

42
2ej



**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTONOMA DE MEXICO**

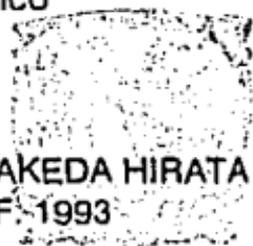
**ESCUELA NACIONAL DE ARTES
PLASTICAS**

**APLICACION DE LA ILUSTRACION EN LOS
MEDIOS AUDIOVISUALES DE
COMUNICACION (VIDEO)**

**ILUSTRACIONES SOBRE ALGUNOS DE LOS
PRINCIPALES LUGARES DE INTERES
TURISTICOS DENTRO DE LA CIUDAD DE
MEXICO Y SUS ALREDEDORES.**

**Tesis que para obtener el titulo de Licenciado
en Diseño Gráfico**

**Presenta: ALEJANDRO TAKEDA HIRATA
México, D.F. 1993**



**SECRETARIA
ACAP
Escuela Nacional de
Artes Plásticas**

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis 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.

INDICE

CAPTULO I INTRODUCCION

CAPITULO II LA ILUSTRACION ANTE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

- | | | |
|-----|--|----|
| 2.1 | La ilustración | 15 |
| 2.2 | La comunicación y los medios audiovisuales | 21 |
| 2.3 | Los medios audiovisuales | 28 |
| 2.4 | La ilustración y evolución de los medios audiovisuales | 36 |
| 2.5 | El video y los nuevos medios | 43 |
| 2.6 | Los lugares de interés turístico dentro de la ciudad de México y sus alrededores | 51 |

CAPITULO III DESARROLLO DEL TRABAJO

- | | | |
|-------|--|----|
| 3.1 | La selección de las imágenes | |
| 3.1.1 | La selección de los lugares de interés turístico | 79 |

3.1.2	Los lugares de interés turístico seleccionados	80
3.1.3	La selección de imágenes a ilustrar	87
3.2	Las técnicas y tratamientos de la ilustración	
3.2.1	Las técnicas de ilustración y materiales empleados	89
3.2.2	Tratamiento de la ilustración	91
3.3	La video-grabación de la ilustración y su desarrollo	94
3.4	La edición y acabado final	97
CAPITULO IV CONCLUSIONES Y COMENTARIOS FINALES		
4.1	La ilustración, los medios audiovisuales y la comunicación	111
4.2	Las video-cápsulas y la Ciudad de México	116
	Bibliografía	121

CAPITULO I

INTRODUCCION

La comunicación existe desde tiempos inmemoriales, cuando el hombre primitivo empezaba a desarrollar y emplear formas de comunicación, desde sonidos guturales hasta el actual lenguaje oral, aprendiendo a expresarse de mil maneras: con el tono de la voz, gestos de la cara, empleando sus músculos para desarrollar muchas formas de danza y con imaginación creó sus primeras pinturas; tal vez con un fin mágico o encaminándose al arte. *1

El hombre actual no piensa como antes, no se comunica como antes, no trabaja como antes y, por lo tanto, no se relaciona como antes; sus conocimientos son cada vez más amplios, y sufre de cambios acelerados; sus medios de comunicación son progresivamente

*1-Kieffer y Cochran. **Técnicas audio-visuales.** Pág. 7

más sofisticados, por lo que las técnicas, métodos y tendencias de comunicación serán necesariamente distintas y acordes a la época en que nos encontramos. Con la tecnología que se cuenta hoy en día, se controlan, manejan y modifican la imagen, el sonido y la palabra.

Es objetivo principal de la presente tesis mostrar la aplicación y el empleo de la ilustración desde la antigüedad como uno de los medios o recursos de la comunicación y la publicidad; ilustración que se relaciona y actúa conjuntamente con los medios audiovisuales de la actualidad. Y explicaremos el importante papel que desempeña en los medios audiovisuales de la comunicación humana.

Escogimos como tema el ilustrar aquellos lugares de inters turístico dentro de la Ciudad de México y sus alrededores, puesto que de todos los países del continente americano, tal vez sea México el más destacado en cuanto a manifestaciones artísticas, que van desde su más remoto pasado precolombino hasta nuestros días.

La Ciudad de México, una de las más grandes y pobladas del mundo, es actualmente uno de los destinos turísticos de mayor

popularidad a nivel mundial, resultado de una interesante superposición de diversas culturas que de alguna manera en sus expresiones plásticas, arquitectónicas, culturales y sociales, muestra la herencia de cada una de las épocas o etapas históricas del país. Ofrece una gran variedad de atracciones, con un colorido y un folklore que provocan un recuerdo inolvidable para el turista extranjero o nacional. *2

Existen en la actualidad una gran cantidad de materiales que ayudan a informarnos y orientarnos sobre los lugares donde se presentan dichas atracciones; como pueden ser las revistas, panfletos, mapas, carteles, guías, videos, etc. Se ha estandarizado y es común el ilustrar una serie de sitios que acertadamente son los más importantes; e incluso, se han tomado algunos de ellos como símbolos representativos de la Ciudad de México. Con todo, existen otros lugares interesantes y no menos importantes que no han tenido la suficiente difusión y promoción visual a través de imágenes como fotografías, videos o ilustraciones; y pretendimos ilustrar algunos de ellos para lo cual se requirió elaborar una lista completa, jerarquizarlos y establecer un orden con respecto a su promoción.

*2-Salvador Moreno. México viaje por su vida y su belleza. Sinopsis.

El proyecto contempla en el futuro, si el tiempo y las condiciones lo permiten, describir otros lugares dentro de la República Mexicana.

Entenderemos y comprenderemos que el video es uno de los medios audiovisuales más versátiles y de mayor acceso en nuestros días, razón por el cual lo escogimos para la aplicación de nuestras ilustraciones. Las ilustraciones que realizemos en el presente trabajo serán video-grabadas y utilizadas en la cabecera *3 de los tomos de una serie de video-cápsulas informativas con fines de promoción turística.

El objetivo al elaborar en forma de video-cápsulas la descripción visual de diversos lugares atractivos dentro de la Ciudad de México y sus alrededores, es formar un archivo de imágenes, una videoteca en la cual cada lugar de interés turístico se encuentre video-grabado en un tomo y así, el turista o el interesado, pueda seleccionar y observar el lugar o los lugares que no conozca o le resulten interesantes. Con esto lograremos que las personas se ilustren de manera breve, práctica y funcional sobre dichos lugares; también se pretende orientar al turista en la planeación de sus itinerarios personales, de tal forma que

*3-Merritt, Douglas. *Grafismo electrónico en televisión*.
Pág. 16

pueda programarlos según sus intereses, actividades y tiempos disponibles.

Cada tomo de esta serie de video-cápsulas informativas tendrán un tiempo aproximado de 5 minutos de duración cada una, conteniendo una cabecera o presentación no mayor a los 30 segundos. Esta cabecera será realizada por medio de una de las ilustraciones, en una de las aplicaciones más básicas y sencillas dentro del video. Y el efecto a lograr es mostrar un avance progresivo en la elaboración de la ilustración, partiendo desde la hoja en blanco hasta la conclusión de la ilustración.

El esquema del presente trabajo considera inicialmente un análisis a manera de introducción de nuestro tema, los objetivos, justificación e intereses, así como el método a seguir en la investigación.

En el siguiente capítulo presentaremos la descripción detallada del desarrollo de la investigación, junto con el análisis de las fuentes de información, así como sus resultados.

En un tercer capítulo presentaremos las distintas etapas de la realización de la solución plástica; describiremos la ilustración así como su desarrollo, técnicas y materiales; la aplicación propuesta y sus problemas técnicos.

Finalmente, en el último capítulo redactaremos nuestras conclusiones y comentarlos finales.

El trabajo de Investigación exige un método que permita recopilar y ordenar adecuadamente toda la información; estudiar, analizar y asimilar dicha información, para finalmente concluir en la selección de 2 o 3 lugares de interés turístico en el contexto de los numerosos sitios atractivos dentro de la Ciudad de México y sus alrededores, mismos que serán ilustrados. Se realizarán las tomas fotográficas y de video-grabación, lo que permitirá seleccionar las imágenes según su mejor ángulo o encuadre, con el propósito de que las utilicemos como base de las ilustraciones.

Encontramos y seleccionamos las técnicas y los materiales adecuados para la elaboración de las ilustraciones; los cuales a su término, contienen una resolución plástica, que les da un valor visual más atractivo e informativo que inclusive una fotografía o una imagen de video. Para lograr dicho fin, fué necesario elaborar diversas ilustraciones con los materiales y técnicas seleccionados , hasta lograr su pleno dominio. Dentro de las múltiples técnicas modernas de ilustración que existen en la actualidad escogimos 2 de ellas: a) Técnica mixta de acuarela con carboncillo o lápiz
b) Técnica mixta de plumón con lápiz de color.

Existen infinidad de antecedentes sobre aplicaciones de la ilustración en los medios audiovisuales en el área del video; los vemos a diario y a todas horas, tanto en el cine como en la televisión; por lo que en el presente trabajo no pretendemos descubrir o mostrar nada nuevo; únicamente informar y comentar sobre cuestiones humanas que han evolucionado y se han desarrollado paralelamente desde la antigüedad: como son la comunicación, las expresiones plásticas, arquitectónicas, culturales y sociales. Que existen en el presente gracias al legado que nos han dejado nuestros antepasados.

También existen varios antecedentes relacionados con la información turística de la Ciudad de México y sus alrededores, utilizando ilustraciones, medios audiovisuales que incluyen el video; lo podemos ver en guías, mapas, planos, carteles, revistas, etc.

Antecedentes:

-MEXICO CITY VISITOURS MAP (Mapa)

Junio 1992 Cámara Nacional de Comercio de la Ciudad de México

-VER Y HACER -EN EL CENTRO HISTORICO- (Revista)

Mayo/Junio 1992 México D.F. Año 1 No. 2 Editorial Ver Y Hacer S.A.

-DONDE -LA GUIA TURISTICA DE LA CIUDAD DE MEXICO- (Revista)

Abril/Mayo 1992 No.6 Asociación de Hoteles y Moteles de la Ciudad de México.

-AERO IMAGEN -VIAJES Y GENTE- (Revista)

Diciembre 1992 No.25 Unidad de Diseño y Comunicación S.A.

-TRAVELERS GUIDE TO MEXICO (Guía)

Anual 1991 Secretaría de Turismo México D.F.

-IMAGENES DE MEXICO DE UN GIGANTE- (Revista) **-EL DESPERTAR**

Julio de 1979 No.199 Cia. Periodística Internacional S.A.

-MEXICO BELLEZA- **-VIAJE POR SU VIDA Y SU**
(Libro)

Tomo 3 Ediciones Castell S.A. Impreso en España.

-GUIA CIUDAD DE MEXICO (Guia)

Tomo 9 Editorial Caracter S.A. Impreso en España

-GUIA TURISTICA DE LA CIUDAD DE MEXICO
(Guia)

1970 Departamento del Distrito Federal
Secretaría de Turismo.

-MAPA Y GUIA TURISTICA DE LA CIUDAD DE MEXICO
(Mapa)

Primavera/Verano 1991 Publicado por
Turismap S.A. de C.V.

-GUIA ROJI CIUDAD DE MEXICO (Guia)

1992 Impreso en Guia Roji S.A. de C.V.

-PLANO TURISTICO DEL DISTRITO FEDERAL
(Plano)

Junio 1992 Dirección General de Turismo del
D.D.F.

**-MONUMENTOS DE LA CIUDAD DE MEXICO
(Video-Cápsulas)**

1990 Universidad Autónoma Metropolitana.

-TRAVEEL VIEW (Video)

International México City 1987

-MEXICO ON VIDEO (Video)

Paramúsica S.A. de C.V.

Por mencionar algunos.

CAPITULO II LA ILUSTRACION ANTE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

En este capítulo trataremos de definir y explicar la relación que existe entre la ilustración y los medios audiovisuales. Asimismo comentaremos sobre el video como parte de los medios audiovisuales modernos y su probable utilización como un medio auxiliar de la información turística de la Ciudad de México.

2.1 La ilustración

La ilustración es algo tan común y cotidiano que lo encontramos en todo nuestro entorno: los anuncios y cubiertas de libros, revistas, discos, catálogos, en los empaques de los

artículos domésticos, páneles publicitarios de la calle, inclusive en el cine y en la televisión. Es tan frecuente el contacto con las ilustraciones que es común el mencionar erróneamente un dibujo o una pintura como ilustración.

Según Janette Collins "La ilustración, a diferencia de la pintura, siempre debe realizar una función concreta; siempre debe tener una razón para existir." *4

"Ilustración es la imagen que se produce a partir de un texto cualquiera, cuya finalidad es la de proporcionarnos una interpretación visual de lo que dicho texto contiene" *5

Entendemos que la ilustración se crea para cubrir una función utilitaria, que consiste en comunicar una información; que en muchos de los casos es complementar por medio de imágenes aquello donde el texto no es lo suficientemente claro y explícito como suele ocurrir en textos científicos . *6 Así, a las artes gráficas como las artes visuales, cuando comunican una información concreta (ideas o textos) por medio de imágenes se les considera ilustración. Sin embargo, el arte y la ilustración

*4- Dalley, Terence. Guía completa de ilustración. op. cit. Pág. 12

*5- Rosas López Florida, La simplicidad en el dibujo como medio de ilustración pág. 38

*6- Ibidem.

*7. Dalley, Terence. op. cit.

no pueden divorciarse uno de la otra puesto que la ilustración se basa en las técnicas artísticas tradicionales. *7

La ilustración, al tener una función utilitaria, se ha visto envuelta en un ambiente comercial; de aquí su estrecha relación con la comunicación y la publicidad, siendo que desde la antigüedad ha sido utilizado como complemento narrativo en manuscritos y libros.

La publicidad ha sido un gran campo para el desarrollo de la ilustración; durante la mitad del siglo XIX tuvo importancia la aplicación de la ilustración en revistas, periódicos y carteles. En el presente siglo los medios de comunicación como el cine y la televisión han dado otro ámbito para su aplicación.

Otro campo en el que se desarrolló la ilustración es en el del dibujo técnico y descriptivo, al ser utilizado especialmente en el área de la ciencia, la topografía, la medicina y la arquitectura. En esta área, la ilustración dibujada, grabada, etc, entró en decadencia con la invención de la fotografía, que tuvo un fuerte impacto a partir del siglo XX. La razón es obvia: la fotografía significó la posibilidad de imágenes más reales y detalladas. *8

*8- Dalley, Terence. Guía completa de ilustración y diseño. Pág. 12

Sin embargo la ilustración dibujada, grabada, etc. siempre ha aceptado el desarrollo de la tecnología y los medios mecánicos. Mediante la fotografía y otros elementos y materiales como herramienta para las diversas técnicas de ilustración es como finalmente se lograron mejorar los alcances de la comunicación.

-Mostrar elementos que físicamente la fotografía no permitiría, como el caso de la ilustración de un corte funcional de un motor de combustión.

-Mostrar elementos que biológicamente no existen en la naturaleza, difícilmente representables por medio de la fotografía, como la ilustración de un átomo.

-Lograr composiciones plásticas de mayor dinamismo, movimiento y colorido en las imágenes. *9

Las técnicas que se emplean en la ilustración son muchas y diversas, pero siempre se encuentran inter-relacionadas; los cambios y la sofisticación tecnológica en técnicas de

*9- Mallas, Casas. S. Técnicas y recursos audiovisuales. Pág. 26

ilustración, materiales y procesos de reproducción no han significado el olvido de los primeros instrumentos y materiales.

Mostraremos a continuación una pequeña gráfica con la evolución de los instrumentos, materiales y técnicas de reproducción. (cuadro 1)

Instrumentos y Materiales

-Pincel de pelo	256 a.c.
-Tinta Negra	400 a.c.
-Oleo	1400
-Lápiz de Grafito	1622
-Pluma de Acero	1780
-Desarrollo de la fotografía	1820
-Acrílicos	1954

Técnicas de reproducción

-Grabado a mano sobre bloques de madera	siglo XV
---	----------

-Xilografía	1300
-Grabado a punta seca	1400
-Agua fuerte	1500
-Grabado en color	1719
-Litografía	1796
-Grabado en acero	1825
-Serigrafía	
-Fotograbado	1900
-Hueco grabado	

Cuadro 1 *10

*10- Dalley, Terence. op.cit. Pág. 13

2.2 La comunicación y los medios audiovisuales

El principio básico de la comunicación hombre-hombre y hombre-grupo es una serie de elementos bien conocidos como:

Emisor - Mensaje - Receptor

Pero en la comunicación audiovisual presenta ciertas diferencias, principalmente en el tratamiento de los medios.

-Emisor: Persona de la que parte el mensaje.
(En nuestro caso el ilustrador)

-Receptor: Persona o grupo que recibe el mensaje (que observan la ilustración)

-El código: Conjunto de signos establecidos que relaciona al emisor con el receptor.

-El medio: Estudiando el medio audiovisual según el momento de su utilización, tanto en la producción como reproducción, lo dividiremos en cuatro elementos:

1- Soporte: es el elemento u organismo material en el cual está inscrito el mensaje. Son soportes la cinta magética, el video, el disco, la diapositiva, la transparencia, el film, etc. (en el caso de la ilustración, la superficie o material donde se realiza la ilustración: papel, cartulina, madera, papel o película fotográfica, etc.)

2- El canal: es el elemento u organismo que trasmite el mensaje, a partir del soporte. Canales son los medios audiovisuales como el tocacintas, el giradisco, el retroproyector, etc.

3- El vehículo de transmisión: es el elemento que lleva el mensaje de un punto a otro: los cables que conducen el sonido al altavoz, las ondas, las partículas, etc.

4- Terminal: es el elemento u órgano en el que se pone de manifiesto el mensaje de modo que sea percibido por el receptor: la pantalla, el monitor, el altavoz, etc.

*11- Martín, Martín Aurora. **Cómunicación audiovisual y educación.** Págs. 12-14.

-El lugar: Lugar donde el receptor recibe el mensaje.

-Por último el mensaje: Contiene la información. *11

Se considera a la imagen y al sonido como elementos fundamentales de la comunicación audiovisual; puesto que van a influir decididamente en la elaboración de cualquier documento.

-Imagen: una imagen o ilustración contiene un código cultural, por lo que siempre representa cierta poca y sociedad, así como el gusto y la clase social de quien crea la imagen entre otras cosas; por lo que una imagen nunca es neutra.

Según H. Canac y Lefranc R., en su libro Las técnicas audiovisuales al servicio de la enseñanza, *12 se encuentran 3 modos de estructurar la imagen: Documental, Analítica y Poética.

-Documental: Donde hay un acercamiento y una presentación lo más fiel posible a la realidad. Un hecho es presentado con la mayor objetividad posible. Cabría resaltar aquí, que

*12- Ibid., Pág. 23

aún en los intentos de mayor objetividad posible, están presentes algunas variantes que contribuyen a la parcialidad y subjetividad; el creador de la ilustración, actúa bajo un proceso de selección continuo y de proyección personal. En el caso de la ilustración documental podrían estar: la fotografía, paisaje o retrato, etc.

-Analítica: La imagen documental también está presente, pero estructurada y ordenada de acuerdo a una intencionalidad del autor, a una idea antes preconcebida. Pudiera ser el caso de la caricatura.

-Poética: presenta a la realidad deformada, manipulada, estructurada de tal manera que resulta difícil reconocerla, y esto tanto en el aspecto positivos, donde la belleza y el encanto quedan reflejados, como en su aspecto negativo. Fundamentalmente en este tipo de representaciones es donde el autor elabora imágenes preferentemente simbólicas. Por ejemplo, están las pinturas abstractas surrealistas.

-Sonido: Nos hemos detenido alguna vez a escuchar el silencio de un campo solitario?, el ruido de una ciudad?, el paso de la gente por la

calle? existen una gama interminable de sonidos que continuamente captamos y que la mayoría de las veces percibimos de una forma inconsciente.

Casi todas las cosas que vemos producen un ruido físico de mayor o menor intensidad, estos son menos representativos que la imagen pero no menos importantes.

En una película o programa de televisión, nos resultaría difícil aislar el audio y entender y sentir con claridad lo que se está captando. Sin duda alguna que en su combinación con la imagen juega distintas funciones y coopera en mucho en la comprensión del mensaje. Pero también se puede considerar aisladamente. Es de todos conocido el áuge de la canción, de la música, y existen muchas que utilizan este modo para comunicarse con la sociedad.

En el campo audiovisual, la palabra, la música y los ruidos tienen un elemento en común: son captados por el mismo sentido. y al igual que la imagen presentan un código cultural.

-La palabra: Puede hacerse cargo de información que no aparece en la imagen,

completando y aportando datos nuevos a la comunicación.

-La música: Es un gran medio de expresión, y muchas veces hacemos uso indiscriminado de ella. Es un lenguaje más abierto que la imagen; va directamente a la emotividad y es muy subjetiva. La música al crear un ambiente dinámico, dramático, de suspenso, alegre, etc; prepara al espectador para recibir en un clima apropiado el mensaje.

-Los ruidos: La simultaneidad ruido-imagen nos lleva a una presencia cercana a la realidad, es una manera de llegar a lo objetivo de un acontecimiento y presenta una gran fuerza expresiva. *13

La mente humana tiene la cualidad de crear en su imaginación imágenes con solo escuchar y viceversa, imaginar sonidos con observar imágenes; esto es gracias a la relación inconsciente que realiza de experiencias visuales y auditivas que se encuentran en su memoria. Por ejemplo: Al escuchar el timbre de cierto instrumento musical u observar un cristal roto.

*13- Ibid., Pág. 27

En todo ser humano normal existe cierto número de receptores sensoriales que son los medios por los que recibimos estímulos y respondemos a las experiencias; cuantos más sentidos se estimulan, mayor es el aprendizaje y la retención. Esta percepción en general, es bien conocido que se realiza a través de los cinco canales que llegan a sus respectivos sentidos. Con todo, la percepción por el medio audlo y visual, es casi completa, puesto que a travs de estos canales se recepciona el 95 % de la información que llega a todos los sentidos. Esto nos hace pensar que no existe una necesidad o un excesivo interés por crear nuevos instrumentos de comunicación que afecten a más sentidos que la vista y el oído, adems de las dificultades técnicas que ello entraña. *14

El empleo de imágenes y sonidos en un sistema de comunicación contribuyen a motivar al ser humano, y despiertan su interés por la situación instructiva; ayudan a desarrollar el lenguaje, el arte y las expresiones creadoras tales como la narración, la escenificación, la lectura, la escritura, la pintura, el dibujo, etc. y al mismo tiempo son un factor valiosí-simo que contribuye a que el hombre pueda interpretar y recordar el contenido del texto.

*14- Kieffer y Cochran op. cit. Pág. 7

2.3 Los medios audiovisuales

Al término audiovisual, a veces intentamos reducirlo o sintetizarlo a un sólo significado; como la manipulación de imagen y sonido, o de una manera muy literal como la apreciación simultánea de imágenes y sonidos. Pero existen dos teorías fundamentales para definir lo que son los medios audiovisuales:

1- S. Mallas Casas *15 lo define de un modo muy general:

"Un medio audiovisual debe entenderse siempre como la asociación de un instrumento transmisor de la información y un documento o mensaje portador de la información." Y los divide en "Pequeños audiovisuales (AV)" y los "Grandes audiovisuales (AV)".

*15- Mallas, Casas S. op. cit. pág. 26

*16- Kieffer y Cochran, op. cit. Pág. 8

Kleffer y Cochran *16 Los definen como aquellos elementos y materiales pedagógicos que con o sin actuar conjuntamente con el lenguaje oral, contribuyen a motivar a los alumnos al buen aprendizaje.

Elementos Audio-Visuales

Pequeños "AV":

Dibujo

Ilustración

Diagramas

Gráficas

Mapas

Stands

Máquetas

Modelos artificiales

Modelos reales

Pizarrón

Tablero de avisos

Tablero de franela

Obra teatral

Exposiciones

Museos

Proyector opaco

Proyector de diapositivas

Proyector de video

Retroproyector

Pantallas

Monitores

Equipos de audio

Grandes "AV":

Radio

Cine

Televisión

Cuadro 2 *17

2- L. Gutiérrez Espada *18 "Los medios audiovisuales son aquellos recursos técnicos con base electrónica o fotomecánica que, solos o en asociación, están capacitados para portar lenguajes específicos, y comunicarlos, masiva o particularizadamente, en mensajes auditivos o visuales de forma alternativa o simultanea".

Aurora Martín *19 Considera medios audiovisuales sólo aquellos en los que la

*17- Ibidem, Pag. 8.

*18- Gutiérrez Espada L. Historia de los medios de audiovisuales. Pag. 33.

*19- Martín, Martín Aurora. op. cit. Pág. 13-14.

técnica y concretamente la electricidad están en el origen de su aparición, surgiendo, evolucionando al ritmo de la ciencia y la técnica moderna.

Grabadora y reproductora de cinta magnética

Grabadora y reproductora de video

El giradisco o tornamesa

Amplificadores

Cámara fotográfica

Cámara cinematográfica

Retroproyector

Proyector de diapositivas

Proyector de video

Proyector cinematográfico

Cinematografía, Radio y Televisión y todos los aparatos y equipos que intervienen en su producción.

La definición en un primer nivel nos indica que audiovisual es todo lo perceptible por dos sentidos: el oído y la vista, con lo que artes tradicionales como la pintura, escultura, teatro, danza, etc; podrían quedar incluidas.

En el siguiente nivel conceptual, se encuentra la necesidad de utilizar recursos técnicos interpuestos para que de manera inmediata o mediata, simultanea o sucesiva, se produzca esa percepción; es el nivel de todos "los medios" de comunicación audiovisual. así ya quedarían excluidas, entre otras, las artes mencionadas anteriormente. Sin embargo no podemos desligar o excluir una teoría de la otra, puesto que los recursos técnicos, se basan en las imágenes y sonidos que se producen en todas las actividades humanas, incluyendo la pintura, la ilustración, el teatro, etc. Por lo que existir una relación continua. *20

La elaboración de documentos audiovisuales es un trabajo de creación. Los elementos (medios, soportes, elementos estructurales de la imagen y sonido) son

*20- Gutiérrez, Espada L. op. cit., Pag. 24.

fácilmente asequibles para todos. Sin embargo, el documento ya elaborado y presentado es distinto en cada uno de los casos. El creador del mensaje audiovisual en este caso, va uniendo a la técnica todos los elementos que la caracterizan y todos los elementos objetivos que la rodean; ofreciendo así ventajas en la comunicación:

-Puede potenciar al máximo la cuantía y calidad de la información, por ejemplo; la geografía descriptiva.

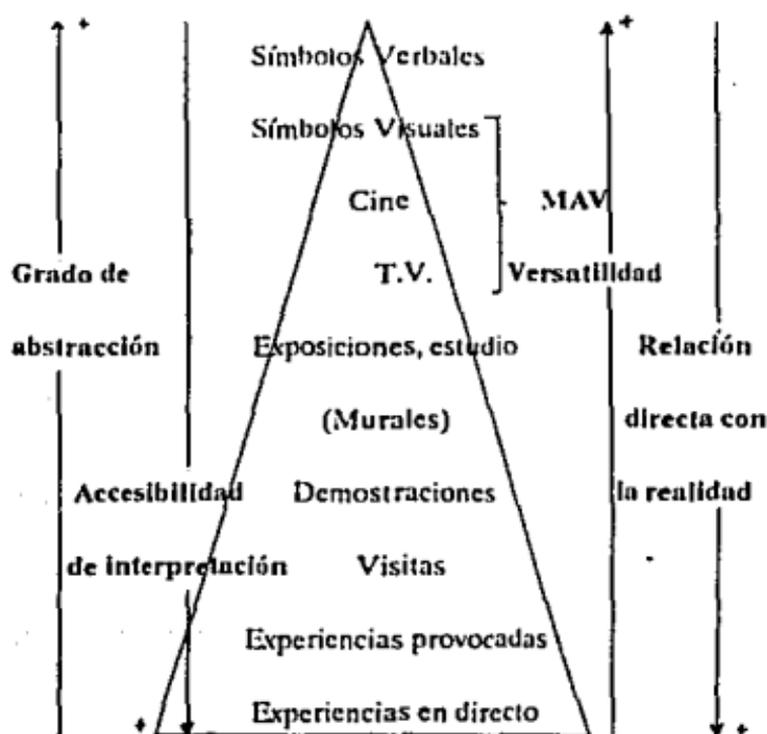
-La presentación y tratamiento de hechos y fenómenos de imposible o muy difícil contacto directo; por ejemplo: la exploración espacial, microcosmos físicos y biológicos, etc.

-Elevar la tasa de percepción y valoración de procesos tecnológicos. por ejemplo: audiciones de HI-Fi.

-Posibilidad de crear documentos propios: diapositivas, filmes didácticos, registros en cinta magnética o en video, etc. *21

*21- Mallas, Casas S. op. cit. Pág. 26.

El mejor sistema de aprendizaje es en un principio el de la experiencia. Se comprende y se asimila mejor aquello que se hace y que se ve; en menos grado aquello que se escucha y prácticamente nada, aquello que sólo se oye. Aunque en ocasiones es imposible aprender por experiencia propia cuando existen limitaciones de tiempo útil, así como verificar por sí mismo la acumulación empírica de generaciones. *22



*22- Ibid. Pág. 27

*23- Ibidem.

El cono de la experiencia de DALE Cuadro 4 *23

Advirtase en el cuadro 4 cómo la posición de los medios audiovisuales (MAV) aparecen como puente de enlace entre las realidades objetivas y las simbologías abstractas.

2.4 Las ilustraciones y la evolución de los medios audiovisuales

El abrir las puertas a los medios tecnológicos que hoy se nos ofrecen, supone una actitud de cambio y de búsqueda constante a todos los niveles y en todas épocas. Probablemente la ilustración comenzó su relación con los medios audiovisuales al trabajar conjuntamente en un proceso de comunicación, donde sólo el empleo de palabras no fué suficiente para expresar una idea. Así el lenguaje oral y la ilustración juntos satisfacían dicho requerimiento.

Este principio básico imagen (ilustración) - Sonido (lenguaje oral) es empleado desde tiempos inmemoriales hasta nuestros días, y es

de importancia tal que se utiliza a todos los niveles.

La ilustración, junto con los diagramas, gráficas y mapas han participado de manera directa o fotomecánicamente con todos los medios audiovisuales: En la elaboración de diaporamas, participando siempre en contacto en exposiciones, obras de teatro, seminarios, conferencias, en el aula de una clase, etc.

Únicamente se dejaría de tomar en cuenta cuando se excluye la imagen y actúa el audio de una manera independiente, como puede ser el caso de la radio.

La ilustración fotográfica, después de ser el canal más empleado en nuestros tiempos, comenzó a involucrarse en el medio del cine y la televisión; en primera instancia combinándose con imágenes fílmicas elementales y posteriormente sustituyéndolas y creando a través de una secuencia de ilustraciones: la animación.

Hacia el año de 1953, el interés de producir imágenes en movimiento fue muy fuerte. Entonces productores y directores de cine y televisión comprendieron la cantidad de tiempo

y trabajo, y el número de diseñadores e ilustradores necesarios para la realizar unos cuantos segundos de animación. Por esta razón aun hasta la fecha el empleo de animaciones se ha reducido a cabeceras o créditos finales de películas y programas, especialmente de televisión y video. (Salvo en los programas y películas de dibujos animados).

Gracias a los avances de la tecnología, tanto las ilustraciones como la animación dejaron de emplear los materiales y métodos tradicionales; para la década de los 80 los ilustradores de la industria del cine, la televisión y el video se habían familiarizado con una nueva herramienta: la creación de ilustraciones por medio de la computadora.

En ilustraciones que se realizan de modo indirecto, el ilustrador o dibujante trabaja mediante la tableta y lápiz electrónico, el mouse o el teclado, observando los resultados no en un soporte tradicional sino en un monitor. La cantidad de operaciones que se pueden realizar en un sistema digital de dibujo en nuestros días es extraordinaria. Cualquier imagen a todo color, cuando ya está en la memoria de la computadora, puede aumentarse o reducirse, multiplicar la imagen, invertir de izquierda a

derecha, arriba a abajo, y permite ser retocada a detalle, ser recortada y pegada en cualquier parte de la pantalla cuantas veces se desee. Cualquiera de las técnicas de ilustración, como la acuarela, el aerógrafo, el pastel, el "óleo, etc, pueden ser imitadas gracias a la cantidad ilimitada de colores.

Además crea imágenes en volumen (3-D) aparente, y animaciones muy dinámicas imposibles de realizar por cuerpos físicos reales.

Estas y muchas otras ventajas han despertado mucho el interés por utilizar la animación por computadora. Lo podemos observar en la cantidad y variedad de juegos de video y en nuestros días basta con observar la televisión por unos momentos, y darnos cuenta así de que en un 60 a 70 % de los programas o anuncios comerciales, se emplea de algún modo la animación de ilustraciones por computadora. *24

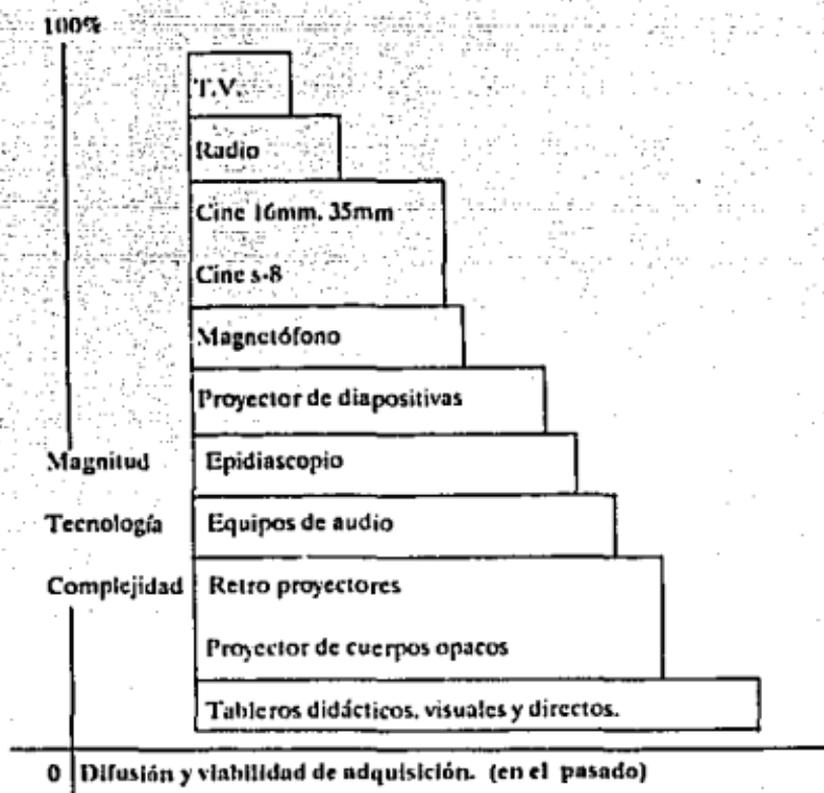
Es cierto que el número de diseñadores e ilustradores, equipo y tiempo que se requieren para la realización de ilustraciones animadas

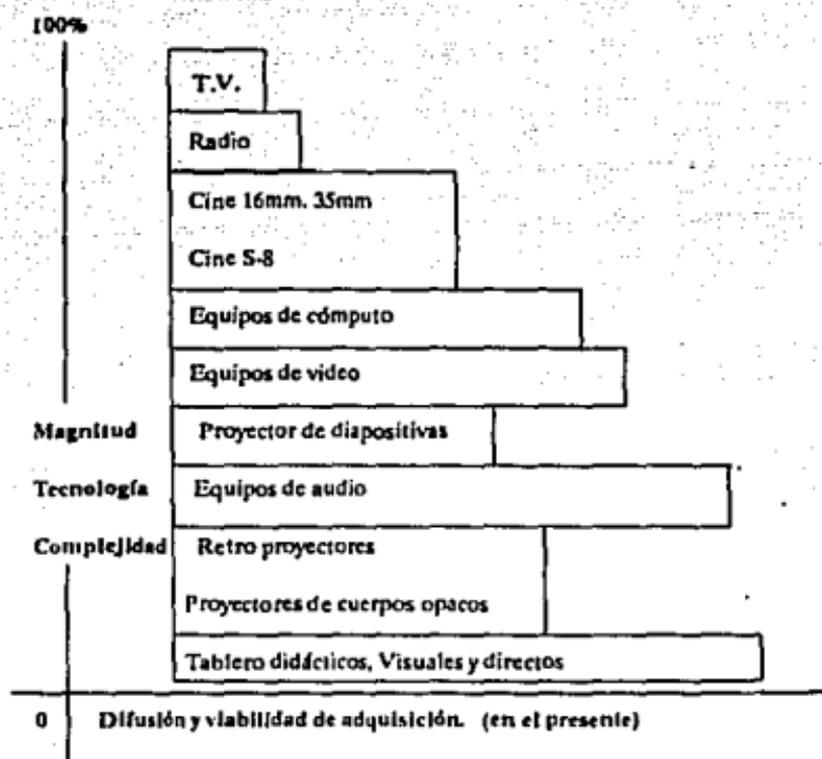
*24- Merritt, Douglas. op. cit. Pág. 8,11,126 a la 129.

por computadora disminuye considerablemente; pero debido a su alto costo y complejidad tanto en equipo como en su producción, no se encuentran al alcance del público en general. Por otro lado existen medios audiovisuales que, tanto por la naturaleza del equipo como por la elaboración del documento audiovisual, se encuentran al alcance y disponibles a cualquier nivel.

En el siguiente cuadro mostraremos una escala aproximada de difusión y viabilidad de adquisición de algunos medios de comunicación audio-visual

Cuadro 5 *25





En cuestión de unos años, la tecnología ha puesto al alcance equipos o aparatos que ni se imaginaron unas generaciones anteriores; surgiendo y teniendo grán auge en el presente, se abarataron los costos y la gente los adquirio con relativa facilidad. Nos referimos al área del audio, video y cómputo, que han tenido un grán desarrollo tecnológico y comercial.

Podemos asegurar que en la actualidad una grán mayoría de la población, cuenta o ha estado en contacto con equipos de audio. Y por pequeño que sea el equipo, puede producir documentos propios, grabando y reproduciendo sobre cinta magnética. Y otra grán cantidad de la población tiene a su disposición equipos de cómputo y equipos de video-grabación. *26

2.5 El video y los nuevos medios.

El video ofrece una poderosa herramienta visual en razón de que muestra lo que no se puede reproducir localmente; además, condensa tiempo y espacio, retarda el paso del tiempo y por medio de efectos de sonido y movimiento suscita emociones y cambian actitudes. En el pasado, se debió confiar

*25 Mallas, Casas S. op. cit. Pag. 50

*26 Ibidem.

principalmente en programas o películas de video patrocinados por entidades comerciales en razón de su alto costo de producción. En consecuencia, no han estado accesibles para muchos fines: didácticos, recreativos, turísticos, etc. Hoy muchas organizaciones profesionales y aficionados poseen sus propios equipos de producción, y se tienen buenos documentos a bajo costo y accesibles para muchas áreas. *27

a) La audiovisión: Es la grabación, almacenaje y reproducción de señales acústicas y visuales mediante procedimientos electrónicos u ópticos sobre o a partir de soportes materiales.

La audiovisión abarca los procedimientos técnicos y también los aparatos, tales como el grabador/reproductor de video, el giradisco o tornamesa para video-disco y finalmente los video-juegos.

Cuando se emplean sistemas de grabación particulares para contenidos audiovisuales, como un grabador de video conectado a una cámara electrónica, o bien sistemas de video-disco capaces de realizar grabaciones, etc, entonces nos encontraremos ante la videografía. Los medios audiovisuales han

*27- Read, Hadley. Manual de comunicación. Pag. 285.

hecho que el antiguo tele-espectador sea, por primera vez, independiente frente a los programas de las cadenas emisoras de televisión. El usuario puede elegir libremente sus filmes o documentos; los puede combinar y mirar en el momento que lo desee. No está sujeto a ninguna programación televisiva y además, mediante la grabación de las emisiones puede satisfacer sus necesidades sin depender de horarios de transmisión. *28

b) Videografía: se entiende por videografía cualquier forma de grabación electrónica individual, normalmente realizada con video-cámara; es la grabación de imágenes móviles o fijas sobre soportes electrónicos o bien opto electrónicos. La evolución tecnológica de la videografía y las ventajas de los aparatos videográficos han superado con mucho los pronósticos establecidos desde finales de los años 70. La demanda de aparatos de este tipo creció de forma espectacular hacia los mediados de los años 80. Los micro aparatos de grabación y los grabadores de video integrados (Video-cámaras), así como la producción de cintas electromagnéticas económicas, van a desplazar en gran medida la filmación sobre el soporte convencional de bromuro de plata. La nueva tecnología de la

*28- Ratzke, Dietrich. Manual de los nuevos medios. Págs. 193 - 213.

*29- ibidem.

videografía empieza ya a desplazar a la fotografía. *29

c) Evolución histórica: A principios de nuestro siglo el inventor Dans Waldemar Poulsen patentó un "aparato grabador de alambre de acero", que permitía la grabación de información por datos electromagnéticos. La primera grabación de imágenes sobre cinta magnética se atribuye a Boris Rtcheouloff, quien el 4 de enero de 1927 grabó imágenes sobre cinta, imágenes que resultarían las primeras y que por su insuficiente base técnica resultarían inservibles. En 1955, la BBC de Londres presentó un aparato grabador de imágenes longitudinales denominado "Aparato VERA de grabación de imágenes".

Entre la invención de los primeros aparatos utilizables de video-cintas y de los correspondientes cassettes hasta los éxitos de ventas en los mercados de consumo masivo transcurrieron tan solo 20 años: Hacia 1956 la compañía AMPEX Corporation, con motivo de una convención de la CBS celebrada en Chicago, mostró el primer video-grabador del mundo. Alexander M. Poniatoff, cuyas iniciales A.M.P. son el origen de la denominación AMPEX, presentó el sistema de funcionamiento de "La cinta magnética acústica y visual".

A fines de los años 60, SONY introdujo el primer video-grabador portátil en blanco y negro. En 1971, Philips con su sistema VCR de 1/2 pulgada, presentó los primeros en color. En el año 1983 se encontraban en funcionamiento en todo el mundo, unos 36.5 millones de video-grabadores. *30

Se puede considerar dentro de los nuevos medios audiovisuales el video-disco. El video-disco es un medio electrónico, "óptico o bien opto-electrónico de almacenaje de imágenes fijas o móviles y/o de sonidos y textos, en el cual la información visual, sonora o textual se aloja en un soporte circular de modo análogo o digital.

El video-disco tiene, en contraposición a la cinta de video, sus principales ventajas en una fabricación mas económica y en una gran capacidad de almacenaje. Además, el giradisco de video es, en comparación al aparato de cintas de video, de construcción relativamente sencilla, por lo tanto, es de producción mas barata. Estas ventajas aseguran al video-disco a largo plazo una posición competitiva ventajosa frente a la cinta

*30- Ibidem.

de video. Sin embargo, la cinta retiene todavía la importante ventaja de su posibilidad de grabar. El video-disco, por su elevada densidad de almacenaje y por su menor precio, se puede utilizar no sólo como soporte de filmes y programas formativos, sino también como banco de datos. En el video-disco se pueden guardar no solo informaciones visuales, sonoras y textuales en un espacio extraordinariamente reducido, sino que además se pueden recuperar en cualquier momento.

Con todo, algunos sistemas de video-disco son capaces en la actualidad de realizar grabaciones, por lo cual cabe suponer que el gira-disco de video va a imponerse en el mercado en mayor medida que los aparatos de video-cassette. *31

Apenas existe otro campo de los medios establecidos que está tan afectado por el desarrollo de las nuevas técnicas de comunicación y de información como el de los medios audiovisuales; nos referimos a la cinematografía y a la fotografía, el filme convencional y el teatro filmado, que ya han sufrido quebrantos económicos por culpa de la

*31- Ibidem.

televisión; ahora van a tener nuevos competidores en el video-grabador y el video-disco.

La cinematografía, si sabe modernizarse consecuentemente desde el punto de vista técnico y saca provecho de todas las nuevas técnicas audiovisuales, va a seguir teniendo un círculo fijo de adictos, e incluso podrá crecer si se actúa con habilidad. El cine cuenta con varios elementos que superan de algún modo a las formas de televisión y video domesticas: la definición de las imágenes en formatos de película fotográfica 35mm son inigualables aun con los adelantos técnicos del video, el tamaño de la pantalla y la vivencia comunitaria que se presentan en el cine y representaciones teatrales. *32

Las múltiples posibilidades de utilización junto con los precios accesibles para la mayoría de la gente, han asegurado al video-grabador una amplia propagación. Con estos aparatos se pueden grabar emisiones de televisión de forma manual o programada (automática) y permite disfrutar en cualquier momento de películas en video-cassettes comprados, rentados o prestados; incluso puede crear su propia videoteca. Con una video-cámara se pueden realizar tomas personales

*32- Ibidem.

video-grabadas; también se pueden realizar video-transfers, que es el grabado en cinta de video de otros documentos audiovisuales almacenados en otros soportes.

La cinta de video es idónea. Además de la vertiente comercial, es excelente auxiliar para fines didácticos e informativos, puesto que con repeticiones opcionales se pueden inculcar a la gente los contenidos audiovisuales. Así, por ejemplo, cada vez se están grabando mas los programas deportivos, y en las escuelas se realizan montajes de programas de aprendizaje que se adaptan a los niveles de clase, la creación de álbumes familiares y, en nuestro caso, la creación de series de video-cpsulas de información turística. *33

*33- Ibidem.

2.6 Los lugares de interés turístico dentro de la Ciudad de México y sus alrededores.

Dentro de la Ciudad de México y sus alrededores existen una cantidad incontable de lugares de interés turístico, que hemos recopilado y enlistado valiéndonos de la información que se puede obtener dentro de la misma Ciudad, a través de guías, mapas, planos, revistas y libros.

Nos basamos en aquellos materiales informativos que consideramos como los mas completos en cuanto a cantidad y veracidad de la información.

- 1- Guía de la Ciudad de México (SECTUR) 1970
- 2- México City - Visitours Map 1992
- 3- Guía Roji Ciudad de México 1992
- 4- Guía Ciudad de México (España) 1992
- 5- Mapa y Guía Turística de la Ciudad de México 1992
- 6- Plano Turístico de la Ciudad de México
- 7- México Viaje por su Vida y Belleza 1980
- 8- Travelers Guide to México 1991

Los sitios de inters turístico se presentan en el cuadro 7, indicando la referencia que de ellos se hace en los documentos antes mencionados. De los documentos anteriores se seleccionaron los lugares de inters turístico que se mencionan y/o se representan con ilustraciones.

Una vez enlistados fueron ordenados según su frecuencia en apariciones en los documentos, y así concluimos que los primeros dentro de la lista son los lugares mas promocionados. Decidimos posteriormente que los primeros 25 que se mencionan en todos o hasta en 5 de los documentos anteriores los dejaremos a un lado en nuestro presente trabajo y enfocaremos nuestro interés hacia los siguientes 20, que se mencionan solo en 4 de los documentos que los consideramos importantes pero que no han sido suficientemente promocionados como los 25 anteriores. Dentro de los seleccionados, 3 lo fueron por su atractivo turístico, por las facilidades en la producción en el video y las condiciones que ejemplifican la intención de estas video-cápsulas, son idóneos para el presente trabajo.

Hacemos la observación de que habrá lugares mencionados en esta lista que por diferentes motivos han cambiado de nombre o ubicación, o que por ser recientes (nuevos) no aparecen; pero confirmar todos los lugares con nuestros recursos actuales, nos resulta imposible. También hacemos el comentario de que existirán mas lugares e incluso mas interesantes que muchos de los que se mencionan aqui, pero difieren mucho en gustos y juicios de cada persona, por lo que nos basamos únicamente en documentos impresos.

**NOMBRE DE LOS SITIOS DE INTERES TURISTICO
DENTRO DE LA CIUDAD DE MEXICO Y SUS
ALREDEDORES**

Cuadro 7

1-CATEDRAL METROPOLITANA

2-PALACIO DE BELLAS ARTES

3-PALACIO NACIONAL

4-PARQUE ZOOLOGICO DE CHAPULTEPEC

**5-MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGIA E
HISTORIA**

6-XOCHIMILCO

7-PLAZA DE LAS TRES CULTURAS

8-ZONA ARQUEOLOGICA -TEMPLO MAYOR

9-ALAMEDA CENTRAL

10-PLAZA DE GARIBALDI

11-MONUMENTO A LA INDEPENDENCIA-ANGEL

12-MUSEO DE ARTE MODERNO

13-CASTILLO DE CHAPULTEPEC

14-VILLA O BASILICA DE GUADALUPE HIDALGO

15-ESTADIO AZTECA

16-TORRE LATINOAMERICANA

17-CASA DE LOS AZULEJOS

18-PLAZA DE LA REPUBLICA-MONUMENTO A LA
REVOLUCION

19-ZONA ROSA

20-MUSEO NACIONAL DE HISTORIA

21-HIPODROMO DE LAS AMERICAS

22-TEOTIHUACAN

23-AEROPUERTO INTERNACIONAL-BENITO JUAREZ

24-CIUDAD UNIVERSITARIA

25-MUSEO DE FRIDA KAHLO

26-MUSEO RUFINO TAMAYO

27-PLAZA DE LA CONSTITUCION-ZOCALO

28-MUSEO DE LA CIUDAD DE MEXICO

29-NACIONAL MONTE DE PIEDAD

30-ACADEMIA DE SAN CARLOS-E.N.A.P.

31-PLAZA Y PORTALES DE SANTO DOMINGO

32-IGLESIA DE SAN SANTO DOMINGO

- 33-MUSEO DE ARTE E INDUSTRIAS POPULARES
- 34-PALACIO-DIRECCION GENERAL DE CORREOS
- 35-BIBLIOTECA NACIONAL
- 36-PINACOTECA VIRREINAL-EX IGLESIA DE SAN DIEGO
- 37-MERCADO DE ARTESANIAS DE LA CIUDADELA
- 38-MONUMENTO A LOS NIÑOS HEROES
- 39-MUSEO DE HISTORIA NATURAL
- 40-MERCADO DE ARTESANIAS-ZONA ROSA
- 41-CENTRO CULTURAL ARTE CONTEMPORANEO
- 42-CENTRO COMERCIAL PLAZA SATELITE
- 43-CENTRO COMERCIAL PERISUR
- 44-PLAZA DEL CARMEN Y SAN JACINTO
- 45-IGLESIA Y MUSEO DEL CARMEN
- 46-MUSEO NACIONAL-EX CONVENTO DE LAS INTEVENCIONES
- 47-PRIMERA IMPRENTA DE AMERICA
- 48-EDIFICIO DEL DEPARTAMENTO DEL DISTRITO FEDERAL
- 49-IGLESIA DE SANTA INES
- 50-MUSEO-ANTIGUA ESCUELA NACIONAL DE MEDICINA

- 51-AVENIDA JUAREZ
- 52-IGLESIA DE SAN FRANCISCO
- 53-PALACIO DE ITURBIDE
- 54-IGLESIA DE LA PROFESA
- 55-CASA DE LOS CONDES HERAS SOTO
- 56-PALACIO DE MINERIA
- 57-EXPALACIO DE COMUNICACIONES
- 58-IGLESIA DE SAN FERNANADO
- 59-IGLESIA Y HOSPITAL DE SAN HIPOLOITO
- 60-IGLESIA DE SAN JUAN DE DIOS
- 61-IGLESIA DE SANTA VERACRUZ
- 62-MONUMENTO A CUAHUTEMOC
- 63-MERCADO DE SAN JUAN
- 64-COLEGIO DE VISCAINAS
- 65-CONVENTO DE SAN JERONIMO
- 66-JUEGOS MECANICOS DE CHAPULTEPEC
- 67-INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL
- 68-SAN JUAN ARAGON-BOSQUE-ZOOLOGICO
- 69-COYOACAN
- 70-VIVEROS DE COYOACAN

- 71-PLAZA HIDALGO-JARDIN DEL CENTENARIO
- 72-POLIFORUM CULTURAL SIQUEIROS
- 73-TEATRO DE LA CIUDAD
- 74-COLEGIO DE SAN ILDEFONSO
- 75-AUDITORIO NACIONAL
- 76-MUSEO TECNOLOGICO
- 77-MUSEO ANAHUACALLI-ESTUDIOS DIEGO RIVERA
- 78-SALA NETZAHUALCOYOTL
- 79-AUTODROMO HERMANOS RODRIGUEZ
- 80-ESTADIO OLIMPICO 68
- 81-PALACIO DE LOS DEPORTES
- 82-REINO AVENTURA
- 83-CENTRAL CAMIONERA PONIENTE-TAPO
- 84-CENTRAL CAMIONERA DEL NORTE-CIENMETROS
- 85-CENTRAL CAMIONERA DEL SUR-TASQUEÑA
- 86-CENTRAL CAMIONERA ORIENTE-OBSERVATORIO
- 87-CENTRO COMERCIAL PLAZA INN INSURGENTES
- 88-CENTRO COMERCIAL PLAZA GALERIAS
- 89-CENTRO COMERCIAL PLAZA POLANCO

- 90-CENTRO COMERCIAL PLAZA UNIVERSIDAD
- 91-IGLESIA Y HOSPITAL DE JESUS
- 92-SANTA TERESA LA ANTIGUA
- 93-TULA-HIDALGO
- 94-ANTIGUO EDIFICIO DE ADUANA-INQUISICION
- 95-SUPREMA CORTE DE JUSTICIA DE LA NACION
- 96-IGLESIA DE BALVANERA
- 97-IGLESIA DE SAN BERNARDO
- 98-PORTAL DE MERCADERES
- 99-SAGRARIO METROPOLITANA
- 100-PRIMER EDIFICIO DE LA UNIVERSIDAD
- 101-CASA DEL ARZOBISPADO
- 102-ANTIGUA CASA DE MONEDA
- 103-S.E.P.-PINTURAS DE DIEGO RIVERA
- 104-COLEGIO NACIONAL
- 105-ESCUELA NACIONAL PREPARATORIA
- 106-PLAZA DE LORETO
- 107-IGLESIA DE LORETO
- 108-BANCO NACIONAL DE MEXICO
- 109-COLEGIO DE NIÑAS

110-CASA DE LOS CONDES DE SAN MATEOS DE VALPARAISO

111-MUSEO DE LA PAZ Y CONVENTO DE BETLEMITAS

112-CAMARA DE REPRESENTANTES Y SENADORES

113-MONUMENTO A AQUILES SERDAN

114-HOTEL DEL PRADO-PINTURAS DE DIEGO RIVERA

115-OFFINAS DE COMERCIO DE LA CIUDAD DE MEXICO

116-ESTATUA DE CARLOS IV-EL CABALLITO

117-PLAZA DE SAN FERNANDO

118-ESCUELA DE ARTES PLASTICAS-LA ESMERALDA

119-HOSPITAL DE LA MUJER-DR JESUS ALEMAN PEREZ

120-MONUMENTO A CRISTOBAL COLON

121-PALACIO DE BUENAVISTA-MUSEO DE ARTE DE SAN CARLOS

122-GALERIA DE DIEGO RIVERA

123-PLAZA Y PARROQUIA SALTO DEL AGUA

124-IGLESIA DE REGINA

125-CAPILLA DE MONCERRAT

126-IGLESIA DE SAN MIGUEL

- 127-PLAZA DE LA CONCEPCION TLAXCOAQUE
- 128-IGLESIA DE LA SANTISIMA
- 129-EDIFICIO DE LA ALHONDIGA
- 130-MERCADO DE LA MERCED
- 131-CENTRAL DE FERROCARRILES-BUENAVISTA
- 132-EMBAJADA DE LOS ESTADOS UNIDOS DE NORTEAMERICA
- 133-ANTIGUO MONUMENTO A LOS NIÑOS HEROES
- 134-CASA DEL LAGO
- 135-JARDIN BOTANICO DE CHAPULTEPEC
- 136-LOMAS DE CHAPULTEPEC
- 137-PLAZA DE TOROS-CUATROCAMINOS
- 138-TEPOZOTLAN-MUSEO DEL VIRREINATO
- 139-ACOLMAN
- 140-DESIERTO DE LOS LEONES
- 141-CHOLULA
- 142-UNIDAD DEPORTIVA-MAGDALENA MIXUCA
- 143-MONUMENTO AL GENERAL ALVARO OBREGON
- 144-CASA DE LOS DELFINES
- 145-IGLESIA DE SAN JACINTO

- 146-CASA DEL MIRADOR O DEL RISCO
- 147-CENTRO CULTURAL Y BIBLIOTECA ISIDRO FABELA
- 148-MUSEO DE COPILCO
- 149-PEDREGAL DE SAN ANGEL
- 150-CASA DE HERNAN CORTES
- 151-MONUMENTO AL GENERAL ANAYA
- 152-ESTUDIOS CINEMATOGRAFICOS DE CHURUBUSCO
- 153-CLUB CAMPESTRE CHURUBUSCO
- 154-TLALPAN
- 155-FUENTES BROTTANTES DE TLALPAN
- 156-GLORIETA DE HUIPULCO
- 157-MUSEO DE GUERRA
- 158-CUICUILCO-ZONA ARQUEOLOGICO
- 159-PARQUE DEL SEGURO SOCIAL-ESTADIO DE BASE BALL
- 160-CLUB DE GOLF MEXICO
- 161-PLAZA DE LA SOLIDARIDAD
- 162-MUSEO NACIONAL DE ARTE
- 163-LA LAGUNILLA
- 164-MUSEO NACIONAL DE LAS CULTURAS

- 165-PLAZA DE TOROS MEXICO
- 166-ESTADIO AZULGRANA
- 167-CENTRO CULTURAL UNIVERSITARIO
- 168-SALA OLLIN YOLIZTLI
- 169-PLAZA DE LA CONCHITA
- 170-PLAZA DE SANTA CATARINA
- 171-ALBERCA OLIMPICA-FRANCISCO MARQUEZ
- 172-PARQUE HUNDIDO-LUIS G. URBINA
- 173-MUSEO UNIVERSITARIO DEL CHOPO
- 174-PARQUE NACIONAL CERRO DE LA ESTRELLA
- 175-ROTONDA DE LOS HOMBRES
ILUSTRES-PANTEON DOLORES
- 176-HOTEL CORTEZ
- 177-COLECCION DE ARTE-FRANZ MAYER
- 178-PARQUE DE LOS AHUEHUETES
- 179-SECRETERIA DE COMUNICACIONES Y
TRANSPORTES
- 180-RESINTO OMENAJE A ABENITO JUAREZ
- 181-CONVENTO DE LA MERCED
- 182-CASA DE DON JUAN MANUEL
- 183-CASA DE LOS CONDES DE LA CORTINA

- 184-ANTIGUA PLAZUELA DEL MARQUES
- 185-CASA DEL SIGLO XVII
- 186-CASA DEL MAYORAZGO DE GUERRERO
- 187-LA ENSEÑANZA
- 188-CASA DE LOS MARQUESSES DEL APARTADO
- 189-ANFITEATRO-BOLIVAR
- 190-MERCADO-ABELARDO RODRIGUEZ
- 191-HEMEROTECA NACIONAL-ANTIGUO TEMPLO DE SAN PEDRO
- 192-SANTA TERESA LA NUEVA
- 193-COLEGIO DE SAN PEDRO Y SAN PABLO
- 194-EDIFICIO GUARDIOLA
- 195-IGLESIA DE SAN FELIPE DE JESUS
- 196-CLAUSTRO DE SAN FRANCISCO EL GRANDE
- 197-CASA DE DON JOSE DE LA BORDA
- 198-CASA DE LOS CONDES DE MIRAVALLE
- 199-CASA DEL MARQUES DEL PRADO ALEGRE
- 200-CAMARA DE DIPUTADOS
- 201-BIBLIOTECA DEL CONGRESO
- 202-ANTIGUA CALZADA DE TACUBA

- 203-TEMPLO DE LA CONCEPCION
- 204-PLAZA DE LA CONCEPCION
- 205-LOTERIA NACIONAL
- 206-PANTEON DE SAN FERNANDO
- 207-BIBLIOTECA CERVANTES
- 208-TEATRO HIDALGO
- 209-JARDIN DEL ARTE
- 210-MONUMENTO A LA MADRE
- 211-MONUMENTO A LUIS PASTEUR
- 212-AHUEHUETE DEL CENTENARIO
- 213-ESTUDIO DE JOSE CLEMENTE OROZCO
- 214-FRONTON MEXICO
- 215-CALLE DE BUCARELI
- 216-RELOJ CHINO
- 217-MONUMENTO A MORELOS
- 218-ESCUELA DE ARTESANIAS
- 219-TELEVICENTRO-CHAPULTEPEC
- 220-TEMPLO DE BELEN
- 221-CASAS DE LA CALLE DE SAN JERONIMO
- 222-PLAZA SAN LUCAS

- 223-IGLESIA DE SANTA CRUZ ACATLAN
- 224-TEMPLO DE LA SOLEDAD
- 225-CAPILLA DEL SEÑOR DE MANZANARES
- 226-IGLESIA DE SAN PABLO EL NUEVO
- 227-IGLESIA DE SAN PABLO EL VIEJO
- 228-CALLE DE CARRETONES
- 229-MERCADO DE JAMAICA
- 230-TEPITO
- 231-PARROQUIA DE LA CONCEPCION
TEQUIPELTUCA
- 232-EDIFICIO ANTIGUA ADUANA
- 233-CONJUNTO URBANO NONOALCO-TLATELOLCO
- 234-IGLESIA DE LOS ANGELES
- 235-IGLESIA DE SANTA MARIA LA REDONDA
- 236-MONUMENTO A LA RAZA
- 237-EDIFICIO DEL PRI
- 238-CALLE DE CARRETONES
- 239-ESTATUA DE WASHINGTON
- 240-FUENTE DE DIANA CAZADORA
- 241-SECRETARIA DE SALUD Y ASISTENCIA

- 242-GLORIETA DE CHAPULTEPEC
- 243-MONUMENTO A SIMON BOLIBAR
- 244-CASA DE LOS ESPEJOS
- 245-GLORIETA DEL MUSEO NACIONAL DE HISTORIA
- 246-AHUEHUETE DE MOCTEZUMA
- 247-CALZADA DE LOS POETAS
- 248-MONUMENTO Y FUENTE DE NETZAHUALCOYOTL
- 249-MONUMENTO EN EL MOLINO DEL REY
- 250-RESIDENCIA PRESIDENCIAL-LOS PINOS
- 251-MONUMENTO A MADERO
- 252-PARQUE LIRA
- 253-CASA LLAMADA DE LA BOLA
- 254-CLUB DEPORTIVO CHAPULTEPEC
- 255-UNIDAD ARTISTICA Y CULTURAL DEL BOSQUE
- 256-CAMPO MARTE
- 257-FUENTE DE PETROLEOS
- 258-RANCHO LA TAPATIA
- 259-FUENTE TLALOC-LERMA
- 260-DEFENSA NACIONAL

- 261-TORRES INSIGNIA-SATELITE
- 262-TLANEPANTLA DE COMONFORT
- 263-CUAUTTLAN
- 264-SAN CRISTOBAL ECATEPEC
- 265-TEXCOCO
- 266-SAN BARTOLO NAUCALPAN
- 267-SANTUARIO DE LOS
REMEDIOS-BASILICA-ACUEDUCTO
- 268-MASCARONES
- 269-ESCUELA NORMAL SUPERIOR
- 270-ESCUELA NACIONAL DE MAESTROS
- 271-CASCO DE SANTO TOMAS
- 272-HEROICO COLEGIO MILITAR
- 273-POPOTLA-AHUEHUETE DE LA NOCHE TRISTE
- 274-TACUBA
- 275-AZCAPOTZALCO
- 276-TENAYUCA
- 277-SANTA CECILIA
- 278-CALZADA DE LOS MISTERIOS
- 279-CENTRO MEDICO LA RAZA

- 280-CENTRO MEDICO NACIONAL
- 281-INSITTUTO NACIONAL DE CARDIOLOGIA
- 282-CENTRO SCOP
- 283-EXHACIENDA DE SAN ANGEL INN
- 284-CASA DEL OBISPO MADRID
- 285-LA CASA BLANCA
- 286-PLACA DE LOS SOLDADOS IRLANDESES
- 287-CASA DE LOS MARISCALES DE CASTILLA
- 288-CASA DEL MAYORAZGO DE FAGOAGA
- 289-SAN SEBASTIAN CHIMALISTAC
- 290-UNIDAD INDEPENDENCIA
- 291-CAPILLA DE SAN ANTONIO-PANZACOLA
- 292-EL ALTILLO
- 293-CASA DE ALVARADO
- 294-CASA DE ORDAZ
- 295-PARROQUIA DE CORTES
- 296-CASA ATRIBUIDA A CORTES
- 297-PLAZA Y CAPILLA DE LA CONCEPCION
- 298-LOS CAMILOS
- 299-IZTAPALAPA

- 300-PARROQUIA DE IZTAPALAPA
- 301-EL CALVARIO
- 302-SEÑOR DE LA CUEVITA
- 303-CULIACAN
- 304-CASA DE MONEDA
- 305-PLAZA JUAREZ
- 306-EXPALACIO MUNICIPAL DE TLALPAN
- 307-PARROQUIA DE TLALPAN
- 308-CASA EN LA ESQUINA DE MADERO Y SAN FERNANDO
- 309-CASA CHATA
- 310-CASA DE LA PRISION DE MORELOS
- 311-PARROQUIA DE SAN BERNADINO
- 312-CAPILLA DEL ROSARIO
- 313-IGLESIA DE XALTOPAN
- 314-GLORIETA DE ETIOPIA
- 315-BARRIO DEL NIÑO JESUS
- 316-MUSEO DE CHARRERIA
- 317-AUTOCINEMA SATELITE
- 318-AMECAMECA

- 319-CUAHUTLA
- 320-CHALCO
- 321-OAXTEPEC
- 322-TEPANZOLCO
- 323-TEPOZOTLAN
- 324-XOCHICALCO
- 325-CUERNAVACA
- 326-TEOTENANGO
- 327-MALINALCO
- 328-TLAXCALA
- 329-CACAXTLA
- 330-HUEJOTZINGO
- 331-PUEBLA
- 332-MUSEO DE ARTE CARRILLO GILL
- 333-SITIO ARQUEOLOGICO AZTECA-METRO
PINOSUAREZ
- 334-ANTIGUA IGLESIA DE SANTA CLARA
- 335-CAPILLA DE LA PURISIMA CONCEPCION
- 336-EDIFICIO DE LOS CONDES DE SAN MATEOS
- 337-CASAS COLONIALES DEL SOL Y LA LUNA

- 338-ESCUELA DE SAN PABLO
- 339-EXCONVENTO DE JESUS Y MARIA
- 340-EXCONVENTO DE SAN AGUSTIN
- 341-EXCONVENTO DE SAN FELIPE
- 342-IGLESIA DE SANJOSE DE GARCIA
- 343-IGLESIA DE SAN LORENZO
- 344-SECRETARIA DE COMERCIO DE LA CIUDAD DE MEXICO
- 345-LIENZO CHARRO TEPOZOTLAN
- 346-ESTADIO LOS PINOS CUAUTITLAN
- 347-LIENZO CHARRO TULPETLAC
- 348-CLUB DE GOLF-BELLAVISTA
- 349-PIRAMIDE DE TENAYUCA
- 350-RUINAS DE TENAYUCA
- 351-CLUB DE GOLF-COPAL
- 352-LIENZO CHARRO-MIGUEL DE LA MADRID
- 353-UNIVERSIDAD DE CHAPINGO-TEXCOCO
- 354-CORTIJO LAS TORRES
- 355-CENTRO CIVICO CIUDAD SATELITE
- 356-CENTRO DE CONVENCIONES MEXICO

- 357-PARQUE NACIONAL LOS REMEDIOS
- 358-PARQUE NAUCALLI-ESTADO DE MEXICO
- 359-LA VILLA-BARRIO DE SANTO TOMAS
- 360-LIENZO CHIARRO DE LA VILLA
- 361-DEPORTIVO-LOS GALEANA
- 362-ZONA ARQUEOLOGICA HUEXOTLA
- 363-PLAZA DE TOROS SILVERIO PEREZ
- 364-CORTIJO LA MARTINA
- 365-CENTRO DEPORTIVO OLIMPICO MEXICANO
- 366-CONSERVATORIO NACIONAL DE MUSICA
- 367-CLUB DE GOLF-LA HACIENDA
- 368-CLUB DE GOLF-VALLE ESCONDIDO
- 369-CLUB DE GOLF-CHILUCA
- 370-CLUB CAMPESTRE DEL LAGO
- 371-EXHACIENDA SANTA MONICA
- 372-MUSEO DE GEOLOGIA-UNAM
- 373-ALAMEDA DE SANTA MARIA
- 374-CASA DE LOS MASCARONES
- 375-MUSEO DE CERA
- 376-BIBLIOTECA BENJAMIN FRANKLIN

- 377-ARENA MEXICO
- 378-MERCADO DE FLORES
- 379-SECRETARIA DE RELACIONES EXTERIORES
- 380-SALON DE LA FAMA BOX Y LUCHA
- 381-ARENA COLICEO
- 382-MUSEO DE CHARRERIA
- 383-ARCHIVO DE LA NACION
- 384-ALAMEDA ORIENTE
- 385-ALAMEDA PONIENTE
- 386-CLUB HIPICO DE LA CIUDAD DE MEXICO
- 387-RANCHO DEL CHARRO
- 388-JARDIN-ARTES GRAFICAS
- 289-PLAZA DE TOROS-LA AURORA
- 390-CLUB DE GOLF-PRADOS DE LA MONTAÑA
- 391-LIENZO CHIARRO LA TAPATIA
- 392-TEATRO DE LOS INSURGENTES
- 393-GIMNACIO OLIMPICO JUAN DE LA BARRERA
- 394-FORO CULTURAL COYOACANENSE
- 395-BIBLIOTECA CENTRAL
- 396-MUSEO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS Y ARTES

- 397-ESPACIO ESCULTORICO
- 398-LIENZO CHARRO LOS PIRULES
- 399-LIENZO CHARRO EL CONTADOR
- 400-PARQUE NACIONAL-LOS DINAMOS
- 401-PARQUE NACIONAL-DEL PEDREGAL
- 402-MONUMENTO A MORELOS-ALAMEDA SUR
- 403-EMBARCADERO CUEMANCO
- 404-AUDITORIO-TLAPACOYA
- 405-AUDITORIO-SAN MARCOS
- 406-PARQUE NACIONAL-AJUSCO
- 407-CALLE FRANCISCO MADERO
- 408-MUSEO DE LA ALAMEDA CENTRAL
- 409-AVENIDA HIDALGO
- 410-CONVENTO DE SANTA ISABEL
- 411-MUSEO NACIONAL DE ARQUITECTURA
- 412-MUSEO DEL PALACIO DE BELLAS ARTES
- 413-PALACIO DE LOS CONDES DEL VALLE DE ORIZABA
- 414-MERCADO DE PAIRAN
- 415-ANTIGUO AYUNTAMIENTO

- 416-GRAN HOTEL-CENTRO MERCANTIL
- 417-PRESIDENCIA DE LA REPUBLICA
- 418-RESINTO CONSTTUCIONAL
- 419-AYUNTAMIENTO DE LA CIUDAD DE MEXICO
- 420-PORTAL DE DIPUTACION
- 421-SALA DE CABILDOS
- 422-GRAN HOTEL DE LA CIUDAD DE MEXICO
- 423-AVENIDA 5 DE MAYO
- 424-ESCUELA NACIONAL DE INGENIEROS
- 425-PLAZA DE MANUEL TOLSA
- 426-OFICINA CENTRAL DE TELEGRAFOS
- 427-MUSEO POSTAL O DE LA FILATELIA
- 428-ACUEDUCTO COLONIAL
- 429-MUSEO DE SAN CARLOS
- 430-FONART-ZONA ROZA
- 431-FONART-MIXCOAC
- 432-MERCADO DE ARTESANIAS BUENAVISTA
- 433-CENTRO COMERCIAL PLAZA COYOACAN
- 434-CINETECA NACIONAL
- 435-CENTRO DEPORTIVO REYNOSA

- 436-PARQUE RECREATIVO TEZOZOMOC
- 437-CASA DE LA CULTURA PIRAMIDE
- 438-PARQUE DE LOS VENADOS-FRANCISCO VILLA
- 439-PLANETARIO LUIS ENRIQUE ERRO
- 440-BALNEARIO LA OLA-TERCERA SECCION DE CHAPULTEPEC
- 441-PARQUE ATLANTIS
- 442-PARROQUIA DE SAN MATIAS
- 443-VELODROMO OLIMPICO
- 444-PARQUE NACIONAL CERRO DE LA ESTRELLA
- 445-ARCHIVO GENERAL DE LA NACION
- 446-PALACIO LEGISLATIVO
- 447-MUSEO DE LA MEDICINA

CAPITULO III DESARROLLO DEL TRABAJO

En este capítulo describiremos las ilustraciones, así como la elaboración de estas, con sus técnicas y materiales. Presentaremos y explicaremos las distintas etapas de la realización de la solución plástica junto con los problemas técnicos que presenta la realización de las ilustraciones al relacionarse con el medio del video.

3.1 La selección de las imágenes

Explicaremos la razón y los motivos que se tomaron en cuenta para la selección de las imágenes.

3.1.1 La selección de los lugares de interés turístico.

Dentro de los 20 sitios seleccionamos 3 de ellos, que pudieran ser ejemplos de diferentes condiciones.

a) El Templo de Santo Domingo

Escogimos esta iglesia que por su construcción barroca es un ejemplo significativo de la arquitectura del siglo XVI. Las obras de arte que se encuentran, tanto en el exterior como en el interior, son motivo de admiración.

Este es un ejemplo de un lugar turístico que tanto por su exterior como por su interior resultan interesantes.

b) Museo Nacional de Las Intervenciones.

Escogimos este museo por su contenido, que es de sumo interés y fomenta la conciencia nacional entre sus visitantes, que al comprender nuestra historia pasada pueden relacionarla con el presente.

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

Este es un ejemplo de un lugar que por su ubicación y contenido histórico es de interés turístico.

c) Mercado de artesanías de La Ciudadela

Escogimos este mercado porque a diferencia de los centros comerciales, nos muestra en gran cantidad y variedad las artesanías y el folklora típicos de nuestro país.

Este es un ejemplo de un lugar turístico que es interesante únicamente en su contenido o mercancía, origen y localización.

3.1.2 Los lugares de interés turísticos seleccionados.

a) El Templo de Santo Domingo

Los dominicos llegan a Veracruz el 23 de junio de 1526. Un mes mas tarde, el 26 de julio, llegan a la Ciudad de México-Tenochtitlán.

El Templo de Santo Domingo, la primera construcción, se inicia alrededor de 1530, en el sitio que hoy ocupa el "Palacio de La

Inquisición". Era un templo de pequeñas dimensiones.

La construcción de un segundo templo, se realiza durante los años 1556-1571, en el mismo lugar donde está la actual iglesia.

La tercera construcción es la que conocemos hoy. Se inicia hacia 1717, porque la segunda se había inundado. Esta última construcción fu concluida hacia el año 1737, según lo consigna la crónica de fray Alonso Franco, o.p.

El templo actual tiene bóveda de cañón, en tezontle, sustentada en diez arcos de cantera.

La fachada barroca consta de tres cuerpos. En el inferior, están las imágenes de San Agustín y San Francisco de Asís en sus respectivas hornacinas, a los lados de la gran puerta de entrada, arriba de lo cual hay un altorrelieve del bautismo de Jesús.

En el cuerpo intermedio se encuentra un relieve en cantera que representa a Santo

Domingo de Guzmán recibiendo de San Pedro el báculo de caminante y de San Pablo las epístolas de predicador. Santo Domingo está bajo la imagen del Espíritu Santo en forma de paloma, símbolo del don de la sabiduría.

En el último cuerpo, en medio de dos ventanas que iluminan el coro, está la imagen de la Asunción de la Virgen María, a quien se dedicó el templo.

Cuenta con once capillas y el coro, que se encuentra situado en lo alto de la parte posterior del templo, tiene forma de herradura con tribunas que se proyectan sobre la nave. Es en su conjunto, una de las mejores obras de arte del templo por el equilibrio entre las pinturas y esculturas de los santos dominicos. La sillería es del siglo XVIII. En la parte central de la pintura adosada al muro se encuentra, de arriba hacia abajo, la Trinidad, en medio la Virgen María y más abajo, Jesús crucificado, centro geográfico del conjunto. *34

*34- Folleto informativo. Templo de Santo Domingo.

b) Museo Nacional de las Intervenciones

El Museo Nacional de las Intervenciones, ubicado en el antiguo Convento de Churubusco, representa la continuidad del esfuerzo por mantener al exconvento como sitio histórico que testimonie la defensa de los mexicanos ante la intervención norteamericana de 1847. Este esfuerzo se remite a 1919, cuando el presidente Venustiano Carranza expidió el decreto por el cual se creaba el Museo Histórico de Churubusco, bajo la dependencia de la Universidad Nacional Autónoma de México. Desde entonces el Museo funcionó como una exposición permanente de objetos y documentos relativos a la gesta de 1847. Al fundarse el Instituto Nacional de Antropología e Historia el 3 de febrero de 1939, el Museo Histórico de Churubusco quedó bajo su custodia en calidad de monumento histórico.

Fue a principios de la década de los 80 cuando se concretó el proyecto del Museo Nacional de las Intervenciones, siendo este inaugurado el 13 de septiembre de 1981.

El Museo ~~presenta~~ una amplia visión del proceso histórico del México moderno; en este

proceso las intervenciones armadas sufridas en el siglo XIX e inicios del XX tuvieron una gran importancia en la formación de nuestra nacionalidad; es decir, esas experiencias históricas dieron origen, en lo que se refiere a política externa, a los principios de autodeterminación de los pueblos y solidaridad internacional, y en cuanto a la política interna determinaron las características sociales y económicas del sistema político mexicano definido en la constitución de 1917.

El objetivo central del Museo es contribuir al fortalecimiento de la conciencia nacional entre sus visitantes, que al comprender nuestra historia pasada puedan relacionarla con el presente. Para ello, el Museo cuenta con 14 salas de exposición permanente en las que por medio de documentos y diversos objetos se muestran, temática y cronológicamente:

- Intervención Española (1829)
- Primera Intervención Francesa (1838)
- Guerra México- Estados Unidos (1846-1948)
- Segunda intervención Francesa (1862-1867)
- Intervención Norteamericana (1914)

*35

*35- Folleto Informativo. Museo Nacional de las Intervenciones.

c) Mercado de artesanías de la Ciudadela

La Ciudadela es una plaza cuyos límites los fijan las calles de Balderas, Emilio Dond, Enrico Martínez y Tols. Se une en su extremo sur con la Av. Chapultepec y Arcos de Blen.

El Mercado de Artesanías toma el nombre de La Ciudadela propiamente por el edificio que en la actualidad alberga la biblioteca México, la cual depende de la Universidad Nacional Autónoma de México.

En la parte oriental de este edificio estuvo la Escuela de Diseño y Artesanías del Instituto Nacional de Bellas Artes, integrada por diversos talleres: cerámica, textiles, etc. El mercado de artesanías comenzó por ser una exposición de artesanías mexicanas realizada por los alumnos de esta escuela, mismas que están a la venta al público.

Esta escuela fue creada con el propósito de rescatar esta gran tradición ornamental mexicana, preparando y orientando al artesano para que se exprese libremente dentro de los cánones tradicionales de las diversas partes del país. En los últimos años, entre otras actividades similares, la artesanía ha resurgido,

después de haber sido relegada durante mucho tiempo.

Gracias a esta escuela y a otros centros de producción artesanal, se han podido valorar de nuevo los trabajos del artesano mexicano.

El vasto edificio de la Ciudadela, fue construido originalmente para albergar una fábrica de cigarros. Se afirma que el proyecto correspondiente fue de José Antonio González Velázquez, director de arquitectura de la Academia de San Carlos y la construcción del ingeniero Miguel Constansó, que la concluyó en 1807.

Su situación estratégica, dado que desde allí se dominaba una de las entradas principales de la ciudad, originó que el edificio se fuera dedicando con el tiempo a propósitos Militares. De esta circunstancia y por el carácter recio de la casa, le vino el nombre de la Ciudadela. *36

*36- Secretaría de Turismo. Guía de la Ciudad de México. Pág. 167.

3.1.3 La selección de las imágenes a ilustrar.

En cada lugar turístico seleccionado, procedimos a video-grabar y fotografiar el material que fuera apropiado para la producción de las video-cápsulas.

Del material recopilado, seleccionamos las mejores imágenes o tomas fotográficas, por su ángulo o encuadre, además de elementos representativos de cada lugar,

a) El Templo de Santo Domingo

Se presentaron 2 opciones: ilustrar la iglesia en su fachada principal (de frente) o en perspectiva (3/4). Seleccionamos la fachada de frente puesto que, en perspectiva, la ilustración al ser video-grabada presenta problemas de comprensión y definición en la estructura de la iglesia.

La toma general se realiza desde la Plaza de Santo Domingo, centrando la imagen de la iglesia.

b) Museo Nacional de las Intervenciones.

Se presentaron 2 opciones: ilustrar el museo en su fachada exterior o ilustrar alguna de las salas de exhibición del interior. Se decidió por la primera opción, puesto que las salas interiores al ser ilustrados con los objetos, presentan ciertos problemas de confusión de lugar y espacio.

Tomamos algunos objetos (cañones, bandera y fusil con bayoneta) que se exhiben en el interior del museo, debido a que en su representación son fácilmente identificables por el espectador y que pudiramos sobreponerlos en la fachada y emplearlos como elementos para una composición en la ilustración.

c) Mercado de artesanías de La Ciudadela

Puesto que la fachada general del mercado no resulta interesante, optamos por ilustrar una parte del interior del mercado, y combinarlo con los objetos (guitarra, figuras de barro, baleros) que se venden en el interior del mercado, con la intención de sobreponerlos en la ilustración.

Nota: Tanto en el caso del museo como en el mercado, los objetos son exagerados en proporción al lugar, para que puedan ser fácilmente identificados.

3.2 Las técnicas y tratamientos de las ilustraciones.

Explicaremos brevemente las técnicas y los materiales que se emplearon para la elaboración de las ilustraciones.

3.2.1 Las técnicas y materiales empleados en las ilustraciones.

Las técnicas empleadas fueron:

- a) Técnica mixta de lápiz de color con plumón.
- b) Técnica mixta de acuarela con lápiz o grafito.

Seleccionamos estas técnicas puesto que las ilustraciones se realizaron bajo las luces y reflectores de la video-grabación, con un tiempo limitado y en condiciones incómodas, por lo que tenían que ser técnicas relativamente rápidas, a diferencia de lo que pudieran ser el óleo o el aerógrafo.

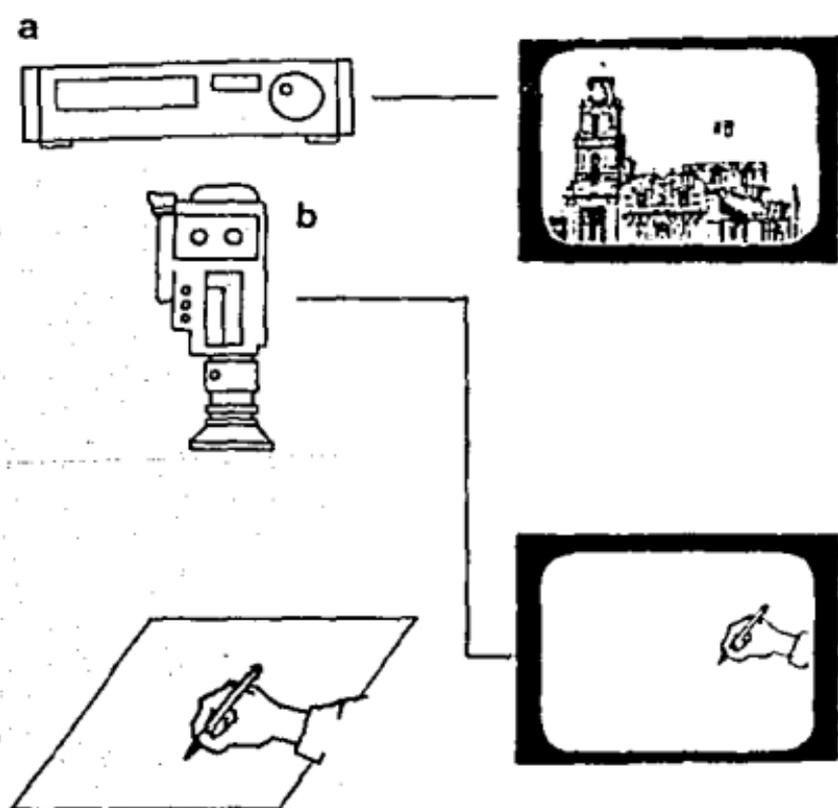
La ilustración no requiere de muchos detalles ni sombras que definan un volumen en los objetos, puesto que ante la lente de la video-cámara y el tiempo tan breve que se muestra en la pantalla del monitor, esos detalles no se observan; así, requerimos de líneas que marquen el contorno de los objetos, para que sean fácilmente reconocibles.

Como se mencionó antes, la superficie o soporte donde se realiza la ilustración es expuesta al calor de las luces, por lo que requerimos de un soporte que fuera resistente y de fácil tratamiento para la acuarela, carboncillo y prismacolor; el soporte que consideramos óptimo para el presente trabajo fue la cartulina ilustración (blanco).

3.2.2 Tratamiento de las ilustraciones

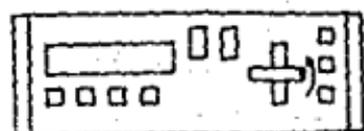
Para obtener la imagen en nuestro soporte de la ilustración en su primera etapa, fue necesario obtenerlas de las imágenes video-grabadas previamente, congelando la imagen del video en la toma en la cual se realiza el montaje o la disolvenca. Y de esa imagen congelada se procedió a dibujar sobre el soporte, observando el monitor que gracias a la mezcladora de imágenes presenta tanto el boceto como la imagen real. **

Esquema 1

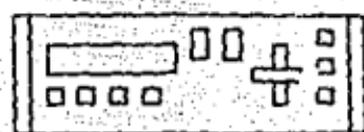


(mezcladora)

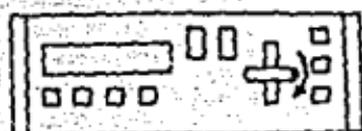
c



d



e



Esquema 1

a) Video-reproductora con la imagen congelada.

b) Video-cámara con las imágenes del soporte de la ilustración.

c) Mezcladora de video con el *fade* asignado a video 1 (video-grabadora) mostrando la imagen congelada.

d) Mezcladora de video con el *fade* asignado a video 2 (video cámara) mostrando imágenes en vivo del soporte de la ilustración.

e) Mezcladora de video con el *fade* en un punto intermedio, entre video 1 y video 2. Muestra ambas imágenes sobrepuestas (en disolvenca). ** En este momento es cuando, observando el monitor se dibuja el boceto en la superficie o soporte.

En general, en todas las ilustraciones que elaboramos, en su segunda etapa se comenzó por fondear o colorear el cuerpo del objeto; con sombras o diferencias de tono muy escasas. En su tercera etapa procedimos a delinear y

marcar el contorno de los objetos detallando con moderación en base a las fotografías que contienen la misma ilustración del video, hasta concluir la ilustración.

Puesto que el proceso de elaboración de las ilustraciones se basó en la video-grabación en vivo, las ilustraciones fueron realizadas a mano alzada (sin instrumentos de geometría) y de primera intención.

3.3 La video-grabación de las ilustraciones y desarrollo.

Equipo de video empleado:

3 video-grabadoras/reproductoras.

1 mezcladora de imágenes del video.

1 cámara de video.

2 monitores.

2 lámparas de cuarzo.

1 tituladora.

1 trípí é o soporte para la video-cámara.

4 cassettes de video.

El formato o tamaño de la ilustración fue limitado por el tamaño o la proporción del monitor. (3 partes iguales x 2 partes iguales) aproximadamente. Y utilizamos 1/8 de ilustración con un marco de límite de 28 cm. x 22 cm. y con un área destinada para la ilustración de 26 cm. x 18 cm., lo que nos deja un margen de 1 a 2 cm. de protección por lado.

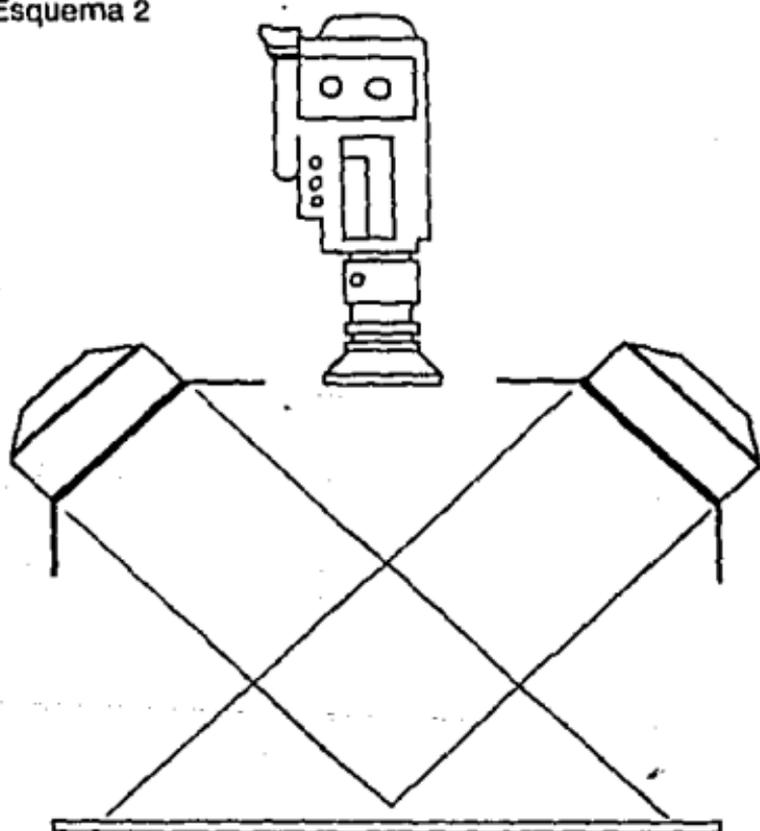
Se procuró colocar los reflectores en un ángulo de 45 grados a una distancia en la que no interfiriera en la video-grabación, uno frente al otro en extremos opuestos.

Puesto que la ilustración es video-grabada en el momento de su elaboración, es de vital importancia que la ilustración no se mueva del ángulo o altura de la lente de la video-cámara; asimismo fijar en una sola posición la video-cámara en una sola posición por medio

del tripié, a un ángulo preferentemente a los 90 grados con respecto a la superficie o soporte de la ilustración.

La video-grabación se llevó a cabo en períodos o fragmentos de 5 a 10 segundos por cada etapa de la elaboración de las ilustraciones, hasta concluir las mismas.

Esquema 2



3.4 La edición y acabado final.

En el presente trabajo, no tuvimos la oportunidad de contar con equipos de cómputo, por lo que la cabecera o presentación del video se desarrolló con la aplicación mas sencilla y básica de la ilustración en el video. Es decir, la ilustración no se involucró de manera directa con el equipo de video, únicamente fue video-grabado por medio de una video-cámara.

Según se especifica en el *story board*, la realización de la cabecera del video se basa en disolvencias de imágenes en fragmentos (desarrollando la ilustración); para lo cual, en un Primer paso, dividimos la imagen video-grabada de la elaboración de la ilustración en fragmentos nones y pares asignándolos a una video-reproductora cada una. En una tercera video-grabadora/reproductora grabamos dichas imágenes con la disolvencia, hasta terminar con la cabecera que en la última de sus etapas

se sobrepone con las imágenes reales (tomas de la locación).

Segundo paso: Una vez terminadas las disolvencias de la cabecera, insertamos a través de cortes las imágenes de lo que es propiamente nuestra video-cápsula, donde la última imagen se congela y se desvanece (*fade-out*) para dar fin a la video-cápsula.

Tercer paso: Se suman los títulos y textos finales por medio de la tituladora.

Cuarto paso: Con el empleo de un equipo de audio se inserta el sonido sobre la misma cinta de video que contiene la video-cápsula.

La generación de barras así como el *fade in - fade out*, disolvencia y *wipers*, son efectos que nos proporcionó la mezcladora de imágenes.

STORY BOARD

Templo de Santo

Domingo.

Tiempo aproximado

5 min.

Tiempo aproximado

cabecera: 30 seg.

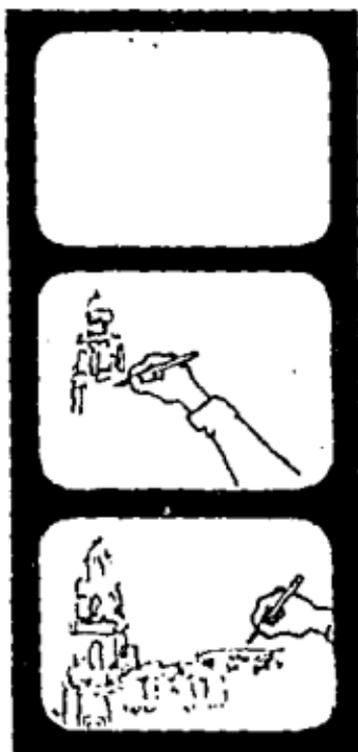
Medio: Video

Fecha: Oct. 1992

AUDIO

Tema musical de

video-cápsulas



VIDEO

Fade-in a superficie
de trabajo en blanco

Disolvenca de
las imenes en
secuencias
progresivas

Desarrollo de la

ilustración en

cortes aproximados

de 4 a 5 segundos.



Al concluir la

ilustración, aparece

título del video y

comienza la

disolvenca a imagen

video-grabada de la

locación.

Tiempo: 30 seg.

Cambio de tema

musical de video

-cápsula a tema

de video-cápsula

(tema 1)

Toma, plano general

de la iglesia.

STORY BOARD

Museo Nacional de
las Intervenciones

Tiempo aproximado
5 min.

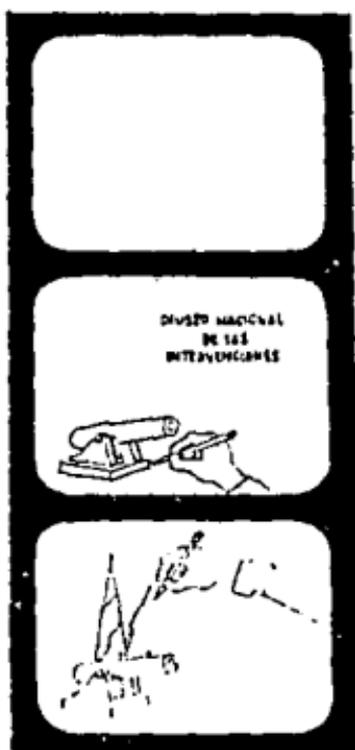
Tiempo aproximado
cabecera: 30 seg.

Medio: Video

Fecha: Oct. 1992

AUDIO

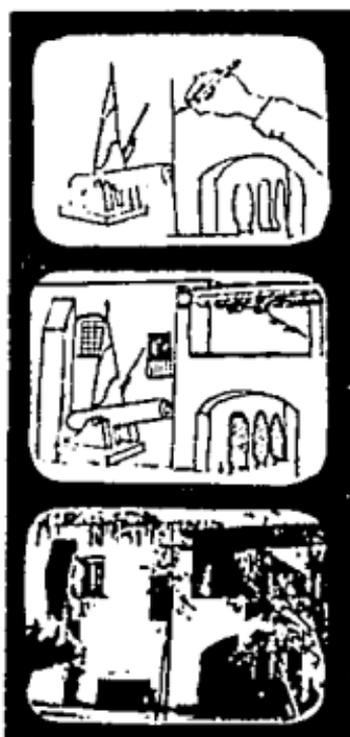
Tema musical de las
video-cápsulas



VIDEO

Fade-in a superficie
de trabajo en blanco
Aparece título del
video

Disolución de
las imagenes en
secuencias
progresivas



Desarrollo de la
ilustración en
cortes aproximados
de 4 a 5 segundos.

Al concluir la
ilustración,
comienza la
disolvencia a imagen
video-grabada de la
locación.

Tiempo: 30 seg.

Cambio de tema
musical de video
cápsulas a tema
de video-cápsula
(tema 2)

Toma, plano general
fachada del museo

STORY BOARD

VIDEO

Mercado de

Artesanías de

La Ciudadela

Tiempo aproximado

5 min.

Tiempo aproximado

cabecera: 30 seg.

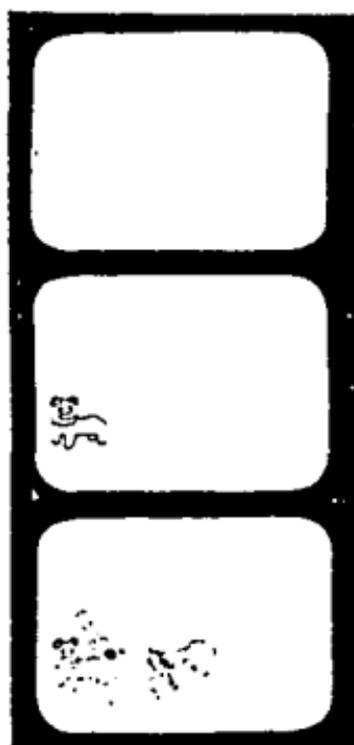
Medio: Video

Fecha: Oct. 1992

AUDIO

Tema musical de las

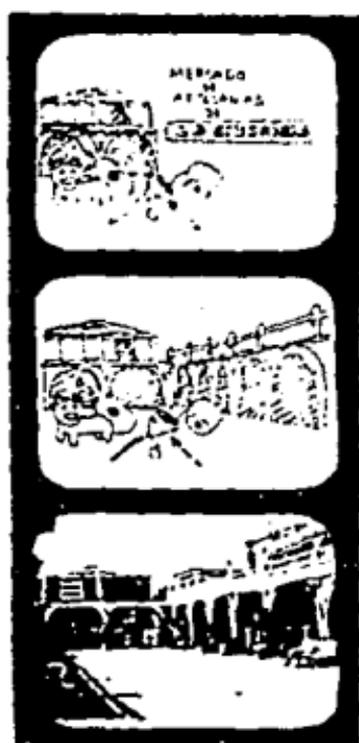
video-cápsulas



Fade-in a superficie
de trabajo en blanco

Disolución de
las imagenes en
secuencias
progresivas

Desarrollo de la
ilustración en



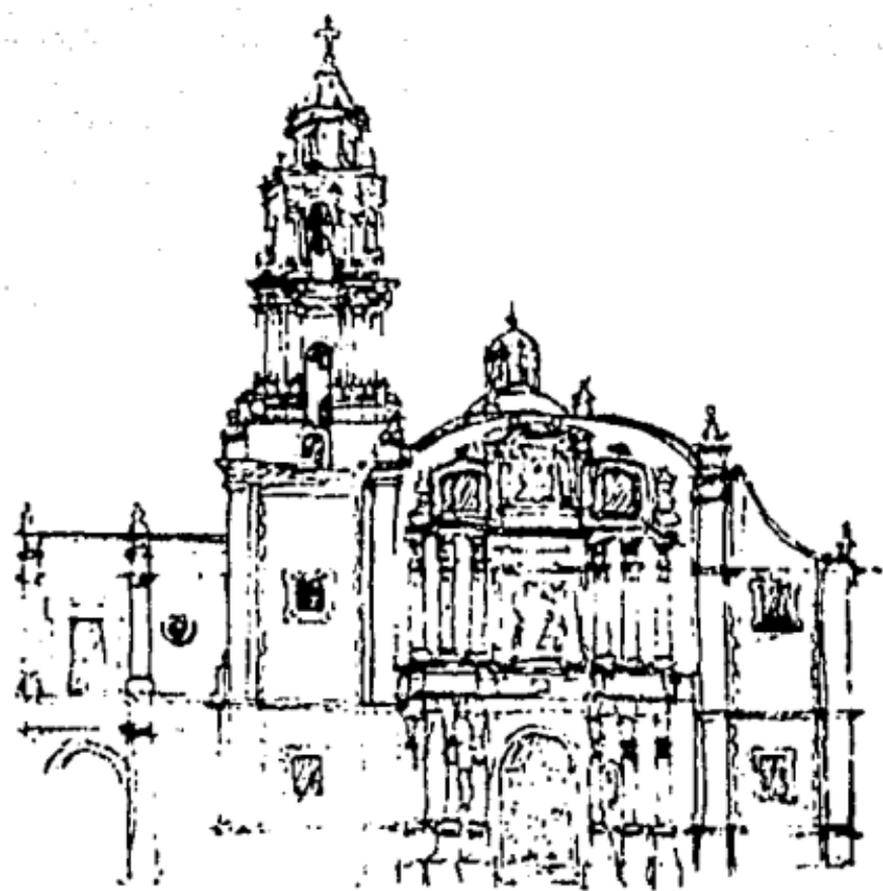
Cambio de tema
musical de video
-cápsula a tema
de video-cápsula
(tema 3)

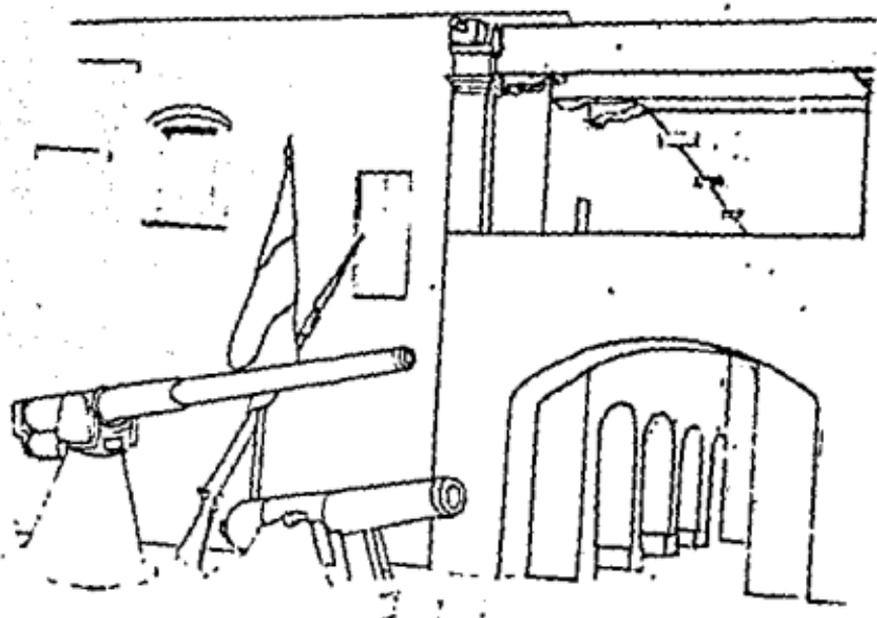
cortes aproximados
de 4 a 5 segundos.
aparece título de la
video-cápsula

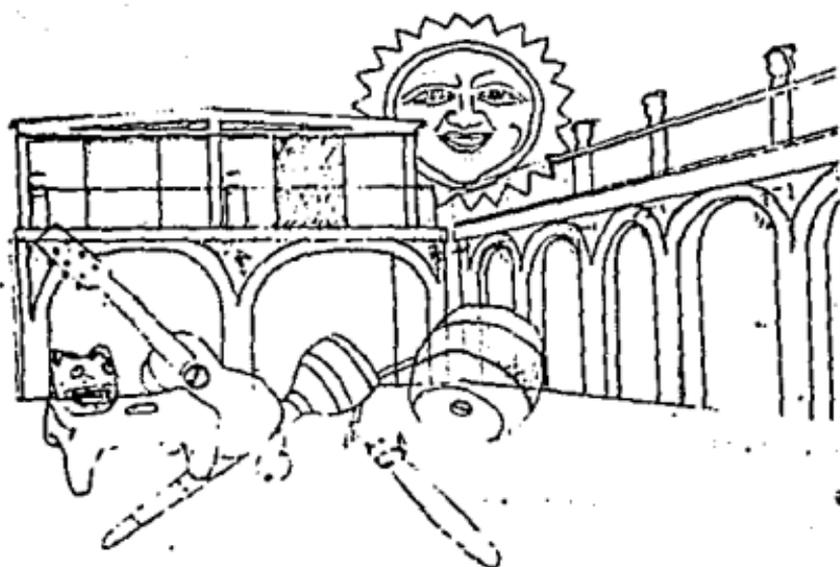
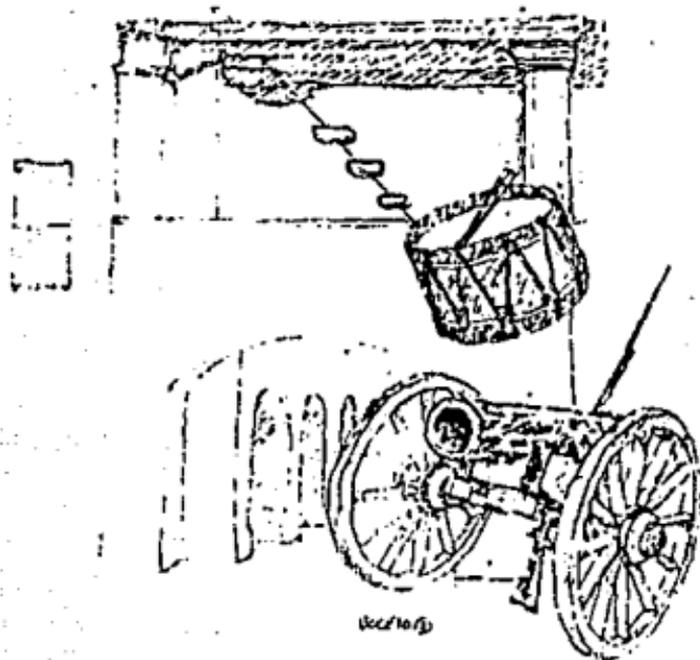
Al concluir la
ilustración,
comienza la
disolvenca a imagen
video-grabada de la
locación.

Tiempo: 30 seg.

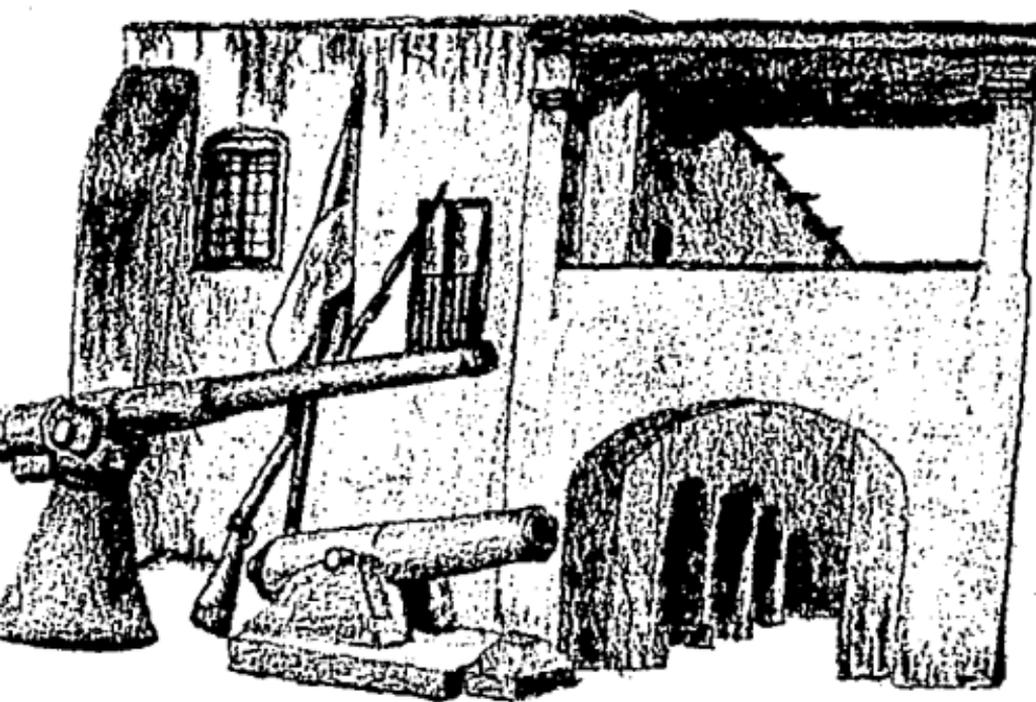
Toma, plano general
interior del mercado

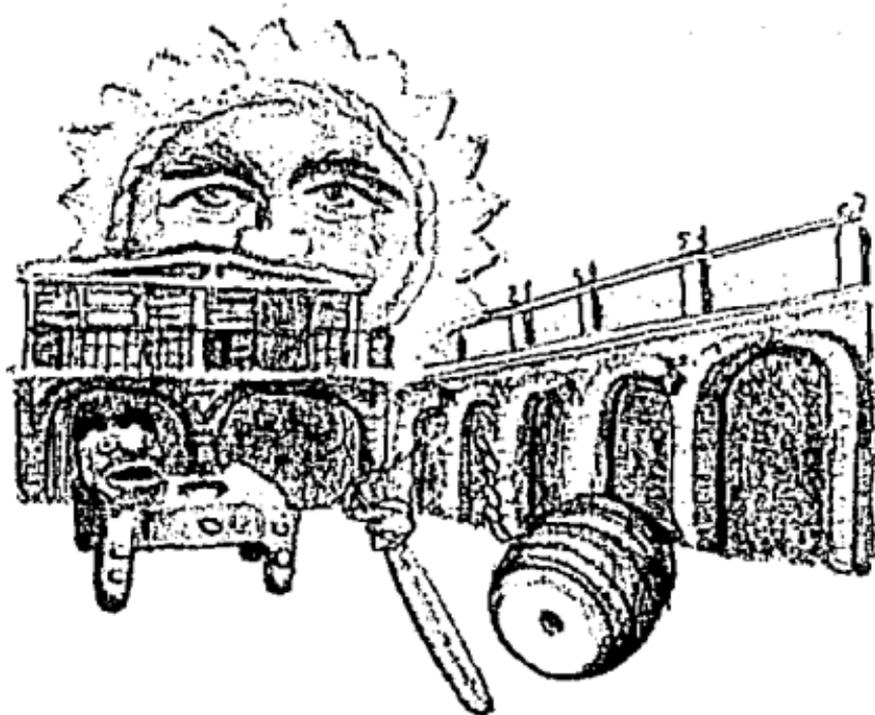












CAPITULO IV CONCLUSIONES Y COMENTARIOS FINALES

4.1 La ilustración, los medios audiovisuales y la comunicación.

La ilustración, como una expresión artística de una función utilitaria, ha demostrado ser una herramienta muy útil y práctica dentro de la comunicación y la publicidad. Fué y será empleada por siempre desde sus formas mas primitivas y sencillas, como un medio audiovisual para trabajar conjuntamente con los otros medios, para interpretar por medio de imágenes ideas y textos. Continuará desarrollándose paralelamente con los avances de la tecnología, que ha impulsado desde hace

***37- Ratzke, Dietrich. Manual de los nuevos medios. Pag. 9**

unos años, a dos tendencias de desarrollo en la comunicación: la mejora de los medios de comunicación ya existentes y la creación de nuevas técnicas comunicativas. *37

"En el inicio de una nueva tecnología. En breve vamos a disponer de televisión por cable, a comunicarnos mediante cables de fibra óptica, a recibir docenas de programas televisivos internacionales vía satélite, a poder escuchar música de una calidad hasta ahora inimaginable gracias a los discos de nueva creación, a poder ver films en cantidad y calidad ilimitados gracias a las cintas de video y a los video-discos."

Estas son palabras de Dietrich Ratzke; de su libro "Manual de los Nuevos Medios" de 1986. A la fecha no han transcurrido siquiera 10 años y aquella tecnología ya es palpable.

Cabe hacer notar que dentro de los medios audiovisuales de comunicación, la televisión, el cine y el video, resultan ser los más atractivos y dinámicos, ya que la percepción por medio del oído y la vista es casi completa. Y dentro de ellos, el video ofrece amplias ventajas en razón de que por su gran desarrollo comercial y sus precios accesibles tiene una gran difusión en

nuestros días; además, con el empleo de los video-cassettes tenemos la facilidad de poder grabar y reproducir documentos (programas de televisión, películas comerciales o caseras, etc), así como transportarlos y almacenarlos de manera sencilla, por lo que condensan tiempo y espacio. En este medio del video, la tecnología ha proporcionado al ilustrador una poderosa herramienta que ha cambiado el curso de la ilustración y la animación por sus grandes posibilidades de desarrollo: la computadora.

En muchos de los casos, realizar ilustraciones en computadora no requiere de una destresa o habilidad manual, más bien un equipo sofisticado o un programa adecuado; por lo que ilustradores prefieren continuar con las técnicas tradicionales de ilustración por el gusto de pintar o dibujar estando en contacto físico con la herramienta de trabajo. Nos referimos al material que actúa directamente sobre el soporte (lápiz, pluma, pincel, espátula, etc.) a lo que la computación lo más que nos puede acercar a éstas herramientas es el tablero y el lápiz óptico.

Con todo, la participación de la ilustración en este medio depende en gran medida de la tecnología moderna. Por lo que aquellos ilustradores, diseñadores gráficos,

comunicadores y publicistas que se interesen en este medio de comunicación, así como aquellas instituciones que forman a estos profesionistas, deben estar al tanto y en contacto con las nuevas técnicas que se emplean en la comunicación, puesto que el conocimiento o la ignorancia de estas nuevas técnicas están modificando a sectores profesionales, alterando su actividad profesional y remodelando el nivel de los puestos de trabajo.

Cabría comentar y dejar la interrogante de si los conocimientos y el equipo empleado en los talleres y laboratorios de estas instituciones, son los que realmente se emplean en el campo de trabajo profesional.

El termino "audiovisual" a nuestro juicio es todo lo perceptible por los dos sentidos (el oído y la vista) de manera simultánea, y aquellos recursos técnicos o materiales interpuestos para que de manerasimultanease produzca esa percepción los consideramos medios de comunicación audiovisual.

Por otra parte, observando las ventajas que presentan los medios audiovisuales en la comunicación, el hombre debe buscar las vías

por las cuales pueda expresarse empleando dichos medios; así como los publicistas que ya en la práctica le han dado un uso comercial, no para comunicar conocimientos propiamente, sino para imponer artículos de consumo. *38

Será interesante mostrar y explicar al público en general que las imágenes que observa y consume siempre son productos artificiales, creados en función de ciertas necesidades; y aquellas ilustraciones que observa, aun que aparenten ser reales y están realizadas con la mayor objetividad, contienen una carga de proyección personal del ilustrador. También explicar que en el campo del cine, la televisión y el vídeo, no existen imágenes sin aparato previo; la gente comprendería la confusión existente entre la realidad y su imagen; confusión que constituye el gran poder de los publicistas. *39

Se ha hablado mucho de que el hombre para poder tener una buena comunicación en nuestros días, necesita aprovechar las técnicas modernas de la actualidad. Pero en lo personal nos resulta difícil creer que en nuestra sociedad actual existen personas cuyo medio de comunicación son básicamente, la televisión, la radio, el teléfono, el periódico, etc. y no se comunican fuera de los límites de su casa. Esto

*38. Mallas, Casas S. Técnicas y recursos audiovisuales. Pag.25.

*39- Porches, Louis. La educación estética. Pag. 206.

es perjudicial para sí mismos y para la sociedad; es negativo el no emplear y descuidar los elementos básicos de nuestra comunicación social. Nos referimos a la comunicación hombre-hombre. Recordemos que el hombre por naturaleza requiere para su desarrollo social, de esa comunicación directa, de estar en contacto físico con otro ser humano.

4.2 Las video-cápsulas y la Ciudad de México

La idea de crear una serie de video-cápsulas informativas de promoción turística de la Ciudad de México, resultó ser muy cautivante, puesto que no imaginamos que pudieran existir tantas y variadas manifestaciones culturales y artísticas, además de lugares tan interesantes en su aspecto histórico, mostrándonos una notable superposición o mezclas de culturas desde su pasado precolombino hasta nuestros días. Con esto confirmamos por que se considera a México como uno de los destinos turísticos de mayor popularidad. Nos gustaría comentar que México resulta atractivo no solo por todos los elementos que ya se mencionaron, también lo es por aquello que

formó y está formando el México de hoy: "su gente".

Esto nos hace reflexionar y preguntarnos: Siendo nosotros habitantes de esta gran ciudad y residiendo ya por largo tiempo, qué tanto conocemos a nuestra ciudad, sobre su historia, su cultura, las manifestaciones artísticas y recreativas?

Ciertamente el hombre tiene siempre el deseo de conocer mas allá de sus fronteras; gusta de viajar y recorrer aquellos lugares que en alguna ocasión le comentaron, observó en los medios de comunicación o quizá miró en sus sueños.

Hacemos la invitación a los habitantes de ésta ciudad a satisfacer ese deseo, comenzando por conocer aquellos lugares que tiene a su alrededor; y a aquellos turistas nacionales o extranjeros que visitan la Ciudad de México, a que conozcan durante su estancia mas allá de los lugares propuestos comúnmente.

Sería muy grato contar con video-cápsulas de todos y cada uno de los lugares de interés turístico y lograr con ellas un archivo de

imágenes que puedan ser observados por las presentes y futuras generaciones de México y el mundo.

Comentando sobre la serie de video-cápsulas informativos, nos dimos cuenta de que para culminar con el proyecto, se requiere del apoyo de alguna institución del gobierno para que autorice y dé el visto bueno del trabajo, así como el apoyo económico para la producción de este, debido a que culminar el proyecto en toda la república mexicana resulta muy ambicioso y difícil de realizar.

Técnicamente también se requiere de profesionistas y técnicos enfocados a actividades específicas, como pudieran ser director artístico, camarógrafo, técnico en iluminación, técnico de video-edición, técnico en audio, diseñadores gráficos, ilustradores, etc, así como el equipo, aparatos y material de trabajo que cada uno de éstos emplea en su profesión.

De lo anterior concluimos que el ilustrador, en el campo de los medios audiovisuales, y siendo específicos en el área del cine, televisión y video, entabla una relación directa con otros profesionistas y técnicos que emplean ciertos

códigos y términos en el lenguaje, por lo que el ilustrador debe tener conocimiento de ellos para poder comunicarse. Asimismo, debe identificarse con el equipo y los aparatos que estén en contacto directo con él para desarrollar un óptimo trabajo y explotar al máximo la tecnología que esté en sus manos.

Hacemos la observación de que en la producción de las video-cápsulas del presente trabajo, no se contó con la ayuda del personal especializado antes mencionado. Tampoco se contó con el equipo profesional en su totalidad. Gran parte de los aparatos empleados son de uso casero, adaptados para trabajar con equipos semi-profesionales y profesionales.

También la idea original de la cabecera, tuvo ciertas modificaciones por cuestiones técnicas; las imágenes de la mano del ilustrador que aparece elaborando la ilustración fueron desechadas, puesto que resulta tedioso y poco agradable observarlo en el monitor del video. Los cambios que se dieron en el transcurso de la producción creemos que fueron congruentes con los recursos con los que se contaron; tanto la cabecera como el video-cápsula en sí, cumplen su objetivo:

La cabecera resulta dinámica y atractiva; y el video en general ilustra de manera breve los sitios seleccionados para el presente trabajo.