunes en los dos planos o la continuidad sonora.

Al pasar veces, y no solo en ocasiones especiales, voluntg

riamente podemos romper la continuidad de ideas del tele-espectador, por un efecto cómico o dramático.

EL MOMENTO DEL CORTE

Hay quienes sostienen que el momento del corte, debe -- hacerse justo antes o después de una acción. Un movimiento -- interrumpido por una transición, puede hacerse muy molesto, -- ya que rompe la continuidad de acción del sujeto.

Otros dicen que si se realiza el corte durante una acción (por ejemplo; abrir una puerta o levantar un vaso), se interrumpe la ilusión de ver en donde se termina la acción. Esto se produce a veces al cambiar de un plano al movimiento de -- otro, en donde el sujeto está en reposo.

Sin embargo, se debe tener cuidado al pasar de una escena a otra, en forma coherente. Por esta razón deberán tomarse en cuenta el principio y el finel de cada escena.

Por ejemplo, debemos fijarnos en el finel de la secuencia 1, y en el principio de la secuencia 2, a fin de evitar un -- corte brusco. Un "brinco" en la imagen, es decir, cambiar -- bruscamente de ambiente o situación, puede ser molesto o incluso causar distracción en el tele-espectador.

En conclusión:

La edición tiene como fin, dar ilusión la trama. -- Esto dependerá del ritmo que se le desee dar al programa, lo cual varía según el tema que se trate y el formato utilizado.

Es también importante señalar que habrá veces en que la edición diferirá de lo establecido en el guión, ya que en algunas ocasiones, la idea ya grabada, no coincide con la idea escrita, por lo que en esta etapa podrán hacerse los ajustes necesarios.

MUSICALIZACION

La musicalización en una grabación, tiene como fin, --- crear un ambiente que resulte acorde a la escena, y que inyeg te mayor verocidad a la interpretación de los actores.

Para efectuar cambios bruscos de situación o circunstancia, la musicalización cobra un papel muy importante, pues -- esta refuerza lo presentado en la im'gen, dandole más impacto a la escena.

Hay muchos casos, en los que se escribe un tema musical específico para el programa. Ello tiene como ventaja, que -- dicho tema se convertirá en identificación del programa para el espectador.

La musicalización debe manejarse con cuidado, puesto que si es utilizada en exceso, puede resultar molesto y restar -- atención a la trama. Hay ocasiones, dependiendo del tipo de programa, que se musicaliza en el momento de la producción. Y otros, debido a la precisión requerida, se hace en la fase de la post-producción, para obtener resultados óptimos.

CREDITOS

Se los llama créditos, a los nombres de las personas que intervinieron en el programa, tanto a nivel de producción como técnico y artístico. Así como los agradecimientos correspondientes a empresas e instituciones que brindaron facilidades para la realización del programa.

Los créditos pueden elaborarse mediante el generador de caracteres, el cual fue explicado en el capítulo correspondiente a la producción. Estos también pueden ser realizados en el departamento de arte, a través de cartones, cartulinas, fotografías, transparencias, etc.

CONTROL MAESTRO Y TRANSMISION

Una vez que el programa ha pasado por la fase de la post-producción, y se encuentra concluido, o bien, cuando es transmitido en vivo, es mandado al control maestro ("master"), en el cual se verifica que la señal de televisión salga correctamente al aire.

En el control maestro, el proceso que se lleva a cabo día con día, es el siguiente:

- Se entregan los programas que serán transmitidos durante el día y se elabora la pauta comercial, misma que será transmitida desde el mismo departamento.
- En el control maestro, la señal es mandada al transmisor del canal, el cual está compuesto por un emisor de imagen un emisor de sonido y un mezclador.
- Posteriormente pasa a la antena del canal, para ser -- difundida por radiofrecuencia a los telehogares.

La radiofrecuencia, al viajar a largas distancias y en línea recta, se debilita por la curvatura de la tierra o porque se interponen colinas, montañas, etc. Por esta razón, se -- requiere de estaciones repetidoras, para reforzar la señal, - compensando el debilitamiento de la misma, a través de amplificadores.

CONCLUSIONES

Se ha llegado al fin de esta tesis, que ha tenido como fin, dar a conocer el proceso de la producción en uno de los medios de comunicación masiva, con mayor auge y penetración - en nuestros días: la televisión.

Los alumnos de comunicación que posteriormente lleguen a ser profesionales dentro del medio televisivo, mediante esta investigación se habrán dado cuenta que transmitir mensajes - de cualquier índole (social, cultural, económico, deportivo, político, comercial, etc.), a través de la pantalla televisiva además de dedicación, ética y profesionalismo, requiere de -- todo un proceso de producción con sus tres etapas fundamentales: Pre-producción, Producción y Post-producción.

A continuación es importante hacer una serie de conclusiones a las que hemos llegado después de haber realizado la presente investigación.

- Con el desarrollo de la t.v. mexicana, la producción -- televisiva se ha desarrollado tanto en el sector estatal como en el privado. Lo cual ha ampliado el campo de acción profesional en esta área.

- Para organizar cualquier producción de t.v., se requiere de un equipo de profesionales, ya que cada uno dentro de su función se ha especializado cada vez más por la experiencia y profesionalismo que esto requiere.

- Antes de transmitir cualquier mensaje a través de la -- televisión, debe existir una idea, la cual deberá responder a las necesidades del público o receptor. Esta idea que puede ser del productor mismo, o que le puede ser propuesta, tendrá que estar fundada en una investigación, para ver si en realidad responde a las necesidades de la audiencia a quien se le

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA

va a dirigir.

- El guión es indispensable para realizar cualquier producción por ser la guía de la misma, éste no surge de la nada, sino que se va creando y puliendo desde la sinopsis, el guión literario, hasta llegar al lenguaje televisivo, el cual es expresado en el guión técnico.

Toda producción debe ajustarse a un presupuesto para ser costeable; para adaptarse a éste, es indispensable elaborar un desglose de producción, en el cual se prevén y organizan todos los elementos necesarios para la producción.

- El "set", la escenografía, mobiliario y utilería, son elementos indispensables, ya que todos estos contribuyen a crear la ambientación y dar atmósfera a la producción, lo cual le dará la mayor credibilidad y naturalidad.

- En cualquier tipo de programa es básico que la interpretación de los personajes sea idónea. Esto se logra mediante un "casting", en donde se selecciona al actor que tanto por su talento, experiencia y físico, sea el más apropiado para representar al personaje requerido.

- Para el mayor lucimiento de los actores y semejanza a los personajes que éstos interpretan, es muy importante que el maquillaje, el peinado y los postizos, sean los más apropiados, y que correspondan a la época o situación que se plantee en dicho programa, con el objeto de lograr armonía con el resto de los elementos.

- Los efectos especiales ayudan a dar mayor realismo, dramatismo y verosimilitud a los mensajes durante la narración televisiva.

- Para producir cualquier mensaje o programa de televisión es fundamental conocer la gramática televisiva para poder dar

el ritmo, la puntuación, y el mensaje del tiempo que requiera el guión.

- El estudio de televisión es el lugar en donde se graba. Este debe de contar con los elementos necesarios para no --- entorpecer ni retrasar la producción.

- También se puede grabar en locaciones, debido a que -- actualmentela televisión ya no se limita unicamente a la --- escenografía, ya que hay escenarios naturales que no pueden ser sustituidos por ésta.

- El audio es un elemento importantísimo en la televisión ya que el sonido además de dar realismo al mensaje, ayuda a la ambientación de éste, creando sensaciones y dramatizando la - imagen. Es básico que el audio y la imagen marchen sincrónicamente.

- La iluminación en televisión es sumamente necesaria, ya que este medio responde solamente a la luz. Además es importan te para lograr una buena calidad e incluso una calidad artística de la imagen. Dramatiza el programa y puede complementar y - sustituir a la escenografía.

- Es básico conocer el manejo de la cámara de t.v., por - ser ésta como el cincel para el escultor, la cámara es el --- elemento electrónico el cual permite convertir la imagen --- electrónica.

- Las tomas y movimientos de cámara forman una parte muy importante dentro del lenguaje televisivo ya que permiten --- describir, narrar, ubicar, etc.

- Para grabar en locaciones es indispensable contar con - unidades de control remoto, debido a que éstas se usan con -- todo lo necesario para la grabación. También se podría utili sar las cámaras y videocassetters portátiles.

- Referente a la etapa de producción en sí, es donde, se plasma. La idea y el guión cobran realidad a través de --- imágenes y sonidos.

- La edición tiene la función de dar, hilación como --- ordenamiento y acabado al programa según el tratamiento dado.

- Finalmente, la musicalización ambiente, subraya y --- enfatiza las escenas, dándole mayor veracidad, causando --- impacto a la trama.

GLOSARIO DE TERMINOS

- AIRE.- Término utilizado para indicar que la señal está --
siendo transmitida a los telehogares.
- AUDIO.- Sinónimo de sonido en las emisiones de televisión.
Traducción en corriente eléctrica de los elementos
sonoros de una emisión.
- BETAMAX.- Sistema de grabación en cinta (video cassette) de
media pulgada.
- BOOM.- Brazo telescópico en donde se coloca el micrófono --
dentro del estudio de televisión.
- BREAKDOWN.- Desglose que incluye todos los elementos neces^a
rios previos a la grabación de un programa, --
también se le llama Desglose de Producción y --
debe ser realizado en la etapa de Pre-producción.
- CASTING.- Selección de aspirantes (actores, modelos) para --
representar determinado papel, debiendo reunir más
idóneamente las características del mismo.
- CHROMA.- Viene del griego y significa color, es utilizada --
para describir la intensidad de saturación de color.
- CHROMA KEY.- Efecto especial que se realiza por medio del --
"switcher", consiste en la superimposición de --
dos imágenes dando un efecto que puede variar --
según el caso.
- CICLORAMA.- Tela utilizada como fondo en el estudio de tele-
visión, crea un semicírculo para dar el efecto,
en el cual, el sujeto que aparece a cuadro, sim^a
la estar suspendido en el aire, es muy utilizado
para dar el efecto del "Chroma Key".

S.M.X.- Computadora por medio de la cual se realizan la ---
post-producción, edición y se programa de acuerdo a
los tiempos deseados.

CONSOLA DE AUDIO.- Aparato por medio del cual se controlan -
los distintos niveles de sonido, en la --
cabina de audio.

CONSOLA DE ILUMINACION← Equipo electrónico para controlar -
la intensidad de los luces a larga
distancia, ya sea individualmente o
por grupos.

CONTINUIDAD.- Esto es que las diversas escenas de un programa
tengan una secuencia lógica, de luz, color, for
ma y sonido, para que no haya saltos entre una
y otra escena, cuidando la narración. En las
estaciones de televisión, existe un departamen
to de continuidad, encargado de verificar que
no haya atrazo en la programación ni en los --
cortes comerciales, que todo pase en el orden
requerido. Además, este departamento se encar
ga de chequear que todo el material esté listo -
a tiempo antes de ser transmitido.

CRAWL.- Sistema electrónico que permite el paso de letreros
de derecha a izquierda. Este se realiza por medio -
del generador de extractores.

DISSOLVER.- Gradador de intensidad lumínica, para dar mayor o
menor potencia a las luces.

DISOLVENCIA.- Desvanecencia de imagen, para la transición de
una imagen a otra.

DOLLY.- Es un movimiento en el cual, la cámara se acerca o se aleja de determinado objeto (dolly in, se acerca; dolly back, se aleja). También se le llama "Dolly" al transporte sobre el cual se desplaza la cámara.

EDICION ELECTRONICA.- Las diversas tomas que han sido seleccionadas del "video tape" se encuentran reproduciendo en diversas máquinas --- (editora) cuya función, es grabar y por enderocopilar dichas imágenes.

ESECTOS ESPECIALES.- Material visual o sonoro que es utilizado en una escena para crear la atmósfera deseada, dar mayor realismo y enfatizar las imágenes.

ESECTOS SONOROS.- Sonidos especiales además de la música y la voz.

ESCALA DE GRISES.- Cartón de prueba para las máquinas de --- color, que pasa por todos los tonos, desde el blanco hasta el negro gradualmente para ajustar correctamente los niveles de color.

FADE.- Término utilizado para indicar el aumento o disminución gradual de imagen a negro o de negro a imagen.

FAST MOTION.- Acción en cámara rápida.

FREZE.- Imagen congelada o estática.

GENERADOR DE CARACTERES.- Aparato electrónico que permite el paso de los letreros (créditos) de derecha a izquierda, de abajo a -- arriba, intermitentes, etc, en diferentes tamaños y colores.

INSERTARTE.- Es una parte de una secuencia, colocada dentro de una escena del programa y formando parte de él. Se usa para completar dicha secuencia.

- LOCACION.-- Toda aquella grabación que es realizada fuera del estudio de televisión.
- MASTER.-- Control maestro de las estaciones de televisión, -- donde se verifica electrónicamente que la señal --- salga correctamente al aire.
- MONITOR.-- Pantalla de televisión en la cual se reproducen -- las imágenes captadas por cada una de las cámaras, el "video tape" o telecine, sirve para verificar -- la calidad de la imagen, así como para controlar -- la emisión visual y sonora.
- OSCILOSCOPIO.-- Pequeño monitor que indica el funcionamiento de las cámaras, así como la calidad del video.
- PANNING.-- ("pan right"--"pan left"), rotación de la cámara -- horizontalmente hacia la derecha o hacia la izquierda.
- PEDESTAL.-- Instrumento donde se coloca la cámara para transportarla.
- PLAY BACK.-- Substitución de la voz de un artista o del sonido de un instrumento, por una grabación efectuada -- previamente por el propio artista (u otro) e --- instrumento. En este caso se simulará que el -- artista canta, así como la ejecución del instrumento.
- ROLLER.-- Electrónico; sistema que permite la aparición de -- letreros de abajo hacia arriba. Manual; instrumento cilíndrico que permite que los letreros circulen de abajo hacia arriba.

- SAVESIES.- Instrumentos de transmisión de mensajes por vía especial, con el fin de mejorar la calidad de -- transmisión a largas distancias.
- SECUENCIA.- Conjunto de escenas con unidad de sentido lógico y de tiempo, ya sea real o interno.
- SET.- Lugar o escenario acondicionado para las necesidades - de la grabación.
- SINOPSIS.- Resumen del argumento, de un guión para televisión, cine, etc.
- SLOW MOTION.- Acción en cámara lenta.
- STAFF.- Personal técnico que interviene en una grabación.
- STOCK SHOT.- Archivo clasificado de imágenes en cinta de "vi deo tape", "video cassettes", películas que --- podrán ser utilizadas en un futuro, para ilustrar algún noticiero, programa, etc.
- SUPER.- Colocación de una imagen sobre otra, "generador de - caracteres sobre una imagen".
- SUPERIMPOSICION.- Dos imágenes diferentes vistas al mismo -- tiempo.
- SWITCHER.- Aparato electrónico que permite la selección de - las diversas tomas ofrecidas por las cámaras, así como la utilización de efectos especiales de video (disolvencia, "wipes", etc.) Cambia ó funde las imágenes de las distintas cámaras, también puede mezclar imágenes del telecine, "video tapo", etc.
- TALK BACK.- Sistema que permite la intercomunicación por --- medio de un micrófono, entre la cabina de direc- ción y el estudio.
- V.C.C.- "Video Base Corrector", sistema que controla la cali- dad de video, en las máquinas de "video tape".

- SELECTIVE.-- Aparato que permite la reproducción de imágenes - cinematográficas, para que éstas sean transferidas a video, mediante una cámara de t.v. unida directamente a un proyector de cine, cuyas velocidades se encuentren sincronizadas.
- TILT.-- ("up"- "down"), movimiento vertical de la cámara, hacia arriba o hacia abajo.
- TRANSFER.-- Facilidad de grabar video o audio de un formato a otro. Por ejemplo; de una pulgada a dos pulgadas, de betamax a una pulgada, de una pulgada a tres - cuartos, etc.
- TRAVELLING.-- Desplazamiento de cámaras. Imagen captada por el desplazamiento de la cámara a lo largo de un escenario o "set".
- VIDEO.-- Sinónimo de imagen en las emisiones de televisión.
- VIDEO TAPE.-- Cinta magnética recubierta con una capa de óxido de hierro, en la que se graba o reproduce un -- programa de televisión. Cinta donde se registra magnéticamente imagen y video.
- VIEW FINDER.-- Visor de la cámara de televisión, que permite ver la perspectiva y las posibilidades de toma de la misma.
- VOZ EN OFF.-- Indica que la persona que está hablando se encuentra fuera del encuadre de la cámara.
- WIPF.-- Efectos especiales que posee el "switcher" y permite de manera sofisticada el paso de una imagen a otra.
- ZOOM.-- Lente que permite alejarse o acercarse sin el movimiento de la cámara. "Zoom in": acercarse, "Zoom back": alejarse. Puede variar su distancia focal con solo accionar la palanca "Zoom".

8709

89

B I B L I O G R A F I A

- Arias Ruiz, Anibal. "EL MUNDO DE LA TELEVISION".
Ed. Guadarrama. MADRID, 1971.
- LA TELEVISION. Biblioteca Salvat de Grandes Tomas.
Tomo No. 14 Salvat Editores. BARCELONA, ESPAÑA 1973.
- VERON Eliseo y otros. LA VENTANA ELECTRONICA T.V. Y
COMUNICACION. Colección Comunicación. Ed. Eufesa, 1983.
- WAGNER, Fernando. LA TELEVISION, TECNICA Y EXPRESION
DRAMATICA. 1a. Edición. Ed. Labor, México, 1972.
- GONZALEZ Treviño Jorge. TELEVISION. TEORIA Y PRACTICA.
Ed. Alhambra. 1a Edición México 1983