

2
2 ej



Universidad Nacional Autónoma de México

Los Audiovisuales en la Enseñanza del Diseño Gráfico

(La Televisión)

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



**DIRECCION
ESCUELA NACIONAL DE
ARTES PLASTICAS**

Tesis que presenta Cirilo Antonio Cerón Uribe para obtener el título de: Lic. en Diseño Gráfico

**AV. CONSTITUCION No. 600
Xochimilco 23, D. F.**

Escuela Nacional de Artes Plásticas

Ciudad Universitaria, D. F. 1990



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.

LOS AUDIOVISUALES EN LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO GRAFICO (LA TELEVISION)

INTRODUCCION	4
I DISEÑO GRAFICO	
A.- Ubicación Histórica del Diseño	8
B.- Definición de Diseño Gráfico	15
C.- Diseño Gráfico y Televisión	21
II LA TELEVISION	
A.- La televisión como medio de comunicación	27
B.- El papel de la televisión en la educación	31
III PROCESO DE PRODUCCION DE UN PROGRAMA	
A.- El Guión	38
B.- La producción	56
IV PRESENTACION DEL PROGRAMA "MOTIVOS PLASTICOS PREHISPANICOS"	
A.- Objetivos	60
B.- Guión	65
EVALUACION	77
CONCLUSIONES	83
GLOSARIO	86
BIBLIOGRAFIA	91

INTRODUCCION

INTRODUCCION

La Universidad Nacional Autónoma de México, es una institución de educación superior que tiene como objetivos: la docencia, la investigación y la difusión de la cultura.

Uno de los factores que condicionan a la Universidad es la demanda educativa. Año con año ingresa un número creciente de estudiantes. Esto se traduce en más requerimientos de recursos docentes, administrativos, materiales y financieros.

Asimismo, ante el proceso de transformación de la época actual y ante el acelerado incremento de los conocimientos, en particular de la ciencia y la tecnología, la Universidad se ve precisada a transformar sus estructuras académicas y administrativas para adaptarlas constantemente a la realidad en que está inmersa; de tal forma que las metodologías de la enseñanza aporten al alumno, además de los conocimientos necesarios, una permanente actitud de aprendizaje.

Reconociendo el aprendizaje como una actividad fundamentalmente activa y de creación, los instrumentos audiovisuales son una alternativa útil para transmitir aquello que en las condiciones normales del salón de clase es difícil hacer llegar a los alumnos, por ejemplo: la representación gráfica de diversos conceptos y hechos históricos, así como la representación de ciertos aspectos de la realidad a los cuales el alumno no tiene acceso en el aula.

Con un afán de búsqueda innovadora, diversas instituciones de la Universidad han adquirido "circuitos cerrados de televisión" o han hecho presencia en los diversos canales de televisión en el país, para aprovechar este medio como auxiliar en el proceso educativo.

Sin duda, los medios audiovisuales y la televisión constituyen un apoyo para transmitir múltiples mensajes, desde aquellos de diversión hasta los educativos. La Universidad sabe de la importancia que esto significa y atinadamente ha incursionado en este ámbito.

Tomando en cuenta lo anterior, este trabajo tiene como propósito: demostrar la utilidad de los medios audiovisuales, concretamente la televisión, como auxiliar en la enseñanza del Diseño Gráfico.

Este trabajo trae consigo una serie de factores que lo hacen digno de complejos estudios, como el fenómeno educativo, la comunicación, el diseño, etcétera. Es necesario señalar, sin embargo, que estos factores, se abordan con el único propósito de demostrar lo mencionado líneas arriba y no con la pretensión de elaborar un manual de técnicas audiovisuales o de televisión.

"La eficacia de cualquier método de enseñanza depende de la manera de aplicarlo y de la respuesta del alumno, y como cualquier otro, tiene sus riesgos que es menester asumir y saber obviar.

Con todo, estoy convencido de la vitalidad que presupone y va exigiendo el ir contra la corriente. Saltan nuevos problemas y así el hombre y el mundo se renuevan. Si hoy se duda del método tradicional y sus riesgos se han abultado, ¿por qué no probar otro?. Simple cuestión, no sólo de lógica, sino de "serendipity": del arte de fijar hallazgos y de aprovechar lo imprevisible y aleatorio". (Juan Acha)

I DISEÑO GRAFICO

- A.- Ubicación Histórica del Diseño.**
- B.- Definición de Diseño Gráfico**
- C.- Diseño Gráfico y Televisión.**

A.- Ubicación Histórica del Diseño.

UBICACION HISTORICA DEL DISEÑO.

De acuerdo a sus investigaciones científicas, Marx establece la ley General, que explica el desarrollo de la Historia y sus diferentes formaciones socioeconómicas: "El modo de producción de la vida material condiciona el proceso de vida social, política e intelectual en general".¹ Según la teoría materialista, el elemento determinante en la Historia es la producción y la reproducción de la vida inmediata, que se manifiesta en dos formas: 1) La producción de medios de existencia (alimentos, vivienda, ropa) y de los instrumentos que para producir estos se necesitan; y 2) la producción misma del hombre, la continuación de la especie. "El orden social en que viven los hombres en una época o en un país dados, está condicionados por el grado de desarrollo del trabajo y de la Familia" (Engels).

La historia civilizada se inicia cuando el trabajo productivo del hombre crea un excedente del que se apropia sólo una mínima parte de la población. La Historia es dialéctica, es decir, no tiene un sentido único y unilateral sino múltiple y complejo. De aquí que las contradicciones que en ellas se desarrollan den origen a las diferentes formaciones sociales que la caracterizan.

El concepto de Formación Socioeconómica, abarca todos los aspectos de la vida social, desde la base material hasta su implícito modo de pensar. En lo que respecta a la base material comprende la fuerza de trabajo, medios de producción, relaciones de intercambio de la actividad productiva y de sus productos así como la distribución de los bienes materiales producidos.

De la División social de Trabajo surge la necesidad del intercambio de actividad por lo que para producir un objeto cualquiera, en una época cualquiera, la actividad del hombre está encaminada a lograr un objetivo concreto en la producción de bienes materiales. "La acción, la conducta

1.- (pag. 7 del prólogo a Crítica de la Economía Política de Marx; ed. Nacional, México, 1973).

del hombre tiene su premisa en dos procesos ligados entre sí: uno es el planteamiento del objetivo, o sea, la previsión, la pronosticación, (la prefiguración), la anticipación de lo futuro, que parte del conocimiento de los correspondientes nexos y relaciones de las cosas; el otro es la programación, la planificación de la actividad que debe conducir a realizar el objetivo... la presuposición del objetivo... es condición ineludible de todo acto consciente. La realización del objetivo presupone el empleo de medio, es decir, de lo que se crea y existe para conseguir el fin propuesto. Fuera de la unión con los medios, el objetivo no es más que un impulso bueno e importante, una aspiración estéril... El hombre crea lo que la naturaleza no había producido antes de él... El diseño, las proporciones, las formas y las propiedades de las cosas transformadas y creadas por los hombres están dictadas por las necesidades y los objetivos de éstos últimos, son la plasmación de los proyectos e ideas humanas". (Fundamentos de Filosofía, ed, Progreso. Moscú. 1975).

A diferencia del trabajo animal que es instintivo, en cualquier proceso del trabajo humano se encuentra la prefiguración. Así encontramos la prefiguración o el Diseño como un momento previo a la producción. Por tanto, el Diseño se encuentra en todas las formaciones socioeconómicas y lo que va a diferenciarlo serán, las mismas diferencias de relación entre la fuerza de trabajo y el modo de producción de cada formación social, desde una forma elemental hasta la más compleja; el diseño por computación, por ejemplo.

En terminos generales se puede hablar de tres modos históricos de producción: la Artesanía, la Manufactura y la Industria, que corresponden, bajo determinadas circunstancias, a las cinco formaciones socioeconómicas históricas: el comunismo primitivo el esclavismo, el feudalismo, el capitalismo y el comunismo.

El proceso artesanal de producción de los objetos corresponde más o menos a la fecha comprendida desde el estadio superior de la época del salvajismo (prehistoria) hasta que se inicia el proceso de la llamada Acumulación Originaria, en que se fincan las premisas de la posterior separación total del productor y los medios de producción.

La manufactura es el sistema de producción correspondiente a toda la etapa conocida como la prehistoria del capital y del régimen capitalista de producción, o, "acumulación originaria".

"La producción industrial corresponde a la época en que la explotación de la fuerza de trabajo ha perdido todo vestigio de vínculos feudales o esclavistas, en que el productor participa de una manera u otra de los medios de producción, ya sea como dueño -completamente o en parte- de sus instrumentos o como parte de los medios de producción; cuando el régimen del capital presupone el divorcio entre los obreros y la propiedad sobre las condiciones de realización de su trabajo" (El Capital, tomo I. Marx).

Se entiende por artesanía aquella actividad que un solo hombre realiza o prefigura (diseña) íntegramente. Interviene en la producción de un objeto desde su previsión, elaboración hasta en una etapa primaria de uso. Con las diferentes divisiones del trabajo este modo de producción va cambiando. La primera división del trabajo social es la de los sexos; en términos generales la mujer realiza la producción. De esta manera, la nueva modificación estriba en lo que se produce, además de usado por el productor, es de interés social para que otros lo usen. La segunda división social del trabajo se realiza con la aparición del comercio. El desarrollo del comercio genera nuevas demandas haciéndose necesario el aumento de producción para satisfacer y ampliar el mercado. Una vez que se ha terminado con el feudalismo y sus sistema de producción gremial, que sólo satisface necesidades locales y no de competencia, se da la segunda etapa en el desarrollo productivo con la manufactura. Esta establece la tercera división social del trabajo, la cual se caracteriza porque son varios los hombres que intervienen en la elaboración de los objetos. El trabajador se especializa en cada fase de un proceso de producción; con esta especialidad se separa también el proyectista y el realizador. Sin embargo, ambos están directamente relacionados en el proceso de producción como maestro y ejecutor en base a bosquejos o proyectos donde la prefiguración se objetiviza antes de la realización. Se usan pues, herramientas cada vez más especializadas para cada momento de la producción

que se transforma en un proceso sistemático y razonado en función de lo que se quiere producir. En la manufactura hay un intermediario que es el dueño de las herramientas y además recolecta lo producido y lo distribuye en el mercado. La producción sigue siendo manual.

El aumento de producción con la división del trabajo en la manufactura conduce al constante perfeccionamiento de las herramientas hasta que estas se convierten en máquinas, las cuales sustituyen la fuerza motora del hombre por su fuerza natural de trabajo y utilizan simultáneamente varias herramientas. La máquina se diferencia de cualquier otro invento cuando ella misma transforma directamente la materia prima y ya no la fuerza motora del hombre con ayuda de la herramienta. Surge la producción industrial, la cual a su vez se especializa cada vez más, ampliando y diversificando los objetos producidos (nuevos objetos de uso o mejoramiento de los ya existentes). Cuando se amplían las nuevas posibilidades de producción se separa definitivamente el trabajo intelectual y el trabajo manual, aunado al desarrollo científico y técnico. Convirtiéndose en el trabajo intelectual de la prefiguración en algo separado de la producción directa, a diferencia de las etapas socioeconómica anteriores.

La producción industrial se desarrolla cuando se logra una acumulación de capital (acumulación originaria), cambiando el modo de producción de una forma definitiva, ya que antes del capitalismo se producía para la venta del mercado y en el capitalismo, la producción y la inversión están directamente en función de la mayor ganancia (plusvalía). El capitalismo engendra una nueva clase social: el proletariado el cual, al ser desposeído de sus medios de producción (tierras y herramientas) no tiene más que vender su fuerza de trabajo para sobrevivir y así, por medio del salario pueda adquirir en el mercado lo necesario para su reproducción vital al Capital. El capitalismo concentra los medios de producción en unos cuantos que son los que los poseen, concentra a los habitantes en un nuevo fenómeno urbano y realiza la producción masiva.

Cuando el fenómeno de la producción industrial y el capitalismo se ha generalizado como el modo de producción dominante, esto repercute directamente sobre la artesanía y la manufactura, ya que si bien el artesa

nado no desaparece, si tiende a hacerlo o a petrificarse quedando al margen de la economía y sus problemas; a la manufactura se le integra como apéndice de los requerimientos y las conveniencias del mercado y la industria. Por esta razón los proyectistas son a los que históricamente les corresponde resolver las necesidades de la industria. Los realizadores se incorporan a la industria como la base obrera.

Los proyectistas siguen dos caminos: aquellos que se pronuncian en contra de la máquina y se cierran en el idealismo del Gran Arte, en el historicismo de los siglos XVIII y XIX, preocupándose exclusivamente de la pintura, escultura y "arquitectura" en interés de los estilos revalorados del pasado grecoromano; y aquellos que se preocupan por la pésima calidad, por la falta de especialistas, característica de los primeros objetos de uso producidos por la industria. Por tanto, la industria requiere de un diseñador capaz de prefigurar las relaciones industriales y formales del objeto en una etapa previa a la producción.

La Historia demuestra que la necesidad de la industria no es comprendida por los primeros diseñadores o proyectistas ya que estos en un principio no relacionan el proceso productivo con la creación estética (por la separación arriba explicada), no ubican el problema como un fenómeno social y separan el concepto estético de la forma del objeto concretándose únicamente al problema formal del objeto.

Después del historicismo la problemática en la elaboración de los objetos ya no es el estilo, sino crear nuevas formas, a lo cual iba dirigido el movimiento de las artes aplicadas en Inglaterra, con el gran aporte de William Morris, quien tenía una preocupación orientada a lo estético. En un segundo momento el Art Nouveau, además de continuar con el problema estético formal experimenta con nuevos materiales y nuevas técnicas, pero ninguno de los dos movimientos logró dar respuesta satisfactoria a las demandas de la industria, ya que en ambas corrientes se manifestaron producciones de objetos con un carácter artístico, único y difícilmente repetible. Así, aparece bajo este criterio el cartel como nuevo medio que sirvió para fines publicitarios y que en París, alcanzó con algunos artistas el carácter de arte.

La producción masiva industrial al abaratar los precios, requiere del mercado mundial para satisfacer su oferta. El capitalismo para sobre vivir requiere de las colonias, realizándose así, el primer reparto del mundo en el imperialismo económico de 1860-1880, exportándose a las colonias, capitales y tecnología, bajo los intereses y control de los monopolios; gestándose desde este período la llamada dependencia cultural y tecnológica (subdesarrollo). Así tenemos que, el Diseño Industrial se consolida no por la buena fé de las escuelas, sino por la necesidad industrial de saturar de mercancías y que estas respondieran a las condiciones de calidad para el mercado mundial. Lo que determina al Diseño como una disciplina no fue el fundamento ideológico en base a una preocupación estética, sino la competencia económica entre monopolios. De esta manera, no es casual que se presente en una escuela alemana en 1919 (Bauhaus) la adecuación de los objetos (geométricos) susceptibles de ser reproducidos industrialmente; al unir la teoría y la práctica, estos objetos se hacían sobre pedido con una dimensión estética. Proyectos que respondían al imperialismo alemán de esa época.

Después de la segunda guerra mundial, la nueva disciplina del Diseño se integra al proceso de producción de la sociedad de consumo, diversificándose más las posibilidades del Diseño.

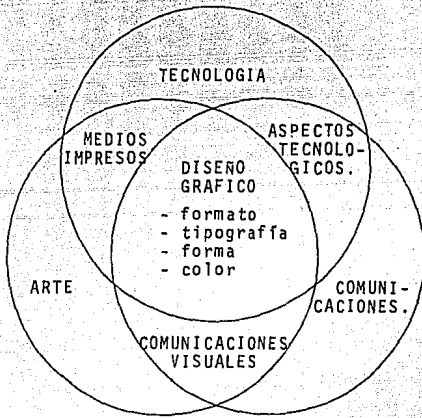
Es hasta esta época en que el Diseño Gráfico se especializa, rebasando su tradición artística o publicitaria de carteles, para integrarse a problemas diversos y complejos: de comunicación en su sentido más amplio (semiología); de ambientación y señalización en el urbanismo; de educación, con la proliferación de publicaciones y material didáctico de diversa índole; de participación con la Industria y las Instituciones, así como de colaboración con otros medios como Cine y Televisión.

B.- Definición del Diseño Gráfico.

DEFINICION DE DISEÑO GRAFICO

Característica

El Diseño Gráfico se sitúa dentro del proceso general de la prefiguración del Diseño y al mismo tiempo, el uso específico de los símbolos lo sitúa en el campo de la Comunicación.



La Comunicación, ciencia muy desarrollada en el siglo XX comprende diferentes canales o soportes para hacerla posible. Se establece la relación sujeto o emisor-mensaje-medio y sujeto o receptor, en cualquier sistema de Comunicación.

En la Comunicación interviene el aspecto visual que se realiza por medio de imágenes, símbolos y signos. La transmisión de éstos se compleja ya que la efectividad de la Comunicación depende de lo objetivo que puedan ser, en cuanto al conocimiento que tengan respectivamente los emisores y los receptores del código empleado en cada imagen, símbolo o signo.

La comunicación gráfica visual se convierte en un lenguaje complejo y variado primordialmente en el siglo XX, correspondiendo a sistemas de valores sociales específicos, reproduciendo a través de sus mensajes las relaciones sociales que la producen.

Definición

Diseño Gráfico, es la disciplina que se orienta a planificar la comunicación gráfica (visual), al estructurarla y sistematizarla en mensajes significativos; tomando en cuenta para ello, factores económicos, políticos y sociales.

Así, tenemos que esta disciplina, para su aplicación, requiere de sus profesionales:

- . Conocer los medios de comunicación y la responsabilidad ética que esto supone, en la elección y origen de los signos.
- . Optimizar el uso de las técnicas y los medios de comunicación.
- . Fomentar una actitud crítica, responsable y creativa, para transformar su medio de trabajo.

Campo de Trabajo

Resulta poco práctico determinar el campo de trabajo del diseño Gráfico, enlistando una serie de problemas concretos como el de la docencia o la investigación. Sin embargo, podemos señalar que el campo laboral del Diseño Gráfico, abarca actividades como la ilustración, el diseño de publicaciones (medios impresos), la simbología (área que cubre la identificación de entidades corporativas, señalamiento urbano, señalamiento para manejo y uso de maquinaria e instrumentos varios, etc.); campos todos ellos, que comprenden aspectos de tipografía y formato, los cuales encierran conceptos de jerarquización, legibilidad, forma y color.

Completan el campo laboral los medios audiovisuales, como el Cine, en donde la realización de títulos y créditos tendrán que caracterizar el tema expuesto en el filme. La televisión presenta un campo similar al anterior pero más amplio ya que los conceptos de formato, y en conse---

cuencia de proporción, composición, jerarquización, legibilidad y color, son diferentes; como consecuencia de las diferencias en la técnica y la proporción de su presentación. Estos últimos aspectos son considerados a su vez, por la fotografía, área que por su compleja naturaleza, puede estar presente en todos los campos.

En todos estos aspectos que conforman el Diseño Gráfico, se manifiesta una característica insoslayable que condiciona la funcionalidad de la disciplina y se refiere a la identificación de la imagen propuesta con lo que esta representa; la sobrevalorización que se hace en un momento dado del acto creativo hace inoperante la identidad de la imagen con su contenido.

CAMPO DE TRABAJO (DISEÑO GRAFICO)

Medios Audiovisuales

- . fotografía
- . cine
- . televisión
- . computación
- . etc.

docencia
investigación

Medios Impresos

- . ilustración
- . tipografía
- . señalamientos
- . publicaciones
- . etc.

Esta disciplina relativamente nueva, presenta un extenso campo de trabajo, y por lo mismo, interminables áreas de estudio; es por esta razón que este trabajo únicamente se orientará a los medios audiovisuales, y concretamente, al medio televisivo y a su relación con el fenómeno educativo dirigido a la disciplina del Diseño Gráfico.

C.- Diseño Gráfico y Televisión.

DISEÑO GRAFICO Y TELEVISION

El diseñador gráfico, como profesional que trabaja en el área de la comunicación, no debe permanecer indiferente a los cambios sociales y tecnológicos que esta trae consigo, porque de ser así, quedaría relegado de la problemática social que esto representa. Tomando en cuenta lo anterior, el diseñador, atendiendo a la naturaleza visual de su disciplina, ha puesto su atención en determinados aspectos de la comunicación masiva: carteles, periódicos, revistas, medios audiovisuales, etcétera, ya que es aquí precisamente donde se han registrado mayores avances tecnológicos.

La televisión es uno de los medios audiovisuales que comprende la comunicación masiva, y es aquí particularmente donde se ha centrado este trabajo, por considerarlo como un campo sumamente complejo, ya que comprende aspectos teóricos y prácticos dignos de ser analizados.

El trabajo del diseñador en la televisión es relativamente nuevo, este es el motivo por el cual, el presente documento tiene como otro de sus fines, investigar lo referente a la intervención del profesional del diseño en este medio, así tenemos que su intervención en los programas, no es necesariamente un adorno: es parte de ellos, y para desempeñar su labor, debe tener los conocimientos que este medio demanda: formato, tipografía, color, etcétera; su actividad lo lleva en ocasiones a investigar el contenido de los programas en que trabaja, y a conocer el lenguaje técnico del medio. Por todo esto, la labor del diseñador no se limita únicamente a la realización de grafismos para la pantalla. Para el buen desempeño de su actividad y para estar en condiciones de plantear cuestionamientos y soluciones, este profesional debe estar constantemente actualizado en las nuevas técnicas y corrientes, tanto en el ámbito de su disciplina, como en el área de su especialización.

Nuevas ideas, nuevos estilos y nuevas técnicas de diseño son discutidas en las conferencias y en las revistas especializadas. Los diseñadores gráficos de televisión, ante toda esta información, se han dado cuenta de que su especialización es diferente a las de otros campos del

diseño, esto ha propiciado un debate en torno a la labor específica del diseñador en la televisión, así como a establecer los límites y contactos con otras áreas del diseño.

El trabajo del diseñador gráfico en la televisión, cubre una parte muy especial en la pantalla. Su trabajo es diferente en buena parte al diseñador-impresor. Sobre todo, puede hacer que sus imágenes se muevan, crezcan o cambien. El tiene un nuevo elemento a su mando: el tiempo. No se limita a las dos dimensiones que se utilizan en las páginas o planos de los impresos.

Desde el punto de vista de la producción en televisión, los grafismos constituyen uno de los más valiosos aliados con que cuenta y que, además, están siempre a disposición, esto se puede decir, que son de gran importancia cuando se realizan documentales o programas educativos.

¿Qué es lo que aporta el Diseño Gráfico?: ¿estilo, impacto, ingenio? Sí, pero además es de gran valor cuando se requiere claridad y economía.

El diseñador, debe comprender que las técnicas para televisión, no bastan para sí solas: es necesario saber aplicarlas, y para esto, debe comprender el contenido del programa y el criterio que se toma en cuenta para su realización.

Para el diseñador que no ha incursionado en este campo, este es un mundo nuevo, uno donde él es requerido para que sea parte del programa: como editor, camarógrafo, diseñador de títulos, láminas, etcétera, e incluso como realizador.

Al tratar el campo profesional de un diseñador en la televisión, es necesario tocar el aspecto de "formato", aspecto que encierra conceptos de proporción, composición, jerarquización, legibilidad y color, que permiten se pueda percibir de una manera más objetiva, la creatividad de un diseño.

"Es necesario que al emitir un mensaje, este sea lo más objetivo posible, pues de no ser así, se tienen muchas menos posibilidades de comunicación visual: es preciso que la imagen utilizada sea legible por y para todos de la misma manera, ya que en otro caso no hay comunicación visual, sino confusión visual. (Bruno Manari).

A lo largo del proceso tendiente a suministrar un diseño, pueden intervenir factores propios de diversas disciplinas humanísticas o técnicas. Por tanto, el proceso muchas veces no corresponde a una persona, sino más bien, a la labor de un equipo, con lo cual adquiere un especial carácter interdisciplinario. La necesidad de trabajo de equipo es también obligada en el medio televisivo, debido a la complejidad técnica de los procesos productivos que requieren determinados programas. Es difícil exigir al diseñador, la profundidad de conocimientos que otro técnico debe tener sobre aquellos procesos. Por tanto, en estos casos, la colaboración le será imprescindible, esto es con la finalidad de evitar costosos errores a la hora de su intervención en el proceso de la producción.

La televisión es un medio, en el cual concurren especialistas de muy diversas áreas, y su importancia es tal, que esta incluye de una manera notable en el ámbito económico, político y social del orbe.

II LA TELEVISION

- A.- La televisión como medio de comunicación.
- B.- El papel de la televisión en la educación.

**A.- La Televisión como Medio de
Comunicación.**

LA TELEVISION COMO MEDIO DE COMUNICACION.

"La televisión es una más de esas conquistas del progreso científico y tecnológico que, contradictoriamente, le ha sido dada al hombre con temporáneo con un doble signo: el de la liberación y el de la enajenación."

La ciencia y la técnica son en cierta medida neutrales, es decir, pueden ser puestas al servicio de cualquier fin, volverse útiles o perjudiciales. La ciencia transforma el pensamiento y la conducta del hombre, y la técnica modifica al medio ambiente, a la naturaleza. El progreso científico y tecnológico del cual la televisión es índice y reflejo, influye en la organización del trabajo, en la vida cotidiana, la economía, la política, las diversiones y los espectáculos".²

Es evidente la influencia de la televisión en nuestro medio, sin embargo, es necesario señalar que los medios de difusión, en este caso la televisión, precipitó el fin de la incomunicación, aminorando el aislamiento del individuo, procurando facilitarle el acceso a más amplios objetivos culturales, y patrocinando la formación de nuevas asociaciones de grupos e ideas.

En síntesis, los elementos que participan en la comunicación de masas son tres, -hablando de la televisión como medio-: el auditorio, el mensaje y el comunicador.

Las características del auditor son: la magnitud, heterogeneidad y anonimato. Así, los medios de comunicación masiva, en especial la televisión comercial, se han de dirigir a amplias audiencias con las que no es posible establecer un contacto especializado, y que por otra parte, presentan la homogeneidad como características; se trata de un conglomerado muy diversificado. I gualmente, el destinatario del mensaje es des conocido para el comunicador; sus mensajes se dirigen "a los interesados"

2.- González Pedrero, Enrique. "El Estado y la Televisión", Ed. F.C.E., México, 1976, p.p. 183, 184.

Por su parte, el mensaje es público, rápido y transitorio. Al no dirigirse especialmente a nadie, la comunicación está sujeta al control indiscriminado del auditorio. Por lo demás, el mensaje es simultáneo, efímero...

Por lo que respecta al comunicador, cabe decir que ninguno de los medios de comunicación de masas, y en especial la televisión, están en manos individuales. La complicada organización que exige, impone la estructura institucional, estatal o privada.

Se ha dicho que la audiencia en televisión es una agrupación de individuos aislados, físicamente separados y anónimos cuyo comportamiento masivo, sin embargo, es homogéneo. Es una audiencia en cierto modo pasiva, que tiene lugar en el hogar generalmente.

Es evidente que la televisión está condicionada por las características y hábitos de su público, pero también lo es que ella misma constituye un factor importante en la formación de hábitos sociales, sobre todo, cuando la influencia extranjera hace su aparición en este medio.

El fenómeno televisivo, presenta diversas facetas de interés general. Su principal característica es la de ser un medio de comunicación de masas, debido a lo cual, se concentran en torno a ella numerosos y variados intereses: desde las empresas comerciales hasta el propio Estado.

El poder de penetración cultural de la televisión es extraordinario: influye en la creación y reforzamiento de valores sociales, en la configuración de patrones de conducta, y constituye una especie de escuela.

La televisión, no sólo tiene la función de divertir e informar; cubre también una función pedagógica. Pero, los cursos televisivos dedicados a la formación permanente, solo pueden ser interesantes si lo que se transmite es utilizado después en las aulas. Es decir, la televisión en este aspecto, debe despertar en los estudiantes el interés por ciertos temas.

El fenómeno televisivo, contempla aspectos no sólo de carácter económico y político, sino, además su función como medio de comunicación, lo lleva al estudio de una problemática que incluye directamente en la sociedad: la comunicación masiva.

B.- El Papel de la Televisión en la Educación.

"Sería interminable el catálogo de las urgencias educativas no satisfechas todavía en los países de América Latina. Basta, para tener una idea de ellas, pensar en el alto índice de deserción escolar en todos los niveles, en la carencia de maestros o, en algunos casos, la incompleta preparación de éstos; la crisis del sistema educativo y de los métodos tradicionales, la ineptitud técnica y política de grandes grupos humanos para transformar los recursos potenciales del medio en riqueza social.

Ante estas circunstancias, se hace necesario emprender una serie de cambios. Una parte importante, en estos cambios, la constituyen los nuevos recursos tecnológicos; puesto que, si existe alguna solución para los grandes problemas educativos, ésta, puede estar en los modernos medios de comunicación".³

La televisión es un instrumento de nuestro tiempo que aplicado a la educación, contiene ciertas características. Dentro de éstas, cabe señalar un primera distinción: la de emisiones propiamente escolares, las emisiones educativas no curriculares y las emisiones no escolares o de educación popular, en sentido amplio.

En términos generales, las emisiones de la televisión educativa y vienen a ampliar las actividades del escolar, complementando las clases que recibe en la escuela.

Por lo que respecta a las posibilidades que ofrece la televisión en el campo de las emisiones no específicamente educativas o escolares, es necesario referirse a que, en principio, los programas pueden cumplir con el objetivo de promover la cultura con temas de interés general, tales como: la historia del país, la literatura, la música, la arquitectura y la pintura; estos temas pueden encontrar un buen camino mediante la

3.- Gálvez y Fuentes, Alvaro. Discurso inaugural del I.L.C.E., México-UNESCO, 1973.

televisión. Este tipo de emisiones no tiene la dificultad propia de las emisiones educativas, puesto que no siguen un orden sistemático, ni tampoco un método preconcebido para el aprendizaje del teleauditorio, y aún menos, un control de los resultados. Cada telespectador sentirá estimulada su sensibilidad si los creadores del programa han sabido encontrar la forma de despertar el interés del auditorio.

"Otro objetivo claro que puede cubrir la televisión, es el de la educación social. La elevación de los niveles de convivencia mediante la divulgación de los principios de educación, debiera ser una de las misiones fundamentales de la televisión".⁴

El panorama, como se deduce de este rápido recorrido en torno a las posibilidades culturales de la televisión, no presenta todavía límites a la capacidad creadora del hombre, lo que realmente importa es proporcionar los recursos necesarios para que este medio, tan potencialmente eficaz, pueda contribuir en forma más amplia a la promoción de los valores humanos y la cultura. Al respecto, es necesario que el Estado formule un reglamento mediante el cual, se establezcan las bases que deba seguir la televisión en México. La formulación puede ser: una televisión comercial, estatal o mixta, es decir: Estado y empresa privada. La fórmula a elegir deberá regularse mediante un reglamento acorde con las circunstancias que vive el país, y en justo equilibrio con las necesidades de la población.

Diversos aspectos de la televisión educativa.

"¿Qué hay en la televisión que la hace ser un instrumento estimulante y poderoso en el proceso de la educación?. ¿Cómo se relaciona la televisión con los problemas del aprendizaje y de la enseñanza?. Es probable que durante los últimos años haya sido mucho lo que se ha adquirido en favor de la televisión, y con toda justicia, hay que decir que un instrumento educativo tiene ciertas virtudes y también ciertas limitaciones."⁵

4.- Shenker, René. "La Televisión, ed. Salvat. Barcelona, 1974

5.- Burke C., Richard. "Televisión en la Escuela", ed. Pax-México, 1973

Tomando en cuenta lo anterior, se puede señalar que: una calidad deficiente en la instrucción televisada, puede significar que son débiles los elementos de la producción en un programa en particular; que el trabajo de la cámara esté pobremente concebido que la luz, el diseño y las gráficas estén ejecutadas deficientemente. Con más frecuencia, sin embargo, significa que un programa es inadecuado porque la instrucción que proporciona no es muy eficaz, puede ser que el contenido carezca de actualidad, que esté estructurado pobremente o no tenga interés; es posible que el conductor sea torpe, que esté mal informado o sea desorganizado y que no estimule al estudiante. Un sólo factor dominante o una combinación de factores, puede dar ocasión a que un programa sea calificado de deficiente en calidad. El mejor enfoque hacia la calidad en la televisión instructiva es considerarla como un trabajo de equipo, sin que en la orientación predomine ni el conductor, ni el medio, sino el interés del que aprende.

Los medios destinados a la enseñanza, no pueden apreciarse en sí mismos, sino a través de su funcionalidad y su valor dentro del proceso creativo, esto se logra determinar por medio de otro proceso: la evaluación.

"La evaluación es un procedimiento que detecta el aprendizaje del estudiante, para determinar si la enseñanza que planificó logró su objetivo, por lo tanto, el objetivo es la clave para planificar la evaluación, ya que su verificación nos dará la pauta de su logro.

La evaluación no es un hecho aislado, es un proceso continuo, sistemático, equivale a una serie de operaciones organizadas que ocurren a lo largo del proceso enseñanza-aprendizaje y no podemos pensar inteligentemente acerca del empleo de medios, si no es en relación a dicho proceso:⁶

Los conceptos de evaluación no varían cuando se trata de evaluar medios, ya que, siempre se tratará de evaluar los resultados obtenidos en función de los objetivos propuestos.

La evaluación no se hace al instrumento, sino a los programas, a la presentación de estos. Los programas deben cumplir ciertos requisitos: armonía de sus elementos, organización en las representaciones visuales, creatividad y sobre todo claridad en sus objetivos. Esto dará como resultado un proceso de enseñanza más efectivo.

Al respecto, el presente documento, se complementa con la realización de un programa de televisión, el cual, sirve como corolario a lo expresado con anterioridad, ya que en él, se conjugan los diversos factores que motivan este trabajo: la educación, el diseño gráfico y el medio audiovisual.

Es oportuno mencionar, que no es intención de este trabajo profundizar en los aspectos técnicos del medio, ya que esto constituye materia para otro tipo de investigación. La mención de estos aspectos en el capítulo siguiente, se consideran únicamente como referencia, con el objeto de mostrar los puntos básicos de que se sirve el diseñador para el desempeño de su labor en el medio audiovisual.

III PROCESO DE PRODUCCION DE UN
PROGRAMA

A.- El Guión

B.- La Producción

PROCESO DE PRODUCCION DE UN PROGRAMA.

Ya se ha mencionado que un programa de índole audiovisual está bien realizado, cuando cumple con los objetivos para los cuales fué elaborado, sin embargo, es posible que para las personas que desconozcan los diversos aspectos del medio, este concepto pueda resultar confuso; es por eso que a continuación se presenta un panorama del proceso de producción de un programa.

Se puede decir, que en la realización de programas audiovisuales, intervienen factores tales como: iluminación, sonido, lenguaje técnico, escenografía, factores electrónicos, aspectos de composición en la pantalla, así como personal artístico, técnico, etc. El conocer en que consiste cada uno de ellos, así como el saberlos conjugar según el tipo de programa, aunado a la capacidad creativa del realizador, dará como resultado programas que puedan cumplir con los objetivos para los que fueron planeados.

Uno de los factores antes mencionados en el proceso de producción de un programa, y que merece atención especial, es el lenguaje técnico, mismo que se presenta en forma de guión. Este factor es de suma importancia, ya que en torno a él, gira toda la maquinaria televisiva.

A.- El Guión.

EL GUIÓN.

El guión, es el proceso que condensa todos los recursos necesarios para la elaboración de programas, en este caso: programas audiovisuales. Así, en el guión establece la forma en que ha de combinarse el tiempo, el espacio, los recursos humanos, técnicos, literarios, estéticos, etc.

El concepto de guión no varía, así se trate de la t.v. comercial o educativa. Si existe alguna diferencia, esta se dá únicamente en cuanto al enfoque.

Tanto la elaboración del guión como su lectura, presuponen la convención de grupo, de tal manera que cualquier integrante del equipo, al leer el guión, comprenda lo que se quiere lograr en la pantalla.

El guión es la expresión y condensación técnica entre la realidad y lo que vemos en la pantalla. El guión, constituye pues, un proceso de elaboración y combinación de significaciones parciales que tienden hacia la unificación del significado del mensaje.

La significación es algo que se conforme paulatinamente, a medida que se produce el mensaje.

El proceso de significación no termina en la producción del mensaje, se prolonga al integrarse posteriormente en un contexto determinado de programación (día, hora, tipo de programación, tiempo asignado, canal..). Finalmente, el concepto de recepción y percepción del mensaje, afectará la significación del mismo; es decir, el contacto entre el programa y el espectador, en situaciones y contextos específicos.

Dentro del proceso de significación, el guión interviene a nivel de la producción del mensaje, aunque puede influir en otros niveles del proceso; así, por ejemplo, si conocemos el contexto de programación y recepción del mensaje, podemos incluir ciertos elementos en el guión que se sirvan de dichos contextos para reforzar la significación global del mensaje.

El diseño y elaboración de un guión, suponen el conocimiento previo de los diferentes recursos técnico-retóricos que forman parte del lenguaje audiovisual.

Entre ellos, los más importantes son: el movimiento, desplazamiento y posición de la cámara, el plano, el encuadre, los efectos electrónicos y el sonido.

Las formas de redactar un guión son muy diversas. Cada realizador o guionista, suele utilizar la forma que más le acomoda. Sin embargo, como regla general se puede establecer que: cuanto más complejas sean la producción y la composición de los elementos visuales y sonoros, el guión deberá ser más preciso y detallado.

Al elaborar un guión, siempre se debe tomar en cuenta que la duración de cada toma y secuencia establecen el ritmo y determinan, por lo tanto, el impacto del programa en el auditorio. Por esta razón, las tomas deben durar solo lo necesario para expresar aquellos que se quiere decir. No hay una regla fija para decir cuándo la presentación de un material es muy largo o muy corta. En todos los casos debe darse el tiempo necesario para desarrollar el tema, de acuerdo con los objetivos.

La planificación del contenido, y posteriormente la de la imagen, son los pasos a considerar cuando se quiere diseñar un guión. El contenido, es el que da la pauta para desarrollo de las imágenes. Ambos: contenido e imágenes integran lo que es un guión; este a su vez determina: los desplazamientos y encuadres de la cámara, los efectos electrónicos, la iluminación, sonido, entrada y salida de actores, etc. Estos componentes del guión se escriben en forma de claves, las cuales, siguen un orden progresivo.

Con el objeto de hacer más ilustrativas estas líneas, a continuación, se muestra el código de tomas utilizado en el medio audiovisual, así como un ejemplo de su aplicación en el guión y las etapas que se siguen para su elaboración.

ETAPAS PARA LA ELABORACION DEL GUIÓN.

El guión, cuenta para su elaboración, con una serie de etapas, pero como ya se ha mencionado, el orden que aquí presentamos no es rigurosamente el mejor a seguir, ya que cada guionista tiene desarrollada su propia técnica. Sin embargo, las etapas que se presentan a continuación, son las más usuales en el medio audiovisual, y por consiguiente, son las que con mayor frecuencia nos llevan a mejores resultados.

- a) Idea u objetivo
- b) Sinopsis
- c) Argumento
- d) Guión Literario
- e) Story Board (Guión Ideográfico)
- f) Guión Técnico

Idea.- La idea es el principio, el motivo para la realización de un programa. Tanto el guión, como la realización deben estar enfocadas a seguir la "idea". Así, el guionista busca la mejor manera de transmitir esta "idea u objetivo" en un programa.

Sinopsis.- La sinopsis es el desarrollo de la idea, y debe presentar un planteamiento, un desarrollo y un final. La sinopsis debe ser breve y clara al mostrar lo esencial de un programa.

Argumento.- Es el tratamiento del mensaje, y este, debe establecer la estructura y la secuencia del contenido, siguiendo el orden cronológico en que se presentarán. El tratamiento es la combinación de todos los recursos técnicos, literarios y humanos.

Guión Literario.- En este guión, se desarrolla la narración siguiendo la estructura y orden secuencial del tratamiento, incluyendo los diálogos (si los hay). Se establece así, el orden de la secuencia que aparecerá en la pantalla, sin incluir ninguna especificación de tipo técnica.

"Story Board".- Este guión se elabora con el fin de "visualizar" las escenas y secuencias. Es pues, una sucesión de dibujos con una descripción de la acción, narración o diálogos que acompañan a la secuencia.

Guión Técnico.- Documento que contiene las indicaciones técnicas precisas y en orden secuencial (no. de toma, cámara, tipo de toma, video, sonido, narración y tiempo) que deben seguir los miembros de un equipo de producción para la grabación o filmación de un programa.

El guión técnico debe contener información para cada miembro del equipo, de tal manera que cada uno de ellos, ejecute su trabajo en el preciso momento en que se requiere. No olvidemos que en el lenguaje audiovisual se trabaja con segundos y en ocasiones, con fracciones de segundo. Por ello cada indicación, debe estar en el lugar destinado para ellos y facilitar así, el manejo del guión durante la producción.

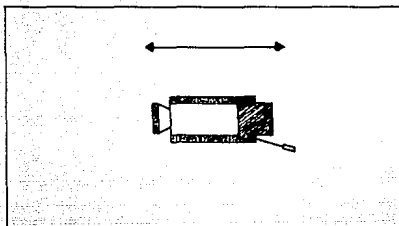
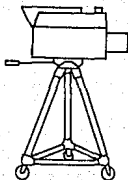
Estos son los puntos en los cuales se basa la redacción de un guión técnico:

- número de toma (se indica con iniciales y en forma progresiva).
- número de cámara
- movimientos de la cámara
- descripción de la acción (indicaciones de efectos visuales)
- indicaciones sobre efectos sonoros
- texto (narración o diálogo)
- tiempo de duración de cada toma
- otras observaciones técnicas especiales.

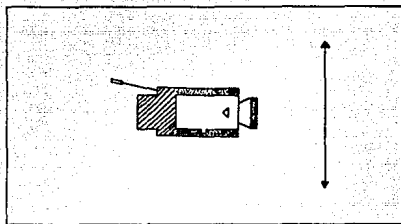
A continuación, se muestra el código de tomas empleado en la elaboración de guiones para programas audiovisuales. Un ejemplo de la aplicación de este código, se muestra en el guión empleado para la realización del programa de este trabajo.

MOVIMIENTOS DE CAMARA

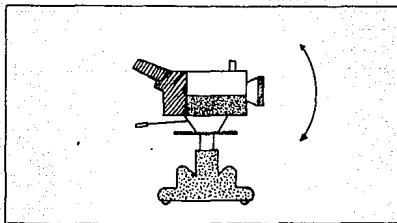
"A los movimientos que se realizan con el tripié con rodantes o riel hacia el frente se les conoce como DOLLY IN, por lo tanto, hacia atrás DOLLY OUT.



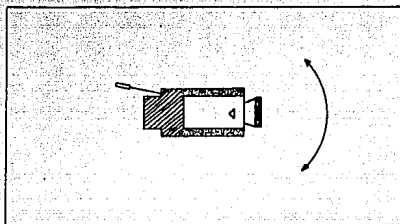
Si el movimiento del tripié es lateral con rodantes o riel se le llama TRAVEL, izquierda o derecha.



Cuando no se mueve todo el tripié, únicamente el cabezal verticalmente, el movimiento se llama TILT-ÚP (arriba) y TILT-DOWN (abajo).



Al movimiento horizontal de la cámara, el cual se realiza a la izquierda o a la derecha, sin moverse del tripié se le llama PANNING o PANEÓ.



CODIGO DE TOMAS

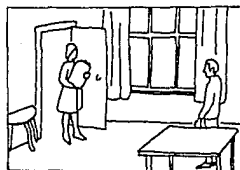
La mayoría de las tomas son de personas, por eso los nombres básicos se relacionan con la figura humana.

Al estar planeando el guión o estar dirigiendo un programa, se puede hacer un ahorro considerable de tiempo si se describe lo que se desea en base a ese código.

Resulta necesario al hablar del código de tomas, saber que la proporción de la pantalla es la relación entre lo largo y lo ancho, y esto se presenta en una proporción de 3x4 unidades.



VERY LONG SHOT.- Toma muy larga, también se le conoce como toma abierta, o establishing shot (toma para establecimiento). En ella, el sujeto ocupa menos de 1/3 de la pantalla. Es usada para orientar al espectador, mostrándole el lugar donde se desarrolla la acción. Minimiza al sujeto y destaca el ambiente.



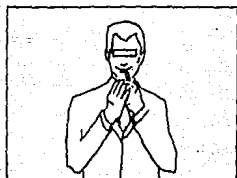
LONG SHOT.- Toma larga, parecida a la anterior, el sujeto ocupa de 1/3 a 3/4 de la pantalla, abarca el espacio que determina la acción pues pretende situar al sujeto en el ambiente en que se desarrolla ésta.



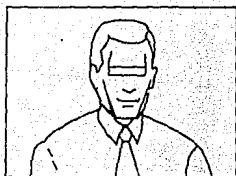
FULL SHOT.- Toma completa, en ésta, el cuerpo del sujeto ocupa casi la totalidad de la altura de la pantalla. Muestra acciones específicas las reacciones faciales no son tan importantes como la acción.



3/4 SHOT.- Toma de 3/4 se le emplea para destacar la acción, también se le llama TOMA AMERICANA. Facilita observar la acción de los brazos, especialmente si el sujeto está de pié.



MEDIUM SHOT.- Toma media, abarca de la cintura a la cabeza. Esta toma es muy útil, acentúa la atención en el sujeto, restándole distractores al hacerse secundario el fondo. Se observa la atención de los brazos con el sujeto sentado al frente junto a una mesa o escritorio.



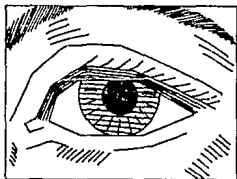
MEDIUM CLOSE UP.- Toma media cerrada; con este encuadre, se puede observar más fácilmente la expresión facial, se le resta importancia a la acción de brazos y manos, a las que hay que cuidar para evitar que entren cortadas en la toma, la que incluye de la parte media del tórax a la cabeza.



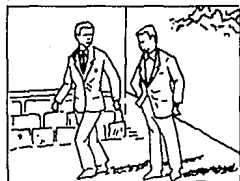
CLOSE UP.- Toma cerrada, para detallar todavía más que la anterior las expresiones faciales; en especial reacciones. Intenta penetrar en lo que el sujeto piensa y muestra a través del lenguaje facial. En esta toma se incluye parte de los hombros.



BIG CLOSE UP.- Toma muy cerrada.- Este tipo de encuadre tiene mayor fuerza expresiva. En él se incluye desde la barba hasta el movimiento del pelo sobre la frente.



EXTREME CLOSE UP.- Esta toma es de algún detalle de la cara, o bien, puede ser de algún objeto, funciona precisamente para observar ese detalle o alguna acción muy sutil como gestos o guiños.

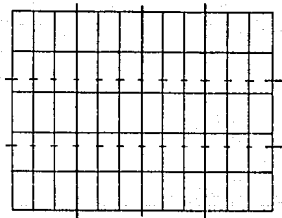


TWO SHOT.- Toma de dos sujetos, se combina con otra para indicar hasta donde debe cerrarse, es decir: two medium shot, two full shot, etc. Así mismo, si fueran tres sujetos, sería three shot, cuando son más de tres sujetos se dice group () shot.

COMPOSICION.

En lo que respecta a este renglón, se incluyen todas las instrucciones que se le dan al camarógrafo para encuadrar a los sujetos en la pantalla y crear tomas con un efecto artístico apropiado.

En televisión educativa, nos encontramos frecuentemente con materia les planos, como mapas, gráficas, dibujos, textos, etc., para evitar que se distorsionen es conveniente tomarlos de frente, además tomar en cuenta los colores, que en este caso siempre deben ser de tonos pastel o mate. En cuanto a la composición de la pantalla, es conveniente recordar que su formato es de 3 x 4 unidades, y que a su vez, la pantalla está dividida en 24 espacios horizontales por 5 verticales. Para que los textos en listados puedan leerse con más claridad, se deben utilizar como máximo 16 espacios horizontales.



Diseño

Diseño

Es conveniente, para hacer más legibles los textos en la pantalla no utilizar tipografía con razgos muy delegados, ni con adornos (serif) excesivos. Una tipografía (sin serif) con razgos claros (univers, helvetica, etc.) es la más conveniente. Con el fin de establecer un formato de composición en la pantalla, se estableció como norma la proporción de 24 espacios verticales por 5 horizontales. Cuando el texto es muy breve, es aconsejable ubicarlo en la línea del centro.

Para tomar objetos, maquetas o instrumentos como modelos las tomas oblicuas dan un mejor resultado.

Al acomodar varios objetos sobre una superficie, hay que cuidar que no tengan el mismo color de fondo, o que el fondo tenga algún dibujo que funcione como distractor.

Así como, al acomodarlos, no dejar que queden azarosamente colocados, sino agruparlos para balancear su distribución.

CORTE, DISOLVENCIA, DESVANECIMIENTO Y WIPE.

En el proceso de producción de un programa se emplean diversos aparatos, cada uno de ellos con determinadas funciones, así tenemos los que están diseñados para la iluminación, el sonido, el video, etc., dentro de éstos últimos, se encuentra el mezclador de video: aparato que tiene la capacidad de combinar las imágenes mediante diversos efectos electrónicos, sin embargo, las cuatro principales son: el corte, la disolvenencia, el fade o desvanecimiento y el wipe. Es tan sencillo producirlas que basta mover una palanca y/o apretar un botón. Por eso mismo hay que evitar caer en el error de usarlas indiscriminadamente.

Las transiciones no deben ser casuales, va involucrada la motivación, es decir, no se debe pasar de una toma a otra sin que la primera haya cumplido su propósito proporcionando la suficiente información o completado la acción. Si la toma es muy rápida, la información y la acción pueden estar incompletas o haber interrupción. Si es demasiado prolongada, se pierde atención, pues se presta a que se divague.

El tiempo que se debe mantener una toma depende directamente de lo interesante que esta sea, de la acción que contenga y de su significado en la producción.

El uso inadecuado produce ambigüedad, distracción y confusión.

EL CORTE.- Es dinámico, permite una comparación inmediata entre dos imágenes. Mantiene la continuidad. La acción entre una toma y otra es continua.

Se aconseja cortar en la acción de movimiento, (en el momento que una persona voltea, se para, señala).

El hacer un corte durante el diálogo (no necesariamente al final de una frase) propicia el énfasis.

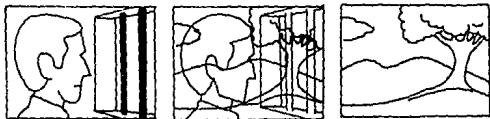
Es conveniente no hacer cortes entre imágenes en movimiento e imágenes fijas. Cuando un corte interrumpe una acción, hay una confusión en el desarrollo de ésta.

Corte.- Cambio instantáneo entre una imagen y otra.



LA DISOLVENCIA.- La disolvencia es una transición comparativa, donde se involucra un determinado lapso de tiempo. Cuando ocurre rápidamente indica que es una acción paralela o concurrente. En una disolvencia lenta, se sugiere transcurso de tiempo o espacio, así como transiciones de paz y tranquilidad.

Disolvencia.- Un desvanecimiento simultáneo de dos imágenes, una que se pierde y otra que aparece gradualmente.



EL DESVANECIMIENTO O FADE OUT - IN.- Denota un lapso mayor. Cuando se hace de entrada es la pauta que marca apertura al programa, y de salida, conlleva a conclusión.

Desvanecimiento.- El desvanecimiento gradual de la imagen hacia el negro de la pantalla. También puede darse a la inversa.

El término "negro" en la pantalla, significa ausencia de imagen.



EL WIPE.- Es en parte decorativo, pero también permite observar dos o más acciones simultáneas con perfecta claridad. El ajuste, dirección y velocidad se ajustan a voluntad para producir el efecto deseado.

Frecuentemente se utiliza en entrevistas, pues da la oportunidad de presentar las dos caras en una misma imagen.

El Wipe.- Es el movimiento geométrico de las orillas que cortan parte de una imagen y permiten la entrada de otra que la reemplaza. Si se deja a la mitad se obtiene un efecto de partición de la pantalla.



Al incluir el código de tomas en este documento, se tiene la intención de darlo a conocer a los profesionales del diseño que estén interesados en incursionar al campo de la televisión.

Es necesario hacer notar que las expresiones relativas al código de tomas aquí presentadas, al ser utilizadas en la elaboración de guiones técnicos, se designan únicamente con sus abreviaturas, por ejemplo: Full Shot (F.S), Close Up (C.U.) Medium Close Up (M.C.U.), etc. Asimismo, con el fin de aclarar un poco más lo referente al lenguaje técnico, se muestra un glosario de términos técnicos al final de este trabajo.

EL SONIDO.

"El sonido pertenece a lo audiovisual, dado que es capaz de crear "imágenes mentales", tales imágenes aunque diferentes y abstractas en cada individuo, son importantes en la producción audiovisual.

El sistema sonoro se compone de cuatro elementos, a saber: verbal (palabra), música, ruidos y silencio.

a) el elemento verbal, provoca imágenes acústicas conceptuales, aunque arbitrario en su origen, tiene la capacidad de representar la realidad mediante imágenes acústicas.

b) música, elemento que consiste en armonía de sonido y de ritmo, que sugiere sentimientos o estados de ánimo, admitiendo tantos significados como oyentes la perciban.

c) ruido, denominado efecto especial, se clasifica en:

- ruidos.- sonidos que no permiten apreciar de que objeto sonoro proceden, imagen acústica distorsionada.

- ruidos icónicos.- imagen acústica universal, por ejemplo: el sonido que provoca una pistola cuando se dispara.

d) silencio, tiempo en el que no se produce sonido dentro del montaje sonoro. Sirve como trampolín de excitación para la imaginación, generalmente cargado de un alto significado".⁷

En la narrativa audiovisual, la música se considera como: Diagética, es decir, la música que interviene en la obra como parte integrante de la acción, manteniendo sus propios códigos, con la transformación que impone el sistema de registro y reproducción.

7.- Cebrían Herrera, M. Introducción al lenguaje de la T.V., Madrid; Ed. Pirámide, 1978.

Extradiagética: música que se añade de fondo o contrapunto en la obra audiovisual.

Es importante hacer notar, que toda música sufre un proceso de semantización, es decir, se contagia con el sentido del programa.

Dentro de la obra audiovisual, es importante manejar estos cuatro elementos para provocar la imagen sonora que definitivamente influirá sobre la determinación de la imagen visual. Cada uno de estos elementos tendrá diferente significado en cada escena, adquiriendo importancia diferente.

La combinación de sonidos en un espacio temporal, sufre una pérdida de su autonomía significativa en aras del conjunto y, a la vez, sufre una segunda modificación en aras de lo audiovisual.

Para la generación y propagación del sonido, son necesarias dos cosas: a) debe haber algún objeto que vibre de tal forma, que emite una onda de compresión. b) debe haber presente un material como medio para transmitir al oído. El movimiento del aire, por ejemplo, oscila de un lado a otro a lo largo de la dirección de propagación de onda. Esta onda, de la cual podemos mencionar las siguientes características:

a) **Onda periódica.**- Onda que se repite a intervalos iguales de tiempo y espacio.

b) **Ciclo.**- Sucesión completa de valores de una onda periódica.

c) **Amplitud.**- Máximo desplazamiento recorrido para un punto desde su posición original de reposo.

d) **Frecuencia.**- Es el número de ciclos que pasan por cualquier punto en un segundo. $1 \text{ cps} = 1 \text{ hertz}$.

De estas características físicas se desprenden las siguientes cualidades del sonido, a saber:

1.- Intensidad.- Propiedad por la que un sonido es más o menos fuerte.

2.- Tono.- Propiedad del sonido por lo que es reconocido como grave o agudo, íntimamente ligado a la frecuencia.

3.- Timbre.- Propiedad por la que el sonido es reconocido como procedente de un agente concreto.

B.- La Producción

LA PRODUCCION.

Dentro de los diferentes aspectos del medio televisivo, merece una atención especial la producción, la cual está constituida por factores como: el guión, el personal especializado, la iluminación, el sonido, etc. El proceso de la producción no se limita a lo antes citado, ya que la variada gama de programas que cada día consume la televisión, obliga a esta a la creación de grandes complejos productivos, a la creación de verdaderas industrias, hablando en términos comerciales.

A la producción, le corresponde coordinar las múltiples actividades de los equipos que participan y colaboran en la grabación o emisión de un programa, desde los camarógrafos y actores, hasta los operadores de iluminación y escenógrafos.

La televisión, es fundamentalmente la labor conjunta de un numeroso equipo de personas, cada una de ellas, especializada en una labor determinada.

Corresponde al realizador o director del programa la coordinación de todo este equipo. El ha de crear una situación en la que, tanto los técnicos, personal artístico y equipo, se unan al desarrollo del guión para, en una combinación armónica, obtener la grabación de un programa. La búsqueda de los ángulos, encuadres posibles y objetivos de las cámaras a utilizar, constituyen una de las tareas más importantes del realizador.

Los métodos de trabajo de la televisión comercial son muy complejos y costosos. La programación en este tipo de televisión debe variar continuamente, puesto que de la captación del público depende su éxito, y esto representa grandes sumas de dinero, sobre todo en gastos de producción (utilería, escenografía, desplazamientos, aparatos, personal, etc.). En cambio, los programas de la Televisión Educativa (TVE), dadas sus características, por lo general no se dirigen al gran público, más bien a un público específico, con características bien definidas. La realización de estos programas no requiere de muchos gastos, los elementos con que cuenta para su realización, son en su mayoría modestos, y por lo

tanto, se suplen grandes escenografías y personal artístico; éste último, lo mismo que el personal técnico, se suple con personal egresado de los centros docentes en su gran mayoría.

Los programas realizados en la TVE, no son de "estreno" como en la televisión comercial, la cual debe mostrar "novedades" diariamente. En la TVE, los programas son de carácter complementario para ciertas materias, y tienen como características el ser consultivas, el repetirlas una y otra vez, según sea el contenido.

Una característica común para ambos sistemas de televisión, es el personal mínimo con que deben de contar para hacer posible un programa: este se compone, aparte del guionista, de un realizador, de un jefe de estudio, un técnico en sonido, camarógrafos y de un asistente de producción, encargado de facilitar al director o realizador los materiales necesarios para la grabación del programa.

Una vez observados los aspectos antes mencionados, solo restaría aplicarlos en la estructuración de un programa, en el cual se deben conjugar: el fenómeno educativo, la disciplina del diseño gráfico y el medio audiovisual, en este caso la televisión.

IV PRESENTACION DEL PROGRAMA:

"Motivos Plásticos Prehispánicos"

A.- Objetivos.

B.- Guión.

A.- Objetivos.

La Universidad Nacional, consciente de la importancia de los medios audiovisuales en la educación, ha creado diversos centros de producción para apoyar la actividad docente. Estos centros de producción se encuentran unidos bajo el nombre de Televisión Universitaria. Ante esta situación, la ENAP no debe permanecer indiferente, toda vez que en los planes de estudio de sus licenciaturas, figuran materias de carácter audiovisual. Independientemente de esta situación, la naturaleza de la Escuela, se basa principalmente en el aspecto visual; de ahí la razón de su existencia.

Asimismo, este programa pretende dar a conocer a los futuros profesionales del diseño, los diversos aspectos que contempla la televisión, sobre todo la educativa, donde es cada vez más necesaria su intervención. Se invita al estudiante a participar en esta área, de tal suerte que pueda lograr una disciplina de trabajo en la que aplique sus conocimientos y desarrolle su creatividad, de tal manera que al conjugarlos con este medio, se produzca la fórmula: educar, informar y orientar.

El contenido de este programa, muestra al diseñador las grandes posibilidades plásticas que nos legaron nuestros ancestros en: estelas, códices, pirámides, etc., y lo invita con ello, a crear un diseño con características que nos identifiquen plenamente, evitando así, seguir los extranjeros indiscriminadamente.

Buscar nuevas fuentes plásticas en los motivos artísticos prehispánicos, es uno de los fines que persigue este programa así como también lo es, el dar a conocer uno de los principios básicos del diseño: la "simetría". En este programa se conjugan ambos objetivos. El programa está dirigido, por consiguiente, a los estudiantes de diseño gráfico.

PRESENTACION.

El conocer los diferentes aspectos del pasado de nuestro país, es muy interesante, pero el conocerlos y además utilizarlos, resulta no solo interesante, sino además muy valioso, porque de esta forma conoceremos más las raíces de nuestra cultura, enriqueciendo así, nuestro criterio para analizar los diferentes movimientos culturales que nos llegan del extranjero y su relación con el país.

Así veremos que no es aconsejable rechazar sistemáticamente estos movimientos culturales, sin haber analizado previamente los posibles beneficios que pudieran generar; por ejemplo, el programa que se presenta en este trabajo, tomo en cuenta para su contenido el pasado de nuestro país, concretamente: los aspectos decorativos, a los cuales mediante un tratamiento, se logra hacerlos útiles a los principios del diseño, utilizando para ello, métodos que en su mayor parte fueron concebidos en el extranjero.

CARACTERISTICAS.

"Motivos Plásticos Prehispánicos", es un programa de televisión en el cual, se observa aspectos del diseño, como la "simetría", y sus aplicaciones en los motivos decorativos de nuestros antepasados, motivos que se adecuaron a los estilos actuales.

Este programa se presenta a dos voces, esto significa que: una voz se encarga de señalar las diferentes aplicaciones del diseño a los motivos y la otra voz, hubica al programa y le dá el tono de leyenda. El objeto de utilizar dos voces en el programa, es para hacerlo más rico en sonido, pretendiendo así, hacerlo más dinámico.

Una duración de 14 minutos tiene este programa, tiempo que se considera suficiente para que sirva de apoyo y no de sustituto, dejando al conductor de la clase, con el tiempo suficiente para comentarios o posibles aplicaciones.

"Motivos Plásticos Prehispánicos"

- Un programa basado en la recopilación de datos del artículo: "invertebrados en la Epoca Prehispánica", hecho por el Instituto Nacional de Antropología e Historia.

- Las imágenes que presenta el documento del Instituto, sufren una serie de transformaciones hasta llegar a su geometrización para, de este modo, poder ser utilizadas en diferentes aspectos del diseño gráfico.

- La "simetría", juega un papel muy importante en la transformación de los motivos artísticos, por medio de ella, se les dan diferentes efectos para que puedan ser clasificados.

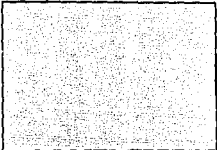
La música es acorde al tema, es decir, se trata de música que evoca la época prehispánica.

B.- Guión.

Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM.
Taller de Diseño Gráfico

Nombre del Programa: "Motivos Plásticos Prehispánicos". (TV)
Duración:
Música:

Realizador: Antonio Cerón Uribe



1.- F.S.
Imagen de un anoecer

DISOLVENCIA

F A D E - I N
MUSICA: ELECTRONICA, SUBE LENTAMENTE 7 SEG.

2.- F.S.
Imagen de bruma, cielo
mar y tierra.

DISOLVENCIA

MUSICA: ...CONTINUA DE FONDO 5 SEG.

3.- F.S.
Imagen de textura
terrestre.

DISOLVENCIA

MUSICA: ...CONTINUA DE FONDO 5 SEG

4.- F.S.
Pintura rupestre
(Cuevas de Altamira)

DISOLVENCIA

MUSICA: BAJA LENTAMENTE A 2o. PLANO 10 SEG

Locutor 1: A su paso por el mundo, el hombre ha dejado tes
timonios de su grandeza en las distintas épocas.

MUSICA: DISOLVENCIA, A MUSICA PREHISPANICA

5.- F.S.
Imagen de ídolo
(cultura tolteca)

MUSICA: SUBE A PRIMER PLANO 5 SEG.

6.- F.S.

Teotihuacan
(Pirámide de la Luna)

CORTE

MUSICA: BAJA A 2o. PLANO

10 SEG.

Locutor 1: Así, al paso de los años, nuestros antecesores construyeron su obra cumbre: Teotihuacan, la "Ciudad Sagrada"... inmune a todo, para durar más allá de los siglos.

7.- F.S.

Imagen del conjunto
arquitectónico de
Teotihuacan.

DISOLVENCIA

15 SEG

...Nuestros ancestros dejaron testimonios como Teotihuacan, para que reflexionemos -al menos un instante-, en su grandeza cultural, perdida para siempre en la noche de los tiempos.

MUSICA: SUBE A 1er. PLANO

8.- F.S.

Teotihuacan (escalinata
donde se encuentran las
cabezas de serpiente)

CORTE

MUSICA: SE MANTIENE EN 1er. PLANO

5 SEG

9.- F.S.

Imagen de la Pirámide
del Sol. (efectos de
iluminación.Noche)

DISOLVENCIA

MUSICA: 1er. PLANO

7 SEG.

MUSICA: DISOLVENCIA A MUSICA MODERNA

10.- F.S.

Iniciales de la ENAP
(Escuela Nacional de
Artes Plásticas).

MUSICA: BAJA A 2o. PLANO

8 SEG

Locutor 2: La Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México, ... presenta...

11.- F.S.

Título del programa
"Motivos Plásticos
Prehispánicos".

CORTE

5 SEG.

..."Motivos Plásticos Prehispánicos".

MUSICA: SUBE A 1er. PLANO.

12.- F.S. TILT UP LENTO

Monumento a la Independencia. (Efectos de iluminación. Amanecer)

CORTE

MUSICA: EN 1er. PLANO

7 SEG.

13.- F.S.

Puente sobre el río Coatzacoalcos.

CORTE

MUSICA: BAJA A 2o. PLANO

13 SEG.

Locutor 1: En la actualidad, el mexicano de hoy, conocedor de nuevas técnicas, es capaz de construir obras basadas en la cultura desarrollada por nuestros ancestros...

14.- F.S. a ZOOM IN
(LENTO)

Imagen del monumento a la "Raza".

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO

5 SEG.

15.- F.S.

Imagen del hotel "Pirámides del Rey"

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO

14 SEG.

...como el complejo turístico "Pirámides del Rey" el cual muestra una influencia de las antiguas construcciones prehispánicas.

16.- F.S. TILT UP (LENTO)

Biblioteca Central de la Cd. Universitaria.

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO

8 SEG.

...La Ciudad Universitaria, es otro ejemplo de lo que en nuestro tiempo se puede alcanzar en arquitectura.

17.- F.S.

Fachada principal de la Facultad de Medicina.

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO

5 SEG.

18.- F.S.
 Lámina:
 Geografía - Sociología
 Antropolo - Escultura
 Pintura - Diseño
 Arquitect - Etc.
 CORTE

MUSICA: BAJA A SEGUNDO PLANO 8 SEG.
 ...Sin duda, estos conceptos son de mucho interés para diversas áreas de la cultura, pero... ¿de qué manera son útiles al diseño gráfico?

19.- F.S.
 Diseñador trabajando
 ante restirador
 CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO 10 SEG.
 Locutor 2: Son de gran utilidad, porque ésta disciplina considera al color y a la forma, elementos fundamentales para su area de estudio...

20.- F.S.
 Esquema
 disciplina
 teórico-práctica
 economía color
 comunic. forma
 ZOOM-BACK

MUSICA: CONTINUA DE FONDO 7 SEG.

21.- F.S.
 Estelas con representaciones de mariposas.
 CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO 10 SEG.
 ...Y estos elementos: forma y color, se encuentran abundantemente en los motivos que adornan tanto a las pirámides como a las artes prehispanicas en general...

22.- F.S.
 Pintura mural del templo de las mariposas.
 CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO 10 SEG.
 ...Pero, es importante que el diseñador interesado en utilizar estos motivos, conozca el significado de ellos. Esto es con la finalidad de tener una idea más clara de lo que se pretende conseguir...

23.- F.S. PANNING RIGHT (5 SEG)
 Collage de pinturas que representan mariposas
 CORTE

MUSICA: MUSICA CONTINUA DE FONDO 7 SEG.

24.- F.S.

Pintura que representa
un guerrero.

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO

7 SEG.

...Según estudios del Instituto Nacional de An-
tropología e Historia, a la mariposa se le con-
sideraba el alma de los guerreros muertos en -
combate...

25.- F.S.

PANNING LEFT (5 SEG)
PANNING RIGHT "

Collage de pinturas de
mariposas con sus signi-
ficados.

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO

8 SEG.

...Aquí tenemos motivos que representan mari-
posas con su significado.

26.- F.S.

PANNING RIGHT (6 SEG)

Cartón con pinturas que
representan mariposas.

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO

8 SEG.

... De estos ejemplos, escógemos el que consi-
deramos que pueda tener más posibilidades
plásticas para Diseño.

27.- F.S.

ANIMACION DE FLOR Y
MARIPOSA

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO

12 SEG.

...Si trabajamos esta forma, primero debemos
separar sus elementos... (pausa)
...aquí tenemos a la flor, y aquí lo que sería
la mariposa... (pausa). Procedamos ahora a hacer
la representación gráfica lo más sencilla posi-
ble...

28.- F.S.

ANIMACION (METAMORFOSIS)
DE LA FLOR

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO

8 SEG.

...de lo que representa a la flor, tenemos como
resultado: una variante en forma de corona.

29.- F.S.

ANIMACION DEL NUEVO
ELEMENTO (CORONA)

(simetría de reflexión
especular)

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO

10 SEG.

...Una vez simplificada la forma, procedamos a
darle efectos; para hacerla más útil al Diseño,
y para ello; debemos recurrir a la "Simetría",
pero... ¿qué es la "Simetría"?...

30.- F.S.
Lámina con el texto:

SY'MMETROS

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO

8 SEG.

Locutor 1: La palabra "Simetría", proviene del griego "SY'MMETROS", que significa: mensurado, adecuado, de medida conveniente, e indica la posición que ocupan las partes de un todo entre sí.

31.- F.S.

Lámina con ejemplo de "Motivos"

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO

8 SEG.

...Las partes elementales que constituyen la simetría, no se denominan "figuras", relacionadas simetricamente entre sí, sino: "MOTIVOS".

32.- F.S.

Lámina con ejemplo de "Muestra Elemental"

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO

8 SEG.

...Se denomina "Muestra Elemental", al agrupamiento más pequeño de "motivos" que determinan toda la simetría.

33.- F.S.

ANIMACION
Superposición de elementos (motivos)

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO

10 SEG.

...Para evidenciar al Simetría, se utilizan "Operaciones de Superposición". Por medio de estas operaciones, los elementos cuya simetría se desea analizar, se superponen consigo mismos mediante convenientes cambios de posición.

34.- F.S.

Lámina con ejemplo de Simetría de Traslación

DISOLVENCIA

MUSICA: CONTINUA DE FONDO

8 SEG.

...Veamos un poco más acerca de la Simetría...

BREVE PAUSA MUSICAL (4 SEG)

35.- F.S.

ANIMACION
Ejemplo de Simetría Catamétrica.

DISOLVENCIA

MUSICA: BAJA A SEGUNDO PLANO

10 SEG.

Locutor 2: Denominamos "Simetría Catamétrica" cuando los motivos no tienen igual forma y tamaño; pero están vinculados entre sí por una relación común, o sus formas continúan siendo análogas, y su sucesión está vinculada por una ley...

36.- F.S.
ZOOM-IN LENTO (5 SEG.)

Lámina con ejemplo
de Simetría Isométrica

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO

8 SEG.

...Asimismo, tenemos la "Simetría Isométrica", en la cual, los motivos no son distinguibles entre sí, y su disposición, se repite uniformemente...

37.- C.U.
ZOOM-BACK (LENTO) a F.S.

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO

9 SEG.

...esta clase de Simetría, se llama "Isométrica" debido a la igualdad de los motivos y a su repetición regular...

38.- F.S.
ANIMACION
Ejemplo de Simetría
"Homeométrica"

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO

10 SEG.

...En la "Simetría Homeométrica", los motivos son semejantes entre sí, de igual forma pero tamaño diferente, y aumentan o se repiten en sucesión monótona de tal manera que un motivo se modifica respecto al siguiente en tamaño y posición.

PEQUEÑA PAUSA MUSICAL

39.- F.S.
ANIMACION
Ejemplo de Simetría de
Extensión Traslatoria

CORTE

MUSICA: BAJA A SEGUNDO PLANO

10 SEG.

...Tratemos ahora efectos de simetrías combinadas con nuestro motivo...
Si a nuestro motivo lo repetimos moviéndolo de lugar y aumentándolo un poco, tendremos como resultado una "Simetría de Extensión Traslatoria"...

40.- F.S.
ANIMACION
Ejemplo de Simetría de
Extensión.

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO

...y si a éste motivo, lo aumentamos poco a poco en su propio eje, nos dará entonces una "Simetría de Extensión".

41.- F.S.
AFOCANDO LENTAMENTE
Ejemplo de Simetría
Radial.

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO

...Al girar nuestro motivo en torno a un eje, nos dará una "Simetría Radial", que también puede ser Traslatoria.

42.- F.S.
(AFOCANDO LENTAMENTE)

Ejemplo de Simetría
Radial. (Vértices a
la derecha)

CORTE

MUSICA: SUBE A PRIMER PLANO

5 SEG.

43.- F.S.

(AFOCANDO LENTAMENTE)

Ejemplo de Simetría
Radial. (Vértices
Hacia afuera).

CORTE.

MUSICA: CONTINUA EN PRIMER PLANO

5 SEG

44.- F.S.

ANIMACION

Ejemplo de Simetría de
Reflexión Especular
(un elemento)

CORTE

MUSICA: BAJA A SEGUNDO PLANO

8 SEG.

...Si al motivo anterior lo unimos por su base,
nos dará un nuevo elemento en forma de estrella

45.- F.S.

ANIMACION

Ejemplo de Simetría de
Reflexión Especular
(Dos elementos)

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO

10 SEG.

...este tipo de efecto, también llamado "Simetría de Reflexión Especular", no es un movimiento, sino un retrato bilateral en el que se invierten los lados.

Puede efectuarse según sus ejes o planos del cuerpo, ya sea en forma vertical u horizontal..

46.- F.S.

ZOOM IN a C.U.

Ejemplo de Simetría de
Extensión Traslatoria

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO

10 SEG.

Este nuevo motivo, también es susceptible de recibir diversos efectos, por ejemplo: si lo hacemos crecer, repitiendo sus rasgos más característicos, nos dará como resultado una "Simetría de Extensión Traslatoria".

47.- F.S.

(AFOCANDO LENTAMENTE)

Ejemplo de Simetría de
Extensión Traslatoria
(Elementos delgados)

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO

8 SEG.

Podemos continuar dando más variantes y efectos simétricos a nuestro motivo, y sin embargo, aún no mostramos aplicaciones prácticas para el diseño... procedamos a hacerlo.

PEQUEÑA PAUSA MUSICAL

48.- F.S.
Ejemplo de logotipo
aplicado en papelería.

CORTE

MUSICA: BAJA A SEGUNDO PLANO 8 SEG.

Locutor 1: Son verdaderamente útiles los motivos prehispánicos una vez tratados simétricamente, su utilidad se manifiesta en... el diseño de papelería...

49.- F.S.
Ejemplo de tapiz, utilizando la "Simetría Isométrica".

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO 5 SEG.

...en tapices, ...

50.- F.S.
Ejemplo de esculturas
utilizando una variante
del motivo.

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO 5 SEG.

...en escultura, ...

51.- F.S.
Ejemplo de aplicaciones
en joyería

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO 5 SEG.

...en joyería, ...

52.- C.U. a ZOOM BACK
(ENFOQUE LENTO)
Lámina con una composición
de "motivos".

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO 9 SEG.

...Esta es sólo una muestra de las posibilidades de los motivos prehispánicos que pueden ser tomadas en cuenta por el diseñador.

53.- F.S.
Logograma de la Fundación
Cultural Televisa

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO 7 SEG.

...en el campo profesional del Diseño Gráfico, existen muchos ejemplos de la aplicación de los motivos prehispánicos... algunos de estos, - quizá los hayan visto en alguna parte...

54.- F.S.
Logograma del encuentro
Mundial de la Comunica-
ción.

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO

5 SEG.

...en estos ejemplos, se hicieron sólo algunas
modificaciones, adecuándolas a las necesidades
actuales...

55.- F.S.
PANNING LEFTH
(LENTAMENTE)

Logograma de Aeroméxico

CORTE

MUSICA: CONTINUA DE FONDO

5 SEG.

BREVE PAUSA MUSICAL

56.- F.S.

Diseñador trabajando en
restirador.

DISOLVENCIA

MUSICA: CONTINUA DE FONDO

9 SEG.

...Realmente vala la pena reflexionar acerca de
la importancia de los motivos plásticos pre-
hispánicos para Diseño Gráfico.

MUSICA: DISOLVENCIA LENTA HASTA APARECER MUSICA DE CARACTER
PREHISPANICO

57.- F.S.
Idolo teotihuacano con
efectos de iluminación.

DISOLVENCIA

MUSICA: SUBE A PRIMER PLANO

5 SEG.

BREVE PAUSA MUSICAL.

58.- F.S.

Imagen de la Pirámide
del Sol. Efectos de
iluminación

DISOLVENCIA

MUSICA: BAJA A SEGUNDO PLANO

8 SEG.

Locutor 1: Las deidades de nuestros ancestros, nos deja-
ron como legado y testimonio permanente de su
grandeza, las majestuosas concepciones pátreas
de la "Ciudad Sagrada"... ¡Teotihuacani!

BREVE PAUSA MUSICAL

59.- F.S.

Lámina de créditos
"Realización"

DISOLVENCIA

MUSICA: CONTINUA EN PRIMER PLANO

7 SEG.

60.- F.S.

Lámina de créditos
"Asistencia Técnica"

DISOLVENCIA

MUSICA: CONTINUA EN PRIMER PLANO

7 SEG.

61.- F.S.

Lámina con logograma
de "Televisión Educa-
tiva".

FADE OUT

MUSICA: PERMANECE EN PRIMER PLANO

7 SEG.

MUSICA: DESAPARECE LENTAMENTE

EVALUACION

Evaluación

Como ya se mencionó en páginas anteriores, la evaluación es un procedimiento que detecta el aprendizaje del estudiante, con ella, determina si la enseñanza que planificó, logró su objetivo. Así, el objetivo se convierte en la clave para planificar la evaluación, ya que su verificación nos dá la pauta de su logro.

Se asegura lo anterior, porque los medios audiovisuales destinados a la enseñanza, no pueden apreciarse en sí mismos, sino a través de su valor dentro del proceso enseñanza-aprendizaje -hablando en términos relativos a la educación-.

En el aspecto audiovisual, no puede darse una simple respuesta a la pregunta: ¿qué evaluar?, ya que para hacerlo en este tipo de comunicación, se deben tomar en cuenta diversos aspectos: armonía de sus elementos, utilización de representaciones visuales y auditivas acordes al tema, y sobre todo: creatividad. Esto dará como resultado, un programa más funcional, y por consiguiente una comunicación dinámica.

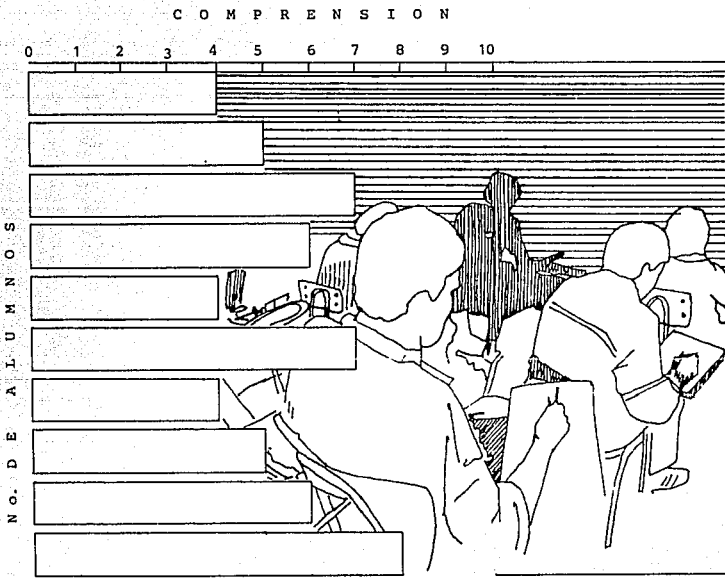
Por lo que respecta a este trabajo, para evaluar la eficacia de la televisión como auxiliar en la enseñanza del diseño gráfico, se elaboró un cuestionario orientado a evaluar el aprendizaje de los aspectos básicos de la simetría y la motivación por el uso e investigación de motivos plásticos prehispánicos.

Este cuestionario fué llenado por dos grupos muestra del taller de diseño del II semestre de la carrera de diseño gráfico. Para un grupo de ellos, se utilizaron las técnicas tradicionales de enseñanza: profesor (explicación, descripción), pizarrón.

Para el otro, se presentó el mismo tema con apoyo de la televisión y además se utilizó el pizarrón y se dieron comentarios en forma complementaria al tema. Los resultados y el cuestionario empleado, son los siguientes:

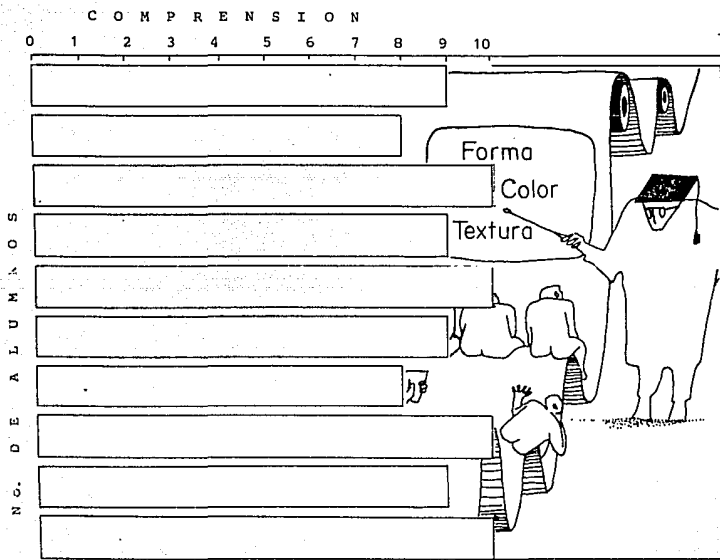
Ambos grupos constaban de diez alumnos cada uno. En aquel donde se utilizó el método tradicional, los resultados fueron de un 60% de respuestas correctas. Al respecto, los alumnos argumentaron "falta de objetividad" en los ejemplos que se les explicaron, esto trajo consigo falta de motivación para intentar investigar en los aspectos artísticos de nuestro pasado.

GRUPO EN EL CUAL SE APLICÓ LA TÉCNICA TRADICIONAL



Por otra parte, las respuestas del grupo al que se le presentó el programa, fueron muy satisfactorias. Aquí se notó entusiasmo desde un principio. El hecho de introducir otro sistema de apoyo a la enseñanza, despertó su interés. Al finalizar la clase, la motivación para experimentar con los motivos prehispánicos era sorprendente. El porcentaje de respuestas correctas fue de un 90%. Los resultados fueron positivos, y esto nos motiva asegurar investigando -como profesionales del diseño-, en el cada vez más complejo medio audiovisual, y por su puesto, a poner mayor empeño en la realización de programas con una mejor calidad.

GRUPO EN EL CUAL SE APLICÓ LA TÉCNICA
AUDIOVISUAL



FICHA TECNICA DE EVALUACION

Este cuestionario tiene por objetivo, evaluar el contenido del programa: "Motivos Plásticos Prehispánicos". Lea cuidadosamente cada una de las preguntas y reflexione acerca de la respuesta antes de emitirla.

1.- ¿Qué entiende usted por SIMETRIA?

2.- ¿Qué significa para usted una MUESTRA ELEMENTAL?

3.- ¿Cuáles son para usted las OPERACIONES DE SUPERPOSICION?

4.- Dibuje una "SIMETRIA RADIAL" y una "SIMETRIA DE EXTENSION TRASLATORIA". Explique en que consiste.

- 5.- ¿Qué entiende usted por simetría Catamétrica?. Dibuje un ejemplo.

- 6.- Dibuje una "Simetría Homeométrica" y explique en que consiste.

- 7.- ¿Qué es para usted una "Simetría Isométrica"?

- 8.- Explique lo que es una "Simetría de Reflexión Especular" y dibuje un ejemplo.

- 9.- Dibuje usted algún ejemplo de "Simetrías Combinadas" y explique en que consiste.

- 10.- Dibuje un ejemplo de "Simetría de Extensión".

**ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA**

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

La disciplina de Diseño Gráfico, se encuentra en constante evolución, adaptándose a las diferentes circunstancias que motivan la aparición de nuevos métodos de investigación y recursos tecnológicos. Ante esto, los diseñadores se han dado cuenta de que los métodos, aparatos e instrumentos que hasta entonces eran considerados como lo mejor en su profesión, han estado quedando al margen de las necesidades que la actual sociedad industrial demanda.

Esta compleja sociedad, exige profesionales cada vez mejor preparados, que estén en condiciones de recibir, adaptar y generar la tecnología que motive los cambios en los diversos ámbitos que la integran. Es así como nuevos recursos tecnológicos y nuevos métodos de trabajo, reclaman nuevos métodos de enseñanza.

Como respuesta a las líneas anteriores, en este trabajo se mostraron diversos aspectos alusivos al fenómeno educativo, por considerar que la evolución de la disciplina del Diseño Gráfico, radica en la etapa de formación de sus profesionales, ya que es precisamente aquí, donde se generan las inquietudes por buscar nuevas alternativas.

Tomando en cuenta lo anterior, este documento se elaboró con el propósito de justificar la importancia de la televisión como apoyo en la enseñanza del diseño gráfico, y ciertamente la tiene, toda vez que se encuentran estrechamente relacionados: el fenómeno educativo, la televisión (como medio audiovisual) y el diseño gráfico. Primero en forma de planes de estudio de la carrera, y posteriormente, porque la naturaleza visual de la existencia del diseño, así lo comprende.

Los medios audiovisuales representan los nuevos recursos tecnológicos en la educación, y estos a su vez, demandan nuevos métodos de enseñanza; esta es la clave que motiva a la realización de este trabajo, con él se busca fortalecer la formación de los futuros profesionales del diseño.

Por otra parte, en lo que concierne a la intervención del diseñador en el programa realizado, ésta resultó muy valiosa, ya que su labor no se limitó a la parte ornamental del mismo; fué parte importante en el proceso de producción, desde la planeación, hasta la realización, en su papel de director del programa.

En lo que respecta a la intención original de este documento, se puede determinar que los medios audiovisuales (en este caso la televisión), no representan la panacea en la enseñanza, ya que como toda nueva experiencia, tiene sus limitaciones. Además de esto habría que agregar el aspecto violento que representan, tomando en cuenta que mediante él, se implantan determinadas pautas de conducta; y representan un peligro al mostrar en forma parcial la realidad.

Atendiendo al objetivo de este trabajo, se puede mencionar que efectivamente, los medios no son la panacea para la enseñanza; sin embargo, en su favor se puede decir lo siguiente: tienen la capacidad de mostrar aspectos de la realidad a los cuales no se tiene acceso inmediato; tienen la capacidad de mostrar el contenido de los programas; tienen además, la capacidad para preservar imágenes perecederas, etcétera.

Como conclusión, se puede decir que la combinación: enseñanza-diseñador- instrumento audiovisual, no implica necesariamente resultados satisfactorios. Esta combinación no fructificará de manera satisfactoria, si no se cuenta con los instrumentos, las instalaciones adecuadas, y sobre todo, con los objetivos bien definidos.

antonio cerón uribe.

GLOSARIO

GLOSARIO.

- 1.- Audio.- Término que se refiere a todas las fases de la reproducción del sonido en las emisiones de televisión, diaporamas, cine, etc.
- 2.- Animación.- Técnicas de efectos especiales en que imágenes fijadas se mueven a una velocidad calculada para simular acción continua.
- 3.- Canal.- Puede referirse a cualquiera de las siguientes acepciones:
a) Una función de programadora (un canal de control). b) Un canal de grabación de una grabadora de cinta magnética. c) Una estación de un aparato de televisión.
- 4.- Corte (Cut).- Término de programación que describe el cambio instantáneo de una imagen en la pantalla a la siguiente.
- 5.- Corte a negro (Cut to black).- Un efecto visual instantáneo donde una imagen en la pantalla se saca y no se reemplaza por otra. La pantalla queda negra.
- 6.- Continuidad.- Término que describe la suave fluidez de presentación de material en términos que de un asunto se pasa al siguiente sin rompimientos obvios.
- 7.- Control.- De realización: sala desde la cual dirige el realizador la grabación de un programa. De cámaras: sala próxima al estudio desde la cual se vigila y regula el funcionamiento de las cámaras que toman la imagen en el estudio. De sonido: Sala desde la cual se recoge y modula la señal de sonido de un estudio.
- 8.- Cue(señal).- Indica el punto de inicio preciso de una acción.

- 9.- Cued Up (preparado).- Se refiere a una presentación puesta en su punto de partida. Todos los elementos visuales y auditivos están listos para empezar.
- 10.- Disolvencia.- Paso gradual de una imagen a otra hasta desaparecer totalmente la primera y no quedar más que la segunda.
- 11.- Enmascarillar.- Proceso donde el material innecesario se elimina de una imagen existente.
- 12.- Fade - in.- Expresión que indica la aparición ó desaparición (fade-out) gradual de la imagen o sonido.
- 13.- Grabadora cuadrafónica.- Grabadora de cinta magnética donde cuatro señales separadas pueden ser grabadas simultánea o separadamente.
- 14.- Grabadora estéreo.- Grabadora o deck en que dos señales separadas pueden grabarse individual o separadamente.
- 15.- Grabadora Monaural.- Una grabadora o dick capaz de grabar solamente en una pista.
- 16.- Gráficos (Graphics).- Término utilizado para describir las partes de arte y de titulación de un programa.
- 17.- Long Shot.- Término que se refiere a la toma de un sujeto y su medio ambiente.
- 18.- Narración.- La parte hablada de una presentación viva o grabada.
- 19.- Niveles de grabación.- La potencia relativa, volumen de sonido o señales de programación, grabadas en cinta magnética.

- 20.- Nivel de reproducción (Playback level).- La fijación del volumen relativo de una señal de cinta magnética cuando un espectáculo tiene que ser reproducido.
- 21.- Pop-on.- Efecto visual donde aparecen repentinamente elementos sucesivos mientras el resto de la imagen permanece igual. Cada elemento sucesivo va completando la imagen total.
- 22.- Reproductor.- Persona responsable de coordinar todas las fases de una producción.
- 23.- Señal de programación.- Un pulso o tono grabado en cinta que activa un programador para empezar un evento o una serie de eventos.
- 24.- Sincronizador.- Unidad de programación que genera una señal que se graba en la pista de una cinta magnética.
Al reproducirla, activa el programador completando uno o más efectos en pantalla.
- 25.- Sonido local.- Término aplicable a cualquier instalación permanente en un sistema de sonido permanentemente instalado.-
En auditorios, etc.
- 26.- Sound track (Pista de sonido).- Cinta magnética que contiene la mezcla final de todos los ingredientes de sonido para la presentación.
- 27.- Story-board.- Guión cuyo fin es el de "visualizar" las escenas y secuencias de un programa; es pues, una sucesión de dibujos con una descripción de la acción, narración o diálogos que acompañan a la secuencia.

- 28.- Telecine.- Aparato que permite recoger en una cámara de televisión, las imágenes cinematográficas o de diaporamas.
- 29.- Video.- Expresión que designa a la imagen en el guión técnico y en la pantalla de televisión.
- 30.- Visualización.- Proceso para establecer la parte visual de la presentación. El resultado de esta actividad es el guión técnico.
- 31.- Zoom.- Lentes de proyección y de longitud focal variable acoplados a la cámara de televisión, que permiten producir la sensación de cercanía o de alejamiento, respecto al objeto de la toma.

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA BASICA.

- Alemán, Miguel: El Estado y la Televisión, Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1976.
- Burke C., Richard: Televisión en la Escuela. Ed. Pex-México, 1973.
- Cebrian Herrera, M.: Introducción al Lenguaje de la T.V..., Cap. El Sonido, Ed. Pirámide. Madrid, 1978.
- Clarke, Beverley: Diseño Gráfico en la Televisión Educativa. Watson Guptill Publications, 1974.
- Fernández Christlieb, Fátima. Yépez H. Margarita: Comunicación y Teoría Social, Antología. Ed. Universidad Nacional Autónoma de México, 1984.
- Fleur, M. L., De: Teorías de la Comunicación Masiva, Ed. Paidós, Buenos Aires, 1970.
- Foro de Consulta Popular: Comunicación Social No. 10, Descentralización y Regionalización. Vol. I. Talleres Gráficos de la Nación, México. 1984.
- Gálvez y Fuentes, Alvaro: Discurso inaugural de la Reunión ILCE-México/UNESCO. 1973

- González Pedrero, Enrique: El Estado y la Televisión. Ed. Fondo de Cultura Económica, México 1976.
- Gutiérrez Sáenz, Raúl: Introducción a la Pedagogía Existencial, Ed. Esfinge, México, 1975.
- Gutiérrez Sáenz, Raúl: La Evaluación Educativa. DIDAC. Boletín del Centro de Didáctica de la U. Iberoamericana, 1978.
- Kepes, Gyorgy: El Lenguaje de la Visión. Traducción de Enrique Revo, Ed. Infinito, Buenos Aires, 1976.
- Manual Informativo de la Fundación de Televisa, S.A.
- Manual del Taller de Televisión Educativa, CISE-UNAM, 1982.
- Manual del Taller de Producción de Material Audiovisual, cap. El sonido. CISE-UNAM, 1987.
- Novo, Salvador: La Vida en México durante el período presidencial de Miguel Alemán. Ed. Empresas Editoriales. México, 1967.
- Perspectivas del Canal 11, en el Nacional, 2 de enero de 1976.
- Plan de Estudios reformado para la Licenciatura de Diseño Gráfico, 14 de enero de 1977, y ratificado por el Consejo Técnico de la E.N. A.P., el 8 de septiembre de 1977.

- **Plan de reforma al Taller de Diseño Gráfico. Definición formulada por los profesores participantes en la reunión del Colegio de Materias Teórico-Prácticas, llevada a cabo el 8 de septiembre de 1983.**

- **Schenker, René: La Televisión. Ed. Salvat, Barcelona, 1974.**

- **Sottsass, Ettore: El Diseño Industrial. Ed. Salvat, Barcelona, 1973.**

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA

- Abruzzese, Alberto: La Imagen Fílmica para el curso de Metodología de la Investigación. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1978.
- Arias Galicia, Fernando: Lecturas para el curso de Metodología de la Investigación. Ed. Trillas, México, 1976.
- Casasús, José Ma. : Teoría de la Imagen. Ed. Salvat, Barcelona, 1973.
- Castilla del Pino, Carlos: La Incomunicación, Ed. Península, 1969.
- Cheshire, David: Manual de Cinematografía, Ed. Blume, Madrid, 1979.
- Dondis, D.A.: La Sintaxis de la Imagen, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1976.
- Diethelm, W. : Signet, Signal, Symbol. Ed. Blume, 3a. ed., Madrid, 1976.
- Day, R. H. : Psicología de la Percepción Humana, Ed. Limusa, México, 1973.
- Ehmer et al., H. K. : Miseria de la Comunicación Visual. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1977.

- Echeverría, R., Castillo, F. : Ideología y Medios de Comunicación, Ed. Amorrortu, Buenos Aires, 1973.
- Goded, Jaime: Los Problemas Dramáticos del Guión Cinematográfico, U.N.A.M., México, 1969.
- Gubern, Roman: Cine Contemporáneo, Ed. Salvat, Barcelona, 1973.
- Jones, Christopher: Métodos de Diseño, Ed. Gustavo Gilli, Barcelona, 1970.
- Kreimerman, Norma: Métodos de Investigación para Tesis y Trabajos Semestrales. Ed. U.N.A.M., México, 1975.
- Moliné, Marçal: La Publicidad. Ed. Salvat, Barcelona, 1973.
- Manari, Bruno: Diseño y Comunicación Visual, Ed. Gustavo Gilli 4a. ed., Barcelona, 1977.
- Pegler, Martín: Store Windows That Sell, Ed. Retail Reporting Coe-operations, New York, 1980.
- Péninou, G. : Semiótica de la Publicidad, Ed. Gustavo Gilli, Barcelona, 1976.
- Ponce, Aníbal : Educación y Lucha de Clases. Ed. Rojo, 9a. ed., Bogotá, 1970.

- Selle, G. : *Ideología y Utopía del Diseño*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1973.
- Shapman, Mark : *Illustrator, Illustrater*, Ed. Rotovisión, Geneve, Swisse, 1980.