

43
2e)



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS

**PLANEACION DE UNA CORTINILLA DE
ENTRADA PARA NOTICIEROS**

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADO EN COMUNICACION GRAFICA
P R E S E N T A
VICTOR MANUEL VIDAL MORA



**SECRETARIA
ACADEMICA**
Escuela Nacional de
Artes Plásticas

MEXICO, D.F.

1993

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional
Autónoma de México

UNAM



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.

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE
MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES
PASTICAS

PLANEACION DE UNA CORTINILLA DE
ENTRADA PARA NOTICIEROS

TESIS QUE PARA OBTENER EL TITULO
DE LICENCIADO EN COMUNICACION
GRAFICA, PRESENTA:

VICTOR MANUEL VIDAL MORA.

MEXICO D.F. A 27 DE ABRIL DE 1993

INDICE

INTRODUCCION

1.	ANTECEDENTES DE LA TELEVISION EN MEXICO	1
1.1.	Televisa Antecedentes Generales	5
1.2.	Imevisión Canal 13 Antecedentes Generales	8
1.3.	Canal 11 Antecedentes Generales	10
2.	LA INCURSION DEL DISEÑO GRAFICO EN TELEVISION	12
3.	LAS FUNCIONES DEL DISEÑO GRAFICO EN TELEVISION,	21
3.1	Rotulación en Televisión	24
3.2	Animación por Computadora	27
3.3.	Efectos Digitales en Televisión	32
4.	PLANEACION DE UNA CORTINILLA DE ENTRADA	45
4.1	El valor de las Cabeceras de Entrada	52
4.2.	La Función de las Cabeceras de Entrada	54
	CONCLUSIONES	57
	GRAFICAS	60
	GLOSARIO	65
	BIBLIOGRAFIA	70

INTRODUCCION

Una de las necesidades de la televisión han sido los gráficos televisivos, los cuales generaron un estilo de diseño gráfico muy especial ya que la tecnología electrónica los ha acompañado siempre; prueba de ello es que las máquinas para efectos digitales comenzaron a utilizarse a principios de los 70s, y dos décadas más tarde son de los ordenadores más revolucionados, con una variada gama de efectos para el tratamiento de la imagen en la producción de programas.

Los noticieros no se han quedado al margen de la evolución televisiva por lo que se ha despertado gran interés entre los productores de noticieros por utilizar gráficos; se debe entender por gráfico una imagen dibujada ya sea tradicional o electrónicamente que viene a complementar las imágenes transmitidas, entre éstos se pueden mencionar los supers, los backs, las pizarras, los mapas y los dibujos. Pero no sólo estos elementos comprenden el aspecto gráfico de los noticieros, también están las cortinillas de entrada; que a pesar de no sobrepasar los 60 segundos, requieren de mucho trabajo de planeación y producción ya que representan la identidad corporativa del noticiero, hecho que obliga a tener un especial cuidado en su realización

El presente proyecto mostrará el trabajo que se requiere para crear una cortinilla de entrada y toda la serie de

recursos que se tienen hoy en día en nuestro país para lograr una buena producción. Se ha escogido la cortinilla de entrada del noticiero "Muchas Noticias" que se transmite -- por el canal 9 de lunes a viernes a las 20:00 horas y lo conduce la señora Dolores (Lolita) Ayala, es producido por -- José Romero.

Se ha elegido "Muchas Noticias" por ser uno de los noticieros más premiados en cuanto a su producción, ya que -- nenespecialcuidado en mantener su estilo en la presentación del programa, además se delimitó el proyecto a la cortinilla de entrada porque es en este aspecto donde se recurre más -- al diseño gráfico, mismo que en un 80% de su realización se lleva a cabo por medio de ordenadores.

El presente trabajo está dividido en 5 secciones; la -- primera consta de generalidades entre las cuales se incluyen antecedentes de la televisión en México, Televisa, Imevisión y Canal 11.

La segunda sección se refiere a la incursión del diseño gráfico en televisión, en ésta se dan breves referencias del diseño gráfico desde sus orígenes en Gran Bretaña, hasta los inicios del diseño televisivo en México.

Estas dos secciones se consideraron necesarias como -- marco histórico para poder entender el porqué de ciertas confusiones o complicaciones del diseño en televisión, además de la poca información que hay al respecto; por tal razón la --

mayoría de la información del diseño televisivo en México -- incluida en este trabajo es de primera mano (entrevistas directas con personal de Televisa) ya que en los libros se mencionan únicamente algunos detalles.

La tercera parte se refiere a particularidades como -- son: las funciones del diseño gráfico en televisión, rotulación (que en este caso viene siendo la utilización electrónica de tipografía) y efectos digitales. Se incluyó esta -- sección por que es necesario conocer qué funciones desempeña cada máquina para aprovechar al máximo la conjugación de -- efectos digitales que nos proporcionan las mismas; en esta -- parte la información se tomó de primera mano y solo se refiere a máquinas que se utilizan en Televisa Chapultepec.

No se ahondó en este aspecto porque requería de demasiados tecnicismos y se correría el peligro de desviar el objetivo inicial del proyecto: diferenciar la imagen corporativa del noticiero por medio de una animación computarizada con base en efectos digitales.

Para lograr el objetivo se debe planear primero la producción de la animación, cabe aclarar que es el conjunto de tareas como: redacción del guión, recopilación de la imagen, selección y grabación de la música, efectos de voz, así como edición de audio e imagen con base en el guión de la nota.

Son bastantes los elementos que integran una producción, por esta razón el productor (el administrador de estos ele-

mentos) requiere de un plan a seguir. En el caso de las cortinillas de entrada la guía es el story board, que se convierte en el guión casi materializado, en él se pueden contemplar los elementos que se requerirán para la realización del proyecto.

Por esta razón el presente trabajo contempla una sección (cuarta) titulada "Planeación de una cortinilla de entrada" - así como el story board de la nueva entrada del noticiero -- "Muchas Noticias".

En esta sección hice más incapié en el aspecto gráfico del story board, y se describe sólo la planeación ya que si se redundara más en el trabajo de producción se tendrían que agregar más tecnicismos y nombres de maquinaria, lo que implicaría desviarse del objetivo planteado en esta tesis.

También, en la cuarta sección se incluyen dos partes más que son: el valor y la función de las cabeceras de entrada, donde se da un enfoque de la importancia de éstas y su utilización, estos dos últimos puntos sirven como preámbulo -- para las conclusiones, última sección de este proyecto.

Por último he considerado pertinente incluir un videocasete para ejemplificar los diferentes tipos de gráficos utilizados en el noticiero "Muchas Noticias", así como todas las cortinillas de entrada que ha tenido a lo largo de su existencia.

1 ANTECEDENTES DE LA TELEVISION EN MEXICO

Los primeros en experimentar con la transportación de imágenes fueron los británicos, posteriormente los norteamericanos siguieron su ejemplo, pero crearon un sistema propio: el National Television Standard Committee, mejor conocido por sus siglas NSTC. Este sistema se basa en el ciclaje de luz por lo que el pixel (unidad mínima de luz que compone una imagen) alcanza la misma velocidad de la luz evitando los brincos de la imagen al ser transmitida.

El pixel forma líneas horizontales en la pantalla, mismas que al dividirse en dos campos parten por la mitad la imagen transmitida; mientras mayor sea el número de líneas mejor sera la definición.

En la actualidad existen 3 sistemas de televisión:

- 1) En Europa el Phase Alteration Line (PAL) con 625 líneas.
- 2) En Francia y Rusia el Secuential Color With Memory (SECAM) con 819 líneas.
- 3) En America el National Television Standards Committee (NSTC) con 525 líneas.

México cuenta con este último sistema ya que la televisión mexicana surgió a partir del nacimiento de la televisión

norteamericana (década de los treinta). Sin embargo se considera que:

"La etapa de la televisión en México se inició en 1933 cuando el Ingeniero en Electrónica, Guillermo - - González Camarena hizo los primeros ensayos con un rudimentario equipo que él mismo construyó" (1)

Posteriormente, en 1939 inventó un sistema de televisión cromática que patentó tiempo después en México y en Estados Unidos de Norteamérica.

Con las regalías obtenidas de la patente:

"En agosto de 1946 realizó una serie de transmisiones sabatinas experimentales en blanco y negro de laboratorios Gon Cam (propiedad de él mismo) a la unión de radioexperimentadores" (2)

Por su parte, otros empresarios mexicanos comenzaban a invertir en la televisión, y así la primera estación que transmitió en la Ciudad de México fue la XHTV canal 4, propiedad de Rómulo O'farril con un equipo transmisor de 5 kilovatios, oficialmente se inauguró el 31 de agosto de 1950.

A finales del mismo año se inicia la fase experimental de la XEWTV canal 2, propiedad de Emilio Azcárraga Vidaureta

En la década de los 50's se dio un gran cambio, la adopción de las ondas métricas (VHF) para la transmisión de las ondas video; luego aparecieron las ondas decimétricas (UHF) multiplicando los canales disponibles.

Simultáneamente un grupo de científicos intentaron establecer un standard de transmisión universal, pero esto no resultó, aunque repercutió en el diseño gráfico 35 años más tarde, pues los equipos electrónicos y la animación asistida por computadora habrían sido más fáciles de utilizar, ya que una de las principales causas del encarecimiento de los equipos radica en la adaptación tecnológica de un sistema a otro

En 1952 ya funcionaban la XHLATV de Matamoros, la planta de circuito cerrado (a color) de la UNAM y (en periodo de prueba) la XHGC canal 5, propiedad de González Camarena, cuya inauguración sería el 10 de mayo de ese mismo año.

En 1955, a sugerencia de Azcárraga unen sus fuerzas los canales 2, 4 y 5 para formar Telesistemas Mexicanos, estableciendo estaciones retransmisoras para llevar su imagen a otros lugares del país. Y en 1959 nace XEIPN Canal 11.

En septiembre de 1968, poco antes de los juegos olímpicos, iniciaron sus operaciones las estaciones XHTM Canal 8 (propiedad de televisión independiente de México) y en octubre canal 13 (propiedad de Corporación Mexicana de Radio y Televisión).

"El 31 de diciembre de ese año (1968) el presidente Gustavo Díaz Ordaz fija un impuesto del 25% sobre los ingresos de las empresas de radio y televisión (...) y en julio del 69 se dispone que la mitad la pueden pagar con tiempo de producción diaria" (3)

También en 1969, se le instala equipo nuevo a la XEIPN-Canal 11 del Instituto Politécnico Nacional.

En 1972 el gobierno compra por medio del Grupo Financiero Somex a Corporación Mexicana de Radio y Televisión la mayoría de las acciones de canal 13, formando la empresa - - IMEVISION (Instituto Mexicano de Televisión).

En 1973 se fusionan Televisión Independiente de México y Telesistema Mexicano, para crear la organización TELEVISIA - (Televisión Vía Satélite).

(1) Historia, Biografía y Geografía de México. Edit. Porrúa. Tomo II; 4a.Ed; México, D.F.: 1976 p.45

(2) Ibidem p.46

(3) Ibidem p.48

1.1. TELEVISIA

ANTECEDENTES GENERALES

Desde septiembre de 1943 Azcárraga había iniciado la - -
construcción de un edificio que se destinaria a la radio - -
(Radiopolis) pero se suspendió todo trabajo cuando apareció - -
la televisión en Estados Unidos. Más tarde lo destinó a al - -
bergar el nuevo medio de comunicación:

"Así nació en 1951 Televisión en la avenida - -
Chapultepec No. 28 [...] El canal 2 salió al aire ofi - -
cialmente el 21 de marzo de 1951, y usualmente transmi - -
tía desde el estudio K de Televisión."

Poco más de un año después, el 10 de mayo de 1952 se - -
inaugura la XHGC canal 5, propiedad de Guillermo González - -
Camarena. Recordemos que el canal 4 ya funcionaba desde - -
1950. Así en 1955 se unen estas tres estaciones para for - -
mar la empresa Telesistema Mexicano, y establecen estaciones
retransmisoras para llegar a todo el país.

El 1° de septiembre de 1968 salió al aire la señal de - -
XHTMTV canal 8 propiedad de Televisión Independiente de Mexi - -
co, empresa con capital regional, que instaló sus estu - -
dios en San Ángel Inn.

Ante la creciente intervención del estado en materia de

Telecomunicación. el 8 de enero de 1973 se fusionaron Tele - sistema Mexicano y Televisión Independiente de México, na - ciendo así Televisión Vía Satélite, mejor conocida como TELEVISA, cuyo objeto es programar, producir y coordinar las actividades de los canales 2, 4, 5 y 8 que ya llevaban cierta línea en su programación, así por ejemplo, cuando González-Camarena vendió el canal 5 a Azcárraga, especificó en una - cláusula que sería un canal dedicado a los niños, con progra mación infantil.:

Por su parte canal 2 siempre estuvo dirigido hacia el - entretenimiento de la gente adulta, y gracias a que los locu - tores también trabajaban en la XEW radio, este canal siem - pre se ha inclinado hacia los espectáculos musicales, poste - riormente con el advenimiento de las comedias, el canal 2 - - acapararía al público femenino (amas de casa principalmente y en la actualidad a toda la gente de 13 años en adelante).

Con lo que respecta al canal 4 siempre ha sido el canal del valle de México y su programación, por lo tanto, ha sido - más versátil, actualmente es dedicado a la transmisión de - ECO Noticias y Eventos Deportivos.

El canal 9 nació cuando el canal 8 cambió de frecuen - cia, y en sus inicios transmitía lo mismo noticias que cari - caturas o telenovelas, después por un acuerdo de Televisa y - UNAM pasó a ser el canal cultural de la televisión, dedicado - exclusivamente a programas educativos y documentales,

así como programas producidos por la UNAM y Fundación Cultural Televisa.

Actualmente transmite programas de principios de los 70's y su único noticiero es el de "Muchas Noticias", que se transmite a las 8 de la noche, conducido por la señora Dolores (Lolita) Ayala y producido por José Romero. Este noticiero nació en 1987 de una sección que tenía Lolita Ayala en el noticiero "24 Horas" del licenciado Jacobo Zabludovsky, y se llamaba "Muchas Noticias en Pocas Palabras". En un principio se transmitió por el canal 4 a las 7 de la noche y sólo en el valle de México pero gracias al alto rating y la calidad de la producción, se ganó el premio anual al mejor noticiero y obtuvo la cobertura nacional, con horario estelar (8 de la noche), posteriormente pasó al canal 9 cuando el 4 se convirtió en ECO

Se ha recalcado la importancia de este noticiero porque en su posproducción utiliza muchos gráficos, y para ello recurre al departamento de Arte Gráfico, además de que constantemente está renovando sus cortinillas de entrada por lo que se presta bastante para la realización del proyecto.

(4) Historia, Biografía y Geografía de México, Edit. Porrúa. Tomo II; 4a. Ed; México, D.F.: 1976 p.46

1.2. INVESTION CANAL 13 ANTECEDENTES GENERALES

El 12 de octubre de 1968 inició transmisiones el canal 13 de la Ciudad de México con distintivo de llamada XHDF. y con estudios en las faldas del cerro del Ajusco.

En un principio canal 13 estuvo concesionado a particulares (específicamente otorgado a Francisco Aguirre), bajo la denominación de Corporación Mexicana de Radio y Televisión - S.A. de C.V.

En 1971 inicia sus actividades la Comisión de Radiodifusión y comienzan a discutirse públicamente los objetivos y programas de la televisión comercial, un sector de la prensa llegó a plantear la necesidad de que el Estado se encargara de las emisiones; debido a esto el 15 de marzo de 1972 el gobierno mexicano adquirió la totalidad de las acciones de canal 13, por conducto del grupo financiero Somex. Se anunció enseguida que la programación sería modificada, pues hasta entonces el 97.5% del tiempo se destinaba a transmitir material extranjero; se nombró director del canal al Lic. Antonio Menéndez, un mes y medio después se producía el 47.5% en un esfuerzo por captar la realidad del país; de producir programas comerciales se pasó a la realización de series con unidad móvil, controles remotos, filmación y transmisión de color

En 1975, al desaparecer Telecadena Mexicana, el gobierno-

incorporó a la red del canal 13, 8 de las 15 estaciones con-
que contaba esta cadena, lo que permitió un crecimiento simi-
lar al de las otras cadenas ya existentes.

En 1980 la cadena del canal 13 contaba con 26 estaciones
incluyendo a la Ciudad de México y en 1989 contaba con 67 es-
taciones de las cuales 59 estaban operando y 8 fuera de ser-
vicio.

En 1990 deja de transmitir el canal 7 y para 1993 deja
de ser IMEVISION y pasa a ser TELEVISION AZTECA concesiona-
do ya a particulares.

1.3. CANAL 11.

ANTECEDENTES GENERALES

En 1959 empezó a funcionar el primer canal cultural de América Latina, bajo el distintivo de llamada XEIPN canal 11 y a cargo del Instituto Politécnico Nacional.

Durante 12 años fue visto sólo en los alrededores del Casco de Santo Tomás, pero en enero de 1969 se invirtieron 10 millones de pesos para mejorar el equipo; ocho millones y medio se emplearon para renovar transmisor y cámaras e instalar una torre antena en el cerro del chiquihuite, cercano a la unidad zacatenco.

Un decreto presidencial del 2 de agosto de 1969, dispuso que el canal 11 se utilizara exclusivamente para emisiones de carácter educativo, cultural y de orientación social; la Secretaría de Educación Pública quedó encargada de realizar los programas, y la de Comunicaciones de operar y mantener las instalaciones y los equipos. Pese a estos esfuerzos, la XEIPN ha seguido trabajando con limitaciones.

En 1982, con la instalación de la repetidora en 3 Marias, su cobertura se extendió a todo el Estado de Morelos.

En 1988 se instalaron 2 nuevas repetidoras, una en Actopan en el Estado de Hidalgo, y otra en San Luis Potosí. Esta última opera a base de videocaseteras, con programación diferi

da, debido a falta de enlaces de microondas o vía satélite.

El canal 11 tiene otorgados permisos para instalar más de 20 repetidoras. Sin embargo aún no se concretan los proyectos por falta de recursos, tanto técnicos como económicos.

En 1992 comienza a mejorar la calidad de su producción e introduce en sus promocionales de canal la utilización de animaciones asistidas por ordenador.

2. LA INCURSION DEL DISEÑO GRAFICO EN TELEVISION

Se puede considerar como las primeras irrupciones del diseño en televisión a la identificación de canal, es decir, las primeras señales que se transmitieron en el ajuste de canal, que en un principio consistían en enfocar un cartón con el logotipo del canal, mientras se calentaban las cámaras (las primeras cámaras tardaban media hora en calentarse).

Los primeros distintivos de emisoras de televisión no correspondían al diseño de profesionales ya que no existía la carrera como tal, la mayoría de los que se dedicaban al diseño eran egresados de las escuelas de arte, que impartían la carrera de dibujo publicitario, por lo que se vieron influenciados por las marcas de compañías de electrónica e ingeniería; abundaron los escudos y la heráldica. También se hizo común el aumento de personas totalmente empíricas que se dedicaban al diseño.

Sin embargo este hecho duró muy poco ya que el rápido crecimiento de transmisiones televisivas demandaba profesionistas de una área determinada, que diseñara específicamente para este nuevo medio de comunicación, además, contaba con escasos recursos técnicos propios, por lo cual durante mucho tiempo se valió de los medios de comunicación ya existentes como la fotografía, la imprenta, el cine, etc., con el fin de

enriquecer la transmisión, ya que:

"La imagen o el estilo de diseño de cualquier organización es importante en la comunicación de masas. Para un sistema cuya existencia se basa en lanzar al aire imágenes a millones de espectadores su propia imagen o identidad debería ser primordial" (5)

Así los primeros en tomar la iniciativa fueron los ingleses y entre ellos se destaca a Richard Levin, uno de los primeros diseñadores profesionales de televisión, su experiencia en el diseño de exposiciones lo llevó a convertirse en jefe de diseño en la BBC (Bristol Bridge Committee) en 1953, y a partir de 1954 el número de diseñadores gráficos comenzó a aumentar.

Otro precursor fue Bernard Lodge quien se sumó al equipo de la BBC en 1959, consiguió explotar el efecto que se produce cuando una videocámara está dirigida hacia un monitor y las imágenes que se producen son seminebulosas y rotatorias, efecto que se aprovecharía más tarde para desarrollar los títulos de programas.

Posteriormente, Colin Chesman se uniría a Lodge y juntos buscarían nuevas formas de aplicar el diseño a la televisión. Ambos compartían una ambición que se vería satisfecha años más tarde: crear diseño sin utilizar las manos, a base

de electrónica y efectos de cámara.

En México el diseño gráfico estuvo presente desde los -
inicios de la televisión, pues junto con la tecnología se ad-
quirió la forma de traba norteamericanos, quienes ya
tenían establecidos sus departamentos de Diseño Gráfico.

Así, en un principio cada productor se encargaba de con-
tratar un dibujante para que diseñara el logotipo del progra-
ma y los créditos finales, por lo que estos dibujantes cola-
boraban esporádicamente; el único que tenía un dibujante de-
planta en su equipo de producción era el Licenciado Jacobo -
Zabludovsky, quien lo requería para ilustrar gráficas y oca-
sionalmente algún mapa. En su primer noticiero llamado "Co-
mentando la Noticia con Nescafé", que se transmitía por el -
canal 4, casi desde la aparición de éste, bajo la producción
de Mario de la Piedra.

Con el tiempo y el aumento de programas se tuvieron que
contratar no sólo dibujantes, sino diseñadores de planta para
cubrir las necesidades gráficas de la televisión.

Cabe aclarar que la rudimentaria escenografía que se -
utilizaba en un principio estaba diseñada por arquitectos, -
aunque hoy en día esa labor sigue a cargo de arquitectos.

Posteriormente al nacer Televisa, en 1972 estos diseñad-
res se integraron más formalmente en un departamento (contan-
do ya con 3 elementos de planta) bautizado como "Arte Gráfi-
co para Noticieros y Eventos Especiales" y junto con él sur-

gieron otros 2 departamentos de Arte, uno para diseño de Escenografía y el otro dibujo para publicidad

En 1975 el departamento de Arte Gráfico elaboraba:

- a) El diseño y producción de material gráfico para el contenido de programas que comprendía mapas, secuencias de animaciones rudimentarias.
- b) Material de promoción para los avances de programas, así como supers que se requerían en el momento
- c) Diseño y producción de material gráfico para las cabece- ras y créditos finales.

a).-Diseno y produccion de material grafico:

Los mapas se hacían sobre 1/4 de cartulina azul y con papel amarillo, los nombres de los países y los océanos iban con letraset o con hard line

Para cada ocasión se debía hacer un mapa ya que estos ubicaban la zona a la que se refería la nota.

Aquí cabe destacar el ingenio de los diseñadores que a pesar de no contar con ordenadores VT30, como los de la Televisión Británica, daban animación a los mapas por medio de un ingenioso sistema de rieles de cartón colocados detrás del mapa, por ejemplo: si la nota decía "Un avión que iba de México a España se estrelló en Costas portuguesas", se hacía el mapa que abarcaba la zona en cuestión y se cortaba un angosto canal (ranura) entre México y Portugal; aparte, se dibujaba y recortaba el perfil

del avión cuidando que fuera el modelo del que hablaba - la nota, se le pegaba una tira de cartón por detrás que sería la que entraría por el canal (ver figura 1)

Posteriormente, por detrás del mapa se pegaban unas tiras de cartón que servirían de rieles, y por último otro cartón más que se uniría a la pequeña tira del avión, este cartón se colocaba entre los cartones-rieles, y al desplazarse entre ellos por delante se veía el movimiento del avión entre México y Portugal.

Una vez tomado este movimiento por la cámara se le encimaba al avión una explosión, también dibujada, y se volvía a grabar. (figura 1b)

Para lograr estas sencillas animaciones era necesario mucho trabajo gráfico y una estrecha relación entre productor, diseñador y camarógrafo; ya que el tiempo para producirlas era poco menos de una hora.

Después se necesitaba editarlo y grabarlo con las demás notas. Si bien el diseñador estaba subordinado a la voluntad del productor, ello no reducía su libertad de hacer una aportación creativa e intentar alcanzar más altos estándares de calidad en producción e inventiva; hoy en día con las máquinas para efectos digitales esta animación no requiere más de 10 minutos, lo que no cambiará, pese a los adelantos tecnológicos, es el hecho de que para poder generar la variada gama de gráficos que -

requiere la televisión, el diseñador gráfico siempre --
necesitará de una basta biblioteca, que lo mismo compren --
de libros como los "graphis posters" o los "showcase", --
hasta recortes de periódicos y revistas, porque en un --
momento dado todo sirve para el archivo gráfico.
Esto es en cuanto a material gráfico, pero Arte Gráfico --
también producía material para promocionales.

b).- Material para promocionales:

Un gran inconveniente para los diseñadores de antaño --
era el hecho de que los supers se hacían en el momento, --
lo mismo que los marcadores de los partidos y los nom --
bres de los entrevistados; lógicamente esto requería una
gran habilidad en el manejo del hard line y la aplicación --
de letra transferible. No así los títulos y créditos que
se podían hacer con anterioridad y utilizarse más de una
ocasión.

De 1975 a 1985 se utilizó el hard line que es una especie --
de dimo a base de papel fotográfico, esto implicaba ir --
escribiendo poco a poco y después pasar el papel por el --
revelador y el fijador, finalmente pegar los letreros en
cartón negro para ser captados por la cámara.

Las fuentes tipográficas que se utilizaban tenían que --
ser blancas, bold y no contener patines ni líneas delga --
das, pues éstas se perdían además de que se tenían que es --
cribir con los espacios entre letra y letra ligeramente

más separados de lo común, debido a que las primeras cámaras tenían una definición muy precaria; como se puede apreciar esta limitante afectaba mucho al diseño en Televisión ya que reducía considerablemente las fuentes tipo gráficas, por eso era común poner alrededor de los títulos grecas y adornos como si fueran viñeta; para lograr el objetivo se tomaba en cuenta la proporción 3 x 4 a fin de que la cámara pudiera encuadrar perfectamente el título.

No fue sino hasta 1985 cuando hicieron su aparición las tituladoras, pese a ello los avances de programas y algunos supers como los que se utilizaban durante la sección informativa de Lolita Ayala ("Muchas Noticias en Pocas Palabras" que tenía en el noticiero "24 Horas" conducido por el Lic. Jacobo Zabłudovsky) se les daba movimiento utilizando el mismo procedimiento que en la animación de los mapas.

c) _Diseño y producción de cabeceras y créditos:

Las máquinas generadoras de caracteres o tituladoras, vieron a quitar mucho trabajo al Departamento de Arte Gráfico, y éste se enfocó más a la realización del diseño y producción de material gráfico para las cabeceras y créditos finales.

Para la elaboración de las cabeceras se requiere de una planeación, pues el tiempo en máquinas es costoso, así -

que los story board se hacen indispensables, el estilo de éstos es variable, según el trabajo y la intención del productor: por lo general se pretende aproximarse a la idea de la imagen final, para que con base en ello el ingeniero de creatividad digital pueda planear qué máquinas necesitará dicha animación.

La proporción del cuadro de story board que se utiliza es similar a la pantalla de televisión, y se agrupan en 6 cuadros por hoja doble carta que es de papel bond grueso, para que resista cualquier técnica de ilustración.

El tiempo de realización de este trabajo es de uno o dos días por lo general, dependiendo del número de cuadros que se requieran; el diseñador es quien decide esto.

La técnica a utilizar es mixta, todo se vale mientras dé la textura o el color deseado, aunque por lo general se utilizan plumones, lápices de color, algo de gouche y tinta china.

Si la animación requiere de un back especial, o alguna textura poco usual, se proporciona también junto con algunos otros elementos auxiliares como el logotipo a línea del noticiero para su fácil digitalización.

Con todos estos elementos y las indicaciones que el productor especifique en el story board, los diseñadores de creatividad digital se encargarán de realizar la animación, supervisados por el productor, pues es él quien

planeó todo previamente; pero este aspecto se tratará -
más a fondo en un capítulo posterior, ya que es un punto
de mucho interés para el proyecto.

(5) Douglas Merritt Grafismo Electrónico en Televisión, del -
lápiz al pixel (Tr) Eduardo Giordano (Barcelona; Ed. G.
Gilli. 1988) p. 19

3. LAS FUNCIONES DEL DISEÑO GRAFICO EN NOTICIEROS .

En la televisión lo importante reside no tanto en las informaciones o mensajes que el receptor (teleespectador) recibe, sino en el modo de recepción, ya que el emisor no está presente en el momento de difundir el mensaje. Nótese que se habla de información y no de comunicación porque la televisión se presenta como un medio que no cierra el ciclo comunicativo ya que solo transmite mas no recibe.

Por otro lado los objetos, los animales y en general todo aquello que puede ser percibido por la vista, al ser captado por las cámaras pierde su individualidad y su contexto real para integrarse a una realidad sometida a un plano encuadre y composición determinados: adecuada a la intención que requiera el productor.

En televisión se pueden dar dos mensajes simultáneos, de dos realidades diferentes, gracias a la combinación del mensaje visual icónico (imagen) y el mensaje visual lingüístico (supers) ya que nuestra percepción se ve modificada por la relación entre la palabra y la imagen.

En el caso de los noticieros participan asistentes de producción, cuya función es atender la parte gráfica de los mismos, y de su criterio depende si recurren a arte gráfico o creatividad digital directamente para ilustrar sus notas.

La función del diseño gráfico abarca la secuencia de encabezamiento, los rótulos de presentación; también llamados créditos; y el contenido del programa, entre otros incluyendo desde un sencillo recuadro, hasta una secuencia de varios segundos de animación computarizada. En ambos casos es necesario una cabal comprensión de la profesión, esto implica leer el guión y compenetrarse con el punto de vista del productor.

No es fácil establecer un estilo individual en los gráficos televisivos, ya que el formato fijo en la proporción tres por cuatro de la pantalla impide diseñar logotipos demasiado alargados.

El estrecho control del sistema de producción en sus aspectos técnicos y de edición, así como la falta de tiempo, son factores que obligan al diseñador y al productor a tener una actitud tendiente a la conformidad, pues no siempre se consigue lo que se tenía planeado.

El interés por la presentación gráfica difiere mucho entre un productor y otro; para algunos el trabajo gráfico es un elemento vital y unificador que puede ayudar a concretar todo el sentido y la dirección de la producción, ciertamente estas son funciones del diseño gráfico, para otros no le encuentran uso.

En realidad, son pocos productores los que han tenido una preparación verdaderamente completa en artes visuales -

en parte debido a la constante evolución de éstas y, por - -
otro lado, quienes tienen conocimiento real de esta discipli -
na tuvieron más acceso a libros que a imágenes en movimiento
por lo cual, su experiencia radica en el trabajo diario y, -
la mayoría de las veces, proviene del personal técnico y de -
producción (El diseño gráfico incursionó en la televisión a -
principios de los años setentas)

El número de personas que trabajan en el diseño gráfico
televisivo siempre ha sido reducido, comparado con los am -
plios y libres campos del diseño gráfico en la imprenta y la -
publicidad.

Una función del diseño gráfico es sustituir imágenes de
masiado agresivas o comprometedoras por gráficos (ilustracio -
nes). aunque también se debe tomar en cuenta que un gráfico -
que aquí se tomó muy a la ligera, en otra parte del mundo pue -
de parecer malintencionado, y se pueden ofender otros gobier -
nos (un incidente así ya sucedió con los cubanos)

En la televisión no es como en el periódico, donde los
dibujantes pueden expresar sarcásticamente sus ideas o críti -
cas, aquí se limita mucho ese aspecto, se pretende ser lo - -
más imparcial posible tanto en la redacción de una nota como
en la ilustración por medio de imágenes o gráficos de la mis -
ma.

Pero pasemos a otro aspecto del diseño en televisión, -
la rotulación, es decir los tan peleados créditos.

3.1 ROTULACION EN TELEVISION

En los principios de la televisión, cuando la señal se interrumpía accidentalmente, había rótulos congelados de emergencia que decían "Disculpe la interrupción". "La programación continuará dentro de algunos segundos". Estos primeros rótulos, así como los de identificación de canal, estaban pintados a mano y con letra transferible sobre cartulina negra y se colocaban frente a la cámara para grabarse o transmitirse.

La baja resolución de las cámaras y los aparatos receptores afectaban todas las formas de trabajo gráfico televisivo, las familias de letras televisadas debían ser "Bold", es decir, de trazos gruesos, evitando cualquier línea delgada; la separación entre las letras era ligeramente más abierta que lo común en impresos.

En estos tiempos el Hard Line (especie de Dymo fotomecánico) fue la mejor solución y la más económica, pues los créditos se podían pegar en largas tiras de papel para que la cámara pudiera desplazarse a lo largo de él; y los créditos tuvieran movimiento. (figura 1c)

La técnica de letra transferible fue posterior y vino a enriquecer la pantalla con más tipos de letras, permitiendo a los diseñadores jugar más con el diseño y controlar mejor la colocación y los espacios entre las letras.

Las máquinas tituladoras llegaron a México en 1985, con lo que redujeron considerablemente el trabajo del departamento de arte gráfico. Existen diferentes máquinas tituladoras pero en esencia se hacen funcionar desde un teclado similar al de una máquina de escribir que usualmente esta conectada al switcher o consola de efectos que se encuentran en la cabina de transmisiones y desde la cual se controlan todas las cámaras, las disolvencias y efectos.

A grosso modo se puede decir que una tituladora electrónica genera una letra, un número o símbolo televisado cuando se presiona la tecla adecuada; poseen memorias de tipos de letras que pueden variar de tamaño y estilo al pulsar una tecla, los tipos habitualmente se almacenan en disquetes. La gran ventaja de las tituladoras consistía en su rapidez, por lo que se podían utilizar en programas en vivo, donde se requería de títulos al instante, como en el caso de los marcadores de los partidos de fútbol.

Actualmente existen varios tipos de tituladoras, entre ellas se encuentran el Aston III, Aston IV, Chyron, Cypher, etc., estos pueden prever centenares de tipos; Cypher contempla al generador de caracteres dentro de los dominios de la tipografía animada por computadora, porque permite manipular las palabras, imprimiéndoles casi cualquier movimiento.

"El desafío estético del diseño gráfico para tele-

visión no ha sido afrontado en parte por las fáciles soluciones que presentan"(6)

los avances tecnológicos, que permiten al diseñador obtener efectos vistosos que lo hacen caer en la tentación del movimiento y las superficies con brillos sobre las letras como solución de todos sus problemas.

Las computadoras han sido en gran medida responsables de que no exista inventiva, así el diseño gráfico de cualquier televisión en el mundo, está comenzando a ser soso, homogéneo, porque la mayoría de las veces unos se copian de otros sin imprimir un estilo personal a sus gráficos,

se están utilizando las máquinas para dar tratamiento de cristal a las letras; el problema es el estancamiento, no hay trabajo realmente innovador; nadie está utilizando las computadoras como un nuevo medio, por comodidad es más fácil seguir los lineamientos del programa de la computadora, sin molestarse en pensar. Es un verdadero desperdicio no aprovechar debidamente la creatividad del diseñador y la sofisticación de los aparatos de hoy en día.

(6) Douglas Merritt, Grafismo Electrónico en Televisión, del lápiz al pixel (Tr) Eduardo Giordano (Barcelona: Ed. G. - Gilli. 1988) p. 45

3.2 ANIMACION POR COMPUTADORA

El término animación computarizada es impreciso y a veces puede ser malinterpretado, puesto que la computadora puede desempeñar gran variedad de funciones.

En la práctica se distinguen 2 sistemas de animación:

1.- ANIMACION ASISTIDA POR ORDENADOR.

2.- ANIMACION MODELADA.

1.- ANIMACION ASISTIDA POR ORDENADOR

Consiste principalmente en la realización de secuencias convencionales de animación, con la ayuda de un ordenador. - Este tipo de animación informatizada se realiza habitualmente en 2 dimensiones, en las cuales el ordenador puede servir para:

- a) La entrada de dibujos a fin de producir intermedios.
- b) Especificar los movimientos de un objeto-dibujo a lo largo de un sendero-animación.
- c) Colorear dibujos y crear fondos-backs.
- d) Sincronizar el movimiento con el sonido e iniciar la grabación de una secuencia.

"Vincular los ordenadores a la animación fue un sueño con el que se esperaba reducir la extremadamente lenta y dificultosa tarea de preparar centenares de cuadros dibujados y pintados a mano, en el clásico sistema

de los cartoons" (7)

Existen computadoras que:

"Copian muy directamente este antiguo sistema. En lugar de las copias del dibujante sobre acetato, la silueta se digitaliza en una memoria de cuadro. Se le puede recuperar en el monitor mediante una recomposición área por área, que lo va coloreando rápidamente [...]

Cada Cel o Cuadro se almacena para su posterior reagrupamiento en cualquier orden, a fin de producir los efectos que se requieren" (8)

La utilización de la computadora con este método no reduce el trabajo del animador en el dibujo de cada intermedio.

Un ordenador puede recibir la instrucción de aceptar un determinado dibujo para dar inicio a un proceso, por ejemplo se solicita el dibujo de un simio, y para el final el de un hombre; luego recibirá la instrucción de diseñar y dibujar tantos cuadros intermedios como requiera la metamorfosis.

"El resultado sería una serie de múltiples dibujos, cada uno ligeramente diferente del anterior, que producirá la solicitada metamorfosis" (9)

2.- ANIMACION MODELADA:

"El ordenador pasa a ser más que una ayuda: desempeña la función básica en la creación de un mundo tridimensional donde los objetos parecen enteramente modelados, reaccionan ante la luz y producen sombras y reflejos en un entorno completo, misterioso y realista"(10)

Esta clase de animación modelada comprende tres tipos de actividades:

- a) Modelado de objetos.
- b) Especificación y sincronización del movimiento.
- c) Producción de imágenes.

"El ordenador asume y crea un entorno tridimensional completo. Para conseguirlo se recurre al modelado de objetos, al control del movimiento y a la reproducción de imagen [...] se han programado los ordenadores para producir los reflejos y sombras de objetos en movimiento y para desarrollar texturas de superficies y apariencias que van desde los metales altamente reflectivos hasta plexiglas transparentes. Este factor es el que tiene un efecto tan espectacular en el telespectador, que ve una recreación del mundo real, hecha a partir de una vasta lista de cálculos matemáticos." (11)

"La construcción de diferentes cuadros de animación puede llevar tanto horas como minutos, ello depende de las posibilidades del ordenador y de la cantidad de detalles o información que contenga cada dibujo" (12)

Porque para poder mover un cubo es necesario hacer ese cubo; aunque cabe recordar que estas máquinas poseen ayuda geométrica y ciertas secuencias lógicas de movimiento.

"Este proceso, llamado rendering (representación de imagen en pantalla), aún es extremadamente más rápido de lo que podría serlo en general un sistema de animación manual" (13)

Por su espectacularidad es el que se utiliza en televisión para las entradas de noticieros y los gráficos en general.

"Las secuencias de animación asistidas por ordenador han demostrado cumplir bien su cometido al manipular formas geométricas y abstractas, las leyes de la luz, el reflejo de la misma y el control de poliedros de apariencia sólida" (14)

Aunque los diseñadores prefieren el ordenador y la ayuda que ellos pueden conducir por sí solos, como los sistemas

digitales de dibujo, donde las habilidades de la máquina no imponen el estilo y donde la imagen resultante no tenga la fuerte impresión de un gráfico de ordenador o un efecto digital. Por ello se requiere de un conocimiento general de todas las máquinas disponibles para poder utilizar las que más convengan a nuestros intereses, en este caso la animación - que sirve de entrada al noticiero.

Y ya que necesitamos conocer las habilidades de cada máquina, pasemos al siguiente capítulo, donde se darán las características generales de cada máquina, pues la intención no es hacer un compendio sobre computadoras para efectos digitales, sino dar una pequeña semblanza de cada máquina a fin de facilitar la comprensión de la realización de las cortinillas de entrada (animación).

(7) Douglas Merritt, Grafismo Electrónico en Televisión, del Lápiz al pixel (tr) Eduardo Giordano (Barcelona: Ed. G.-Gilli. 1988) p. 43

(8) Ibidem p.43

(9) Ibidem p.43

(10) Ibidem p.43

(11) Ibidem p.43

(12) Ibidem p.43

(13) Ibidem p.43

(14) Ibidem p.43

3.3 EFECTOS DIGITALES EN TELEVISION (SISTEMAS DIGITALES DE DIBUJO)

"Los grafistas de televisión siempre han estado en contacto con todas las formas de trabajo impreso, desde la litografía hasta el offset, todos los métodos de composición tipográfica y cualquier forma concebible de producción de imágenes: dibujo, pintura, grabado, fotografía, etc. La orientación hacia la electrónica y los ordenadores como una forma de generar imágenes para la televisión ha sido tardía. Solo en los pasados 5 años los estudios de diseño gráfico han sufrido grandes cambios". (15)

Por ejemplo, los generadores electrónicos de caracteres empezaron a estar disponibles desde hace muchos años, como una forma de presentar los títulos en la pantalla, si bien en México llegaron hasta 1985, hoy en día los diseñadores que participan en la televisión diseñan para las máquinas de efectos digitales; para lograr su objetivo es necesario conocer qué efectos puede producir cada computadora, porque usualmente se requiere de más de una máquina para crear una animación y hay que saber cómo combinar los efectos que genera cada una de ellas, ya que el tiempo de máquinas es costoso y se limita al máximo su uso.

El objetivo es utilizar el movimiento de la imagen o su distorsión, por algún motivo en especial. Es por eso que se hace necesario dar una ligera semblanza de cada máquina, a fin de tener una noción más amplia de las posibilidades de realización de la producción de una cortinilla de entrada.

AVA (AMPEX VIDEO ART)

A comienzos de la década de 1980 la revolución electrónica estaba siendo ganada momentaneamente por AMPEX, gracias a su sistema digital de dibujo llamado AVA, este equipo era muy avanzado en su momento, pero su precio era demasiado alto, comparado hoy en día con el del MIRAGE o el WAVE FRONT.

HARDWARE:

"generalmente consiste en un ordenador, un buffer o memoria intermedia de cuadros, un monitor (CRT), una tableta digitalizadora y lápiz terminal, unidad de disco y varios dispositivos de entrada y salida" (16)

Cuando el AVA y el archivo digital ESS (Electronic - - Stills Stores) quedaron mutuamente entrelazados se hizo realidad el concepto de gráficos instantáneos.

Un primitivo disco Winchester tenía una capacidad de almacenamiento de 165 megabytes, equivalente a 160 imágenes, - hoy día el archivo digital puede registrar hasta 800 imágenes en cada disco; mediante una cámara de televisión montada sobre un soporte, pueden ser inmediatamente recuperables gracias a que cada imagen queda codificada en un número binario, y a través de una terminal de computadora puede ser llamada cuando se le requiera.

Se pueden almacenar desde pequeñas transparencias en color, hasta grandes impresos, cualquiera de estos puede incorporarse al diseño de una cabecera de noticieros a través del AVA.

SOFTWARE:

EL Software de paleta gráfica consiste en un índice o menú de opciones (mandatos) seleccionados con el lápiz y la tableta. El lápiz electrónico, también llamado stylus, y el teclado son dos opciones siempre disponibles para introducir información en la pantalla, pues estos sistemas suministran ayudas de dibujo para trazar toda clase de formas geométricas. Construir círculos y elipses perfectas apenas requieren unos segundos de trabajo; las líneas verticales y horizontales pueden formar tramas y son útiles para realizar toda clase de dibujos y diagramas, incluso las complejas formas de contornos pueden aumentar su tamaño o reducirse y luego desplazarse, mediante un stencil, a cualquier parte de la pantalla.

Cualquier imagen a todo color cuando ya está en la memoria puede aumentarse o reducirse, repitiéndola a voluntad, o bien invertirse de izquierda a derecha o de positivo a negativo, y admite ser retocada en detalles, así como la utilización de una máscara para ser cortada y pegada en cualquier-

parte de la pantalla cuantas veces se desee. Cualquiera de los medios conocidos por el diseñador puede simularse tan bien que la imagen televisada puede imitar la acuarela, el pastel, el aerosol y el impacto de colores al óleo.

Los modos de operación de la máquina se seleccionan a través de menús que aparecen en el monitor. Cuando se presiona con el lápiz electrónico sobre el mandato que se requiere el sistema está inmediatamente preparado para realizar la función. Si se elige un color para el fondo (Back), este inmediatamente se visualiza. Si se elige un color con el lápiz, este está listo para dibujar.

En cualquier instante es posible cambiar la densidad del aerógrafo, variando del más fino al más grueso o viceversa. Cuenta con una paleta cromática de 16 millones de colores, también pueden ser llamadas en estrobo reducido, imágenes guardadas en la memoria.

La gran ventaja que ofrece esta máquina es el reducido tiempo en el que se obtiene una ilustración o gráfico, con una calidad cromática de primera, y las ilustraciones impresas puede retocarlas, pues al ser capturadas con la cámara los colores pierden brillantez.

ADO: (AMPEX DIGITAL OPTICS)

Este es un ordenador de efectos digitales, cuya principal función es dar movimientos giratorios o rotatorios a la imagen capturada, así como perspectiva, pero todo en un plano bidimensional, de allí que se llame ADO (Ampex Digital Optics) pues sólo son efectos ópticos y no existe la tridimensional modelada, porque todo se da por perspectiva.

HARDWARE:

- Consiste en un monitor de alta resolución RGB (red, green, blue)
- Teclado de ordenador con 6 teclas para efectos digitales.
- Esfera de rotación de imagen.
- Palanca con doble función de movimiento derecha-izquierda, arriba-abajo.
- Memoria intermedia con 8 megabytes

SOFTWARE:

- Esta formado por las funciones de las 6 teclas de efectos-ópticos que pueden sincronizarse con música, pues todos los movimientos pueden hacerse de forma rápida o lenta y mezclarlos.
- Expande o reduce la imagen al apretar la tecla de posición; también se puede mover la imagen de izquierda a derecha o viceversa hacia todos los ángulos de la pantalla.

- Aspectos de reflexión de imagen en perspectiva en segunda - dimensión desde el mínimo al máximo.
- Letras en perspectiva, les da movimiento rotatorio proyec - tandolas del centro, hacia arriba o hacia abajo, un buen - ejemplo de esto son los créditos que se utilizaron en la pe - licula de "star War" (La guerra de las galaxias)
- Efecto de perspectiva ventana, esto se da cuando la imagen - se recorre, como si se abriera una ventana, hacia un lado - de la pantalla, y se puede hacer con los 4 lados de la pan - talla, otra variante de este efecto es el de hoja de libro, este efecto se da cuando se reduce la imagen y se unen va - rias secuencias, para que se vea como si se estuviera hojean - do un libro.
- Rotación: la máquina posee 4 efectos de rotación de las imá - genes, lo cual convierte en algo muy flexible a la imagen.
 - 1) Rotación sobre su propio eje, puede rotar sobre su - - propio eje hacia adelante y hacia atrás o girar sobre su - - centro lenta o rápidamente.
 - 2) Rotación en relación a un centro desde el cual uno de los vértices de la imagen girará.
 - 3) Rotación en relación a un círculo, aquí uno de los - - vértices de la imagen gira en relación a un círculo imagina - rio.
 - 4) Rotación con perspectiva cilíndrica, la imagen reali - za un movimiento de rotación alrededor de un cilindro imagi

nario, pero sin llegar a juntarse un extremo con el otro.

WAVE FRONT: (Visualizador Avanzado)

Lo que se conoce como el ordenador WAVE FRONT, en realidad, se llama visualizador avanzado. La confusión se da porque la compañía WAVE FRONT es la que se dedica a construir los softwares gráficos, y en verdad el nombre de visualizador avanzado le queda a la perfección, por lo siguiente:

Puede manejar tantas variantes como en la realidad, por ejemplo para las pruebas de vuelo de los aviones prototipo, o para realizar un modelo de auto de la Chrisler, aquí su costo es más barato porque si el proyecto se realizara en la realidad costaría algo así como 100 millones de dolares, y con el visualizador avanzado solo un millón, pues con él se puede construir y realizar las pruebas en pistas dándole todas las condiciones climáticas adversas que se requieran, sin necesidad de esperar a que estas se den, se pueden hacer estudios reales por medio de la realidad virtual, pero veamos de que consta el visualizador avanzado.

HARDWARE:

- Consta de un monitor RGB (red, green, blue) de alta resolución, puede desdoblarse hasta 1024 x 1024 líneas.
- Cursor con vértice auxiliar, teclado y lápiz electrónico.
- Instalado en una unidad silicon graphics 35-S serie 4 D 35 una work station (estación de trabajo) y una data station (estación de datos)
- Tres unidades de discos duros potentes de 300 megas con

tarjetas aceleradas de 40 megahertz y la opcion Z-buffer -
que es turbo.

- 16 megabytes de memoria en tiempo real.
- 64 kilobytes de memoria para instrucciones gráficas.
- Controlador SCOSI integral y procesador de audio de IRIS.

SOFTWARE:

- Vive en un ambiente UNIX, porque es uno de los lenguajes -
más poderosos y flexibles.

Posee cuatro módulos de trabajo para cumplir con la anima-
ción en tercera dimensión, y un quinto módulo auxiliar.

- El primer módulo es para modelaje o modelador, sirve para-
construir a base de geometrización de vértices, desde el -
momento en que se crea un punto ya es un modelo.
- El segundo módulo es para edición de materiales o de pro-
piedades, aquí se les dá propiedades físicas a los objetos
que se construyeron previamente en el primer módulo, se -
les puede dar transparencia, brillantes, reflexión de la -
luz, respuesta a otros materiales, tambien se pueden crear
atmósferas de diferentes colores y tonalidades.
- El tercer módulo es el Editor de secuencias de objetos, -
llamado previo animador. Trabaja con 6 camaras, hace em-
plazamientos, tomas de picada, de contrapicada, y todos -
los movimientos de cámara, desde un zoom, hasta una panorá
mica aerea.

- A el cuarto módulo se le llama instrumento final de renders es donde se dá todo el plan final, acabados, juego de luces, reflejos, en esta parte la animación se acerca en un 99% a la idea final. Nos sirve como previo para saber si nuestra idea ya casi construida, funciona a la perfección o en que parte falla.
- El Quinto módulo se le considera auxiliar pues no pertenece a las funciones de animación, sino de ilustración, por eso se llama Advance Paint, posee todas las funciones del AVA, y como él también puede imprimir letras.

Los datos pueden ser llamados por medio del teclado, el mouse o el lápiz. Los menús los presenta en pantalla por medio de windows (ventanas). Primero se captura X objeto o cosa y despues en base a eso se construye.

Se graba cuadro por cuadro a una velocidad de 30 cuadros por segundo con la opción de meter 15 o los que se quiera editar por segundo.

MIRAGE

Es un ordenador cuya función es envolver la imagen en formas geométricas ya preestablecidas, esfera, cubo, pirámide y cilindro, así como el levantamiento en maqueta de cualquier forma bidimensional.

HARDWARE

- Monitor de alta resolución (RGB)
- Teclado de ordenador y lápiz electrónico
- Una unidad de discos duros con potencia de 300 megas
- 8 megabytes de memoria en tiempo real.
- Una unidad central de proceso (CPU)

SOFTWARE

- Consta de Menú de opciones en pantalla por medio de windows
- Envolvimiento de la imagen en 4 polígonos regulares ya preestablecidos (esfera, cubo, pirámide y cilindro)
- Distorsión o metamorfosis de una forma geométrica a otra, pudiendo detener el proceso para obtener una forma intermedia.
- Movimientos rápidos o lentos de la figura geométrica
- Posee un módulo de Ray-Tracing que es una técnica de generación de imágenes que utiliza el principio de reflexión, absorción y transparencia de la luz al incidir (caer) sobre -

los objetos, en este mismo módulo tiene una sección de materiales para darle propiedades físicas a los polígonos regulares, y aparentar desde rocas de grueso granulado hasta plexiglas.

- Un logotipo a línea le puede dar apariencia de maqueta, también se le pueden meter brillos y color, pues posee una paleta cromática similar a la del AVA con 16 millones de colores.

- (15) Douglas Merritt, Grafismo electrónico en Televisión, del Lápiz al Pixel (tr) Eduardo Giordano (Barcelona: Ed. G. Gilli. 1988) p.36
- (16) Ibidem p,41

4. PLANEACION DE UNA CORTINILLA DE ENTRADA

Comenzare por decir que cada productor tiene su estilo, las más de las veces llegan con una idea fragmentada y sobre ella se comienza a trabajar, trazando bocetos, agregándole - que se llama audio a la música de fondo y la voz que hace la presentación del noticiero, la cual difícilmente varía, tanto en locutor como en texto, pues se cuidan estas constantes para que sirvan como un enlace entre la cortinilla anterior y la presente.

Algunos productores cambian de cortinilla cada 6 meses - mientras que otros lo hacen cada año. También se da el caso de que la cortinilla de entrada perdure todo el año y lo que varíe sea la presentación de los gráficos, supers y recuadros, de ser así los cambios se realizan sobre la marcha, pero cuando se trata de cambiar toda la cortinilla de entrada, usualmente también se cambia la cortinilla de salida y la de corte de comerciales, porque las 3 poseen cierta uniformidad. Por tal motivo es indispensable una planeación, la cual se verá plasmada en el papel por medio de un Story Board, que debe ser lo más claro posible, pues será llevado a creatividad digital y allí los operadores se encargarán de ejecutarlo

En ocasiones una pequeña secuencia de animación requiere de un excesivo trabajo y al final no luce tanto como se

esperaba; el diseñador debe estar pendiente de estos detalles y sugerir otras opciones si es necesario .

Una animación nunca va a ser hecha en una sola máquina; el ingeniero encargado de creatividad digital mira el storyboard, el productor le plantea la idea y con base en eso se planea cuántas pistas va a requerir la animación y qué máquinas se necesitarán. Aquí es donde se vuelve a modificar la idea, si algún efecto no se puede dar o requiere de ayuda gráfica, es decir, que algo se tenga que hacer en papel, - - con pinceles, estilógrafos y escuadras.

Por ejemplo para que creatividad digital pueda trabajar con el logotipo de "Muchas Noticias", primero necesita capturarlo y para eso es indispensable que arte gráfico proporcione el logotipo a línea como si se tratara de un original mecánico, aunque el WAVE FRONT y el AVA contienen en sus paquetes 5 familias tipográficas, se requiere este procedimiento por ser más preciso y rápido.

El logotipo será capturado por una cámara (fig. 2) que está entrelazada con el archivo electrónico y el AVA, el - - cual lo retiene en su memoria intermedia para comenzar a trabajar en él, aunque el trabajo sea excelente cuando la cámara captura el logotipo, la lente de ésta lo distorsiona ligeramente y requiere retoques, mismos que se realizarán con ayuda geométrica que posee la máquina. Una vez concluida esta tarea se puede pasar el logotipo a cualquier otra máqui

na como el WAVE FRONT (Visualizador Avanzado), por ejemplo, para que le dé volumen y brillos metálicos; o bien, al ADO para que lo haga moverse en forma circular.

Sea cual fuere la máquina que realice el efecto aquí se comienza a tomar en cuenta los factores concretos de la forma porque "la importancia de una clara organización figura-fondo es tremenda no sólo con respecto al resultado sino también para el desarrollo de nuestra capacidad de visualización conceptual". (17)

Una vez que se tiene el logotipo ya construido se graba en una pista, con un fondo negro para que haga croma, se graba en la memoria dándole un número para su fácil localización y se comienza a trabajar en los backs de fondo. En esta parte es donde el story board adquiere gran valor, pues se copiará tal y como está, sin hacer ya pruebas de color, ni buscar la colocación de las figuras sobre el plano visual, pues esto ya fue analizado al realizar el story board. En él también se decidió el tamaño de los logotipos con respecto al back de fondo y sus elementos. Debemos recordar que los cuadros del story board están hechos a escala, tomando en cuenta la pantalla de televisión, con lo cual se facilitan las cosas para los operadores de creatividad digital; aunque se da el caso, la decisión de última hora, como agrandar el logotipo o sustituir "x" elemento porque resulta poco perceptible al meterlo en rendererse (previa animación).

En el caso de la nueva entrada del noticiero "Muchas-Noticias" se requerirán de 2 backs y un total de 5 pistas de animación con un tiempo real de duración de 30 segundos, a este tiempo se le deben sumar 15 segundos más de protección, 5 al principio y 10 al final, este tiempo se da por si alguna de las caseteras llegara a atorarse, o la iluminación fallara para que la pantalla no quede en negros.

Se buscó que los backs contrastaran con el logotipo que es dorado, pero también debían guardar armonía con la escenografía, ya que está iluminada con luz violeta y verde, se les dio estos tonos para que al final, cuando desapareciera no se sintiera un cambio brusco.

El primer back sólo sirve de fondo para la entrada del logotipo de Televisa, pero el segundo tiene la función de dirigir la atención del público televidente por medio de las líneas de fuerza hacia la esquina donde aparecerá el logotipo "Muchas Noticias". (fig 3.4)

Anteriormente, una vez que se detenía el logotipo sobre este back ya no había movimiento, lo cual es un requisito indispensable para retener la atención del público, así que se pensó en que el logotipo de Televisa saliera de cuadro, pero la distancia entre éste y el ángulo superior de la pantalla era muy poca y no podía salir hacia abajo porque daría la impresión de estar cayendo, por otro lado, necesitaba un elemento que rompiera con la segmentación de la pantalla y de -

volviera la vista del telespectador hacia el centro de la misma. Esto dio como resultado un rectángulo cuyo lado más pequeño fuera paralelo al borde del back violeta y cómo pasaría por encima del logotipo de Televisa, así como del de "Muchas Noticias" debía ser transparente.

Por esta razón se requería que apareciera en el momento en que los 2 logotipos estuvieran más cerca, lo cual ocasionó otro problema; el lado final del rectángulo también se llevaba la visión del telespectador con él, así que se resolvió esmarcarlo y dejarlo en tono violeta, igual al del Back.(fig.5)

La animación final (consiste en barrer con los backs y dejar solamente el logotipo del noticiero.) correrá a cargo del switcher porque conforme se barran los backs caerá a cuadro, es decir, se irán viendo simultáneamente la escenografía y la conductora, la Sra. Dolores Ayala.(fig.6)

Como se puede apreciar los conocimientos acerca de diseño y teoría del color son imprescindibles para la planeación de este trabajo, al igual que el dibujo para plasmarlo sobre el papel, la geometría para realizar los logotipos, y por qué no hasta la sensibilidad artística, porque hay que recordar que según la teoría de la Gestalt el todo es algo más que la unión de todas sus partes.

Ya que hablo de partes, a continuación describiré a grosso modo como se van uniendo las pistas para darnos esta cortinilla de entrada. No deseo adentrarme en tecnicismos ni en todo el proceso que implica hacer una cortinilla de

entrada, sólo me estoy centrando en la planeación de la parte gráfica, sin mencionar el audio o los problemas de edición, lo que sería parte de otro estudio. Por lo tanto lo que a continuación describo es sólo complementario.

Como ya se había dicho, la próxima entrada del noticiero "Muchas Noticias" requerirá de 5 animaciones.

La primera consiste en un back de mapamundi, el cual comenzará a desaparecer por medio de 2 pantallas que se cruzarán hasta desaparecerlo y dejar la pantalla en negro. Ya que se haya obtenido la animación, se grabará en una pista pero en sentido contrario, es decir, comenzando de la pantalla en negro hasta obtener el mapamundi (efecto de fade in)

Esta primera animación se almacena en la memoria para que posteriormente se le encime la animación del logotipo de Televisa.

Para la segunda animación se requerirá el logotipo de Televisa que ya está construido y almacenado en la memoria gráfica, así que se le llama por su número, y por medio del ADO se le reduce y coloca en el lugar de la pantalla al tamaño que el story board indica. Teniendo esta animación se le encima a la anterior del mapamundi, se graban las 2 pistas, dándole disolvencia al mapamundi hasta desaparecerlo del interior del logotipo de Televisa. Al terminar este proceso se tiene un back estable sobre el cual se encimará una pantalla violeta que aparecerá en forma sesgada y que cubrirá par

cialmente este back. Se pensó en la pantalla sesgada porque así la vista del telespectador se dirigirá hacia la esquina donde el logotipo del noticiario comenzará a aparecer.

La tercera animación requiere del logotipo de "Muchas - Noticias", que también se construyó con anterioridad sobre un fondo negro (croma) para que se le puedan encimar las animaciones anteriores, pero esta vez se cronometra el tiempo pues el logotipo de "Muchas Noticias" deberá permanecer en la pantalla al correrse los backs de fondo.

Por último se incluyó el rectángulo violeta, porque éste debe pasar por encima de todo, se le dio animación por medio del ADO con el mismo procedimiento que al logotipo de Televi sa, pero colocándolo donde indica el story board.

(17) Wucius Wong Fundamentos del Diseño Bi y Tridimensional
(Tr) Homero Alsina. The Venet. 2 ed. (Barcelona: Ed. G. Gilli. 1981) p.31

4.1 EL VALOR DE LAS CABECERAS DE ENTRADA

Comencemos por definir qué es una cabecera cortinilla de entrada. Por principio de cuentas se le llama cabecera porque va al principio del programa y su tiempo de duración depende del criterio del productor, pero usualmente no sobre pasan los 45 segundos.

Existen otras cortinillas más breves de tan sólo 5 segundos que se llaman cortinillas de corte; estas cortinillas nos sirven de transición entre las noticias y los cortes comerciales intermedios. En el caso de los noticieros la cortinilla de entrada es una constante, que junto con las cortinillas de corte dan una uniformidad a la estructura del noticiero.

Otros elementos que también dan uniformidad al noticiero son el grosor de las plecas, su color, la tipografía utilizada y la forma de utilizarla, el tamaño de los recuadros e incluso los encuadres de cámara. Todos estos elementos nos dan un estilo único que ningún otro productor va a igualar y como se podrá apreciar, una parte importante de esto son las cortinillas de entrada, pues son la envoltura de las noticias; la identidad corporativa del noticiero, pero con la ventaja del movimiento y el sonido, más aun dan el carácter del noticiero, porque hay que recordar que todo el día hay -

noticias y muchos noticieros televisivos, por lo que es importante darle a cada uno su identidad propia, ya que todos recurren a las mismas fuentes: UNITED PRESS INTERNACIONAL (UPI), ORGANIZACION DE LA TELEVISION IBEROAMERICANA (OTI), etc.; por lo que en la mayoría de las veces utilizan imágenes parecidas. Esto hace que las cortinillas tomen singular importancia para diferenciar los noticieros.

Más que servir de preámbulo entre los anuncios y el programa, el principal valor de uso de las cortinillas de entrada es el de imagen corporativa. Es por esta razón que compete con los anuncios en cuanto a espectacularidad y dinamismo en el manejo de las imágenes.

"Las oportunidades creativas y el papel clave de las secuencias de encabezamiento en la presentación de emisiones harán que siempre las recordemos como la parte más interesante y significativa de la aportación gráfica" (18)

Pero esta espectacularidad se debe tratar con sumo cuidado, con mucha sutileza, pues debemos tomar en cuenta que son noticias las que se están transmitiendo, parte de la historia del mundo, y no un espectáculo circense, aunque de un tiempo a la fecha se ha formado el concepto de mezclar noticias y espectáculo para hacerlas más amenas, menos tediosas.

(18) Douglas Merritt, Grafismo Electrónico en Televisión, del Lápiz al pixel (Tr) Eduardo Giordano (Barcelona: Ed. G. Gilli, 1988) p.17

4.2 LA FUNCIÓN DE LAS CABECERAS DE ENTRADA

La principal función de las cabeceras de entrada es la de servir de distintivo, lo que se logra al manejar la imagen corporativa del mismo.

Los noticieros exhiben noticias aparte de los productos de los patrocinadores.

Una cabecera de entrada está constituida por una pista de audio de cuatro canales, incluida en la pista visual de formato VPR de una pulgada, la cual contiene tres animaciones computarizadas; la primera para la entrada del noticiero; la segunda para corte de comerciales y la tercera para créditos finales y salida del programa.

1.- Para la entrada del noticiero, esta tiene un tiempo de duración entre 45 y 60 segundos, y en ella se maneja la imagen corporativa (logotipo del noticiero) de manera que éste resalte lo suficiente, pues su principal función es la de diferenciar al noticiero de otros. Sobre esta cortinilla se basan las otras 2 y soportará la mayor carga de información, pues es la presentación en cuanto al carácter del noticiero.

La mayoría de las veces contiene, aparte de la animación del logotipo, imágenes que muestran qué clase de tratamiento se le da a las notas.

2.- Corte de comerciales. Estas cortinillas no durarán más allá de 5 segundos, en los cuales sólo se logra un rápido movimiento del logotipo y de allí se pasa a los comerciales, ésta es su función, servir de preámbulo entre el noticiero y los comerciales. En algunos noticieros se utiliza antes del bloque de comerciales y al concluir éste.

3.- Créditos finales y salida del programa. El tiempo de duración de éstas puede variar dependiendo de la cantidad de créditos y del tiempo de sobra que tenga el noticiero. - - porque llega a suceder que algún comentario acerca de X nota se prolonga más de lo planeado y es necesario reducir el - - tiempo de salida del noticiero, que normalmente está calculado en 45 segundos.

Esta animación está tomada, las más de las veces, de la entrada, bien puede ser el final de la misma, el principio o la parte más espectacular; y sobre ella comienzan a aparecer los créditos; otras veces se ahorran esta cortinilla y sólo comienzan a aparecer los créditos, teniendo como back de fondo el escenario, esto depende mucho del productor y del conductor del noticiero.

Pero un noticiero no sólo contiene éstas tres secciones en las que se utilizan elementos gráficos; también incluye, en el desarrollo del noticiero gráficos que se aplican para la sección de deportes, por ejemplo, los logotipos de las olimpiadas o un gráfico que simbolice al basquetbol, o escu-

dos de futbol, etc., o bien en un recuadro para las notas - oficiales, los logotipos de dependencias gubernamentales, instituciones privadas, etc., los mapas también entran en esta categoría.

Estos gráficos se deben elaborar diariamente para insertarlos en los recuadros que aparecerán en el margen superior izquierdo o derecho, según el caso en el que se encuentre - ubicado el conductor y sea posible pasar a llenar pantalla o quedarse sólo en el recuadro, pues su principal función es - la de servir de reforzamiento para las notas junto con los - supers, porque la televisión debe dejar ideas claras.

CONCLUSIONES

A partir del proyecto que investigué, relacionado con la producción de cortinillas de entrada del noticiero - - - "Muchas Noticias" pude notar que a pesar de que la televisión es un medio gráfico de comunicación, con 60 años de historia, no había tenido una gran evolución en cuanto a su producción ya que sólo tomaba prestados recursos de otros medios de comunicación, como por ejemplo: de la imprenta, tomó la tipografía para los créditos; del cine las transparencias, etc hasta que el advenimiento de los ordenadores y el desarrollo de -- programas hechos especialmente para el tratamiento de imágenes, hizo posible el desarrollo de una identidad propia ya que vinieron a dar a la televisión un nuevo concepto y un dinamismo a la imagen que no se hubiera logrado con ningún -- otro medio.

Este cambio se reflejó en las cortinillas de entrada, -- principalmente en las de noticieros, hecho por el cual, el -- proyecto se centró en la planeación de una cortinilla de entrada para el noticiero "Muchas Noticias" de allí que mi objetivo primario sea:

Diferenciar la imagen corporativa del noticiero por medio de una animación computarizada a base de efectos digitales.

Lo cual se cumplió al pie de la letra ya que ésta animación

se realizó en un 80% por medio de ordenadores.

En cuanto a la hipótesis, la cual afirmaba que:

Por medio de los adelantos tecnológicos proporcionados por las computadoras para efectos digitales, se ha hecho posible un gran realce de la imagen corporativa (logotipo) de los noticieros, al aplicarles tratamientos novedosos y un dinamismo que difícilmente se hubiera alcanzado con el sistema de animación tradicional.

Se puede decir que con base en los datos investigados y la experiencia que me dejó el trabajo, la hipótesis resultó --- cierta, ya que como se puede apreciar en el videocasete las animaciones a base de ordenador son más vistosas y espectaculares, sin dejar a un lado su formalidad .

Y es que gracias a los ordenadores se ha logrado un gran auge del diseño gráfico televisivo, sobre todo se ha despertado el interés de los productores por enriquecer sus programas por medio del diseño electrónico.

El campo para desarrollarse como comunicador gráfico es amplio, las herramientas innovadoras e interesantes, pienso que se puede sacar mucho provecho de los ordenadores, las -- ayudas geométricas y los efectos que éstos producen, ya que con ello se abre un vasto campo de recursos para desarrollar la creatividad de productores, diseñadores y operadores de máquinas de efectos digitales.

Pero hasta ahora estas herramientas no se han utiliza_

do a toda su capacidad, en parte por el poco tiempo que tienen los equipos de producción en máquinas editoras, y por -- otro lado, la saturación de trabajo que hay en creatividad -- digital.

En lo personal este proyecto me ha dejado una visión -- más amplia del trabajo que me corresponde realizar como comunicador gráfico, del porqué de su realización y del cómo -- ha ido evolucionando el diseño gráfico en la electrónica.---

También me ha permitido ubicar el papel del comunicador gráfico, así como la responsabilidad que tiene en un -- medio de comunicación tan penetrante como es la televisión.--

Independientemente de que la hipótesis se haya cumplido, me agradó bastante realizar este proyecto, porque toca un -- aspecto del cual poco o casi nada se ha escrito, es por esto que mucha de la información es de primera mano. Y es en este -- aspecto donde radica mi aportación a los diseñadores y comunicadores gráficos que están fuera del ambiente de los medios electrónicos pues podrán tener una noción más completa de cómo se desarrolla el diseño electrónico en nuestro país, ya -- que este trabajo queda como una muestra, no de cómo se debe realizar una cortinilla de entrada, sino de cómo se consigue producirla y principalmente muestra el trabajo gráfico previo que se requiere.

Figura 1 Animación a base de rieles de cartón

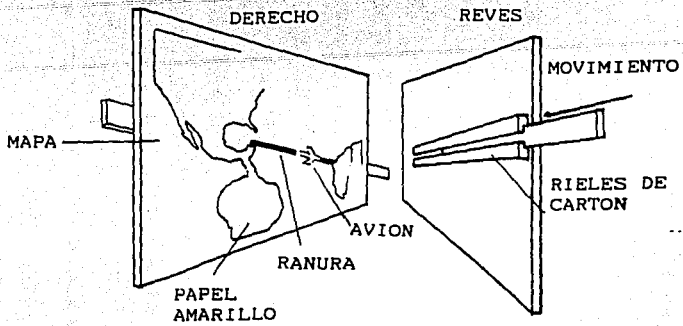


Figura 1.(b). Grabación del mapa y la explosión para completar la animación.

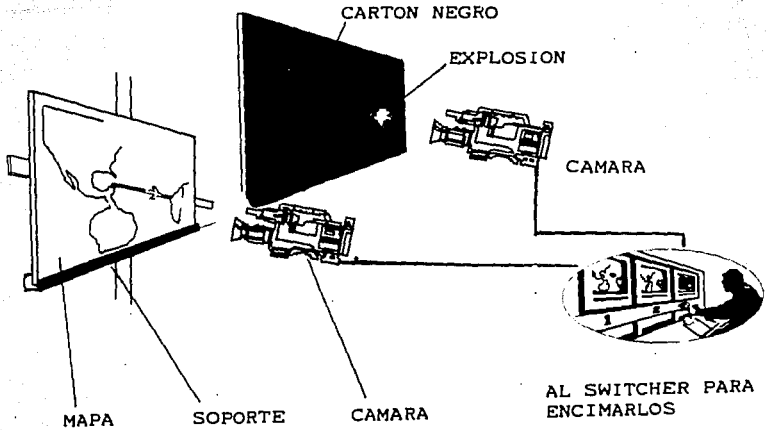
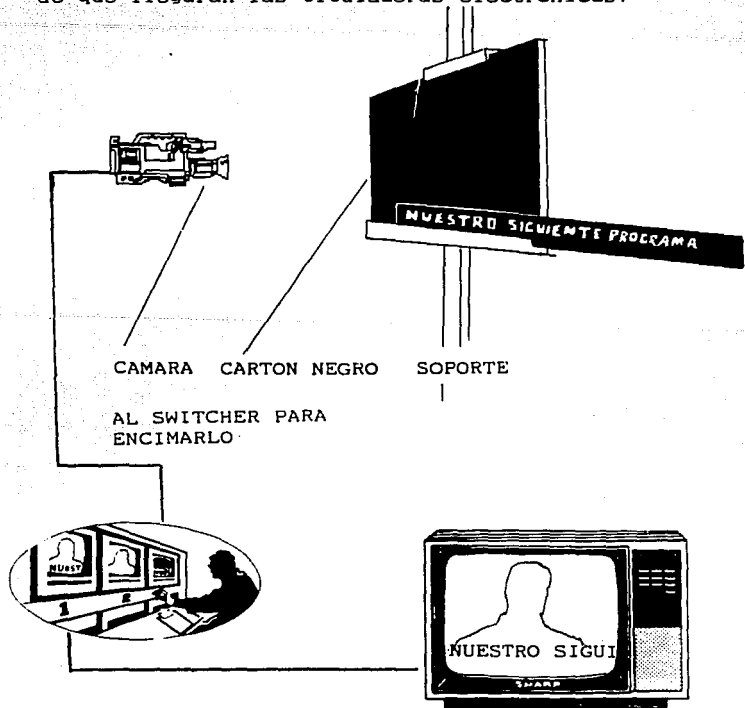


Figura 1(c):

Gráfica que muestra como se realizaban los supers antes de que llegaran las tituladoras electrónicas.



El cartón negro al hacer croma se transparentaba, por lo que se podía encimar en la imagen transmitida.

Figura 2 Proceso de captación de imagen.

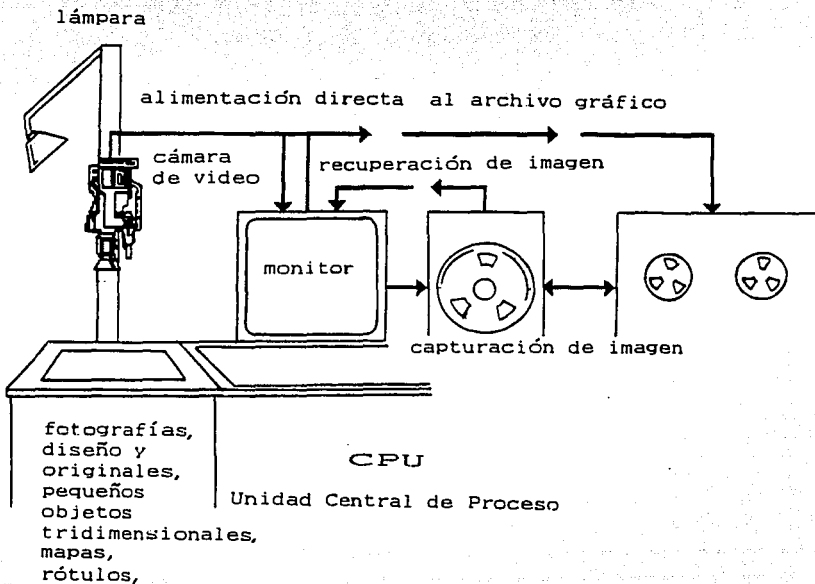
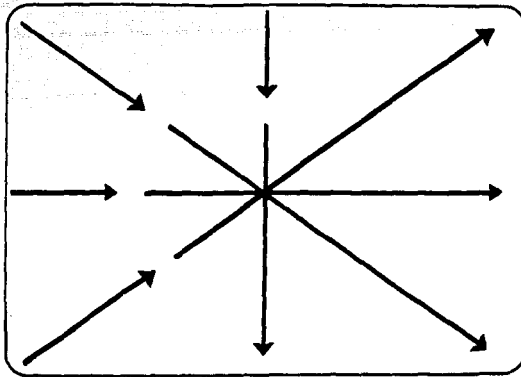
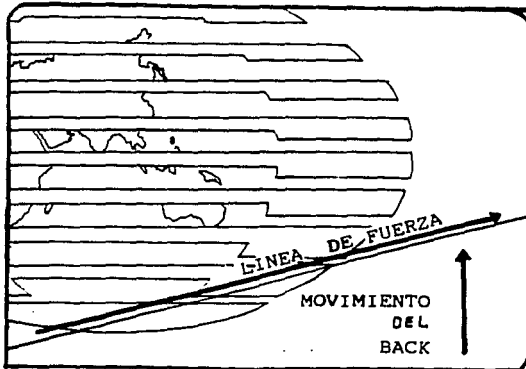


Figura 3. Diagrama de líneas de fuerza en la pantalla.



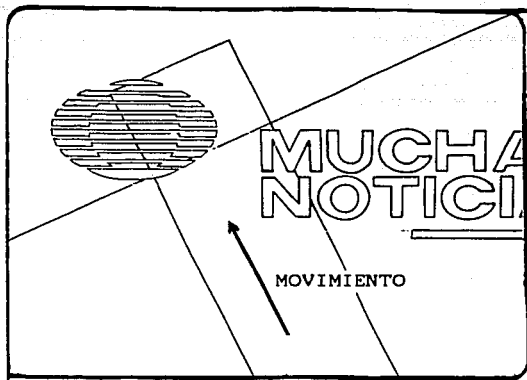
Cuando la imagen no contiene formas con una perspectiva sobresaliente, podemos leerla de IZQUIERDA a DERECHA, de ARRIBA hacia ABAJO y del ANGULO SUPERIOR IZQUIERDO hacia el ANGULO INFERIOR DERECHO

Figura 4. Aplicacion de las líneas de fuerza.



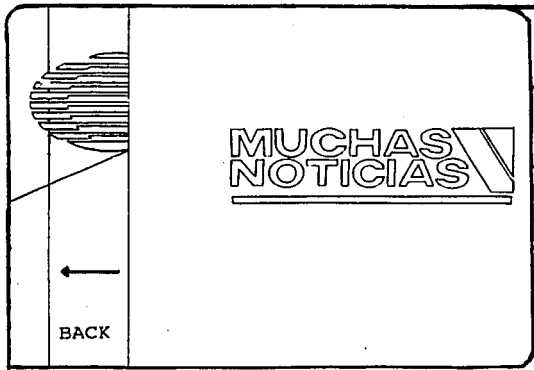
La vista se dirige hacia este lado

Figura 5. El rectángulo dirige la vista del espectador hacia los dos logotipos.



Al romper el formato de las líneas de fuerza con una figura (rectángulo) se aumenta el valor de atención.

Figura 6. Efecto de barrido de imagen.



El logotipo se queda mientras los backs se barren.

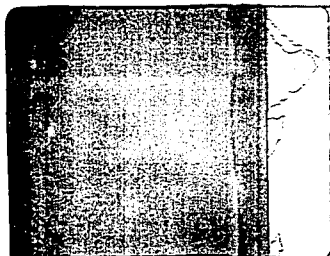


PROGRAMA *Noticiero "Muchas Noticias"* PRODUCTOR: *Jose Ramiro*

FIRMA

USO *CORTINILLA DE ENTRADA*

FECHA / /

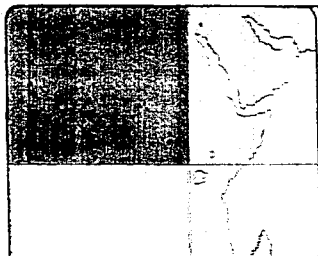


NUMERO

1

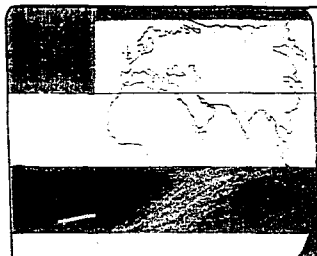
TIEMPO

DESCRIPCION *Fondo en negro, con cinta*
3 segundos de back de impresión.
VCC OFF



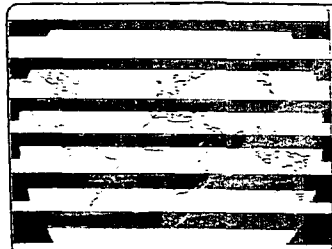
2

Finisce sin pantalla que tambien
desaparece la pantalla negra.
VCC ON, BARRA LA UNIDAD



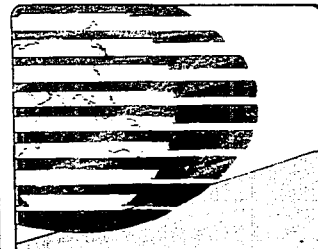
3

Comienza a aparecer el logo de TVSA
de grande a pequeño.
VCC ON, BARRA LA UNIDAD



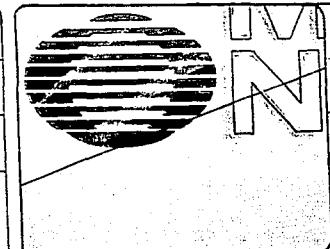
4

continúa empujándose el logo y el
mapa mundi comienza a desaparecer.
VCC OFF TELEVISIA



5

El logo de TVSA se va orillando hacia la
izquierda y aparece el back violeta.
VCC OFF PRESENTA



6

Sigue empujándose el logo de TVSA y
vamos a aparecer el logo de M-N.
VCC OFF SU NOTICIERO

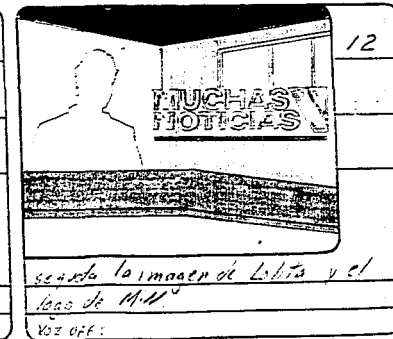
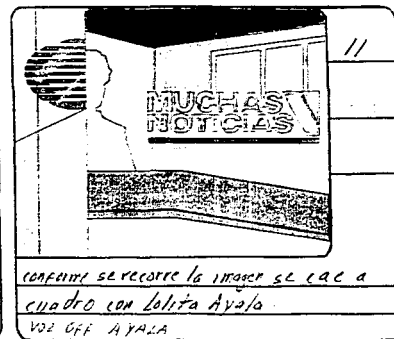
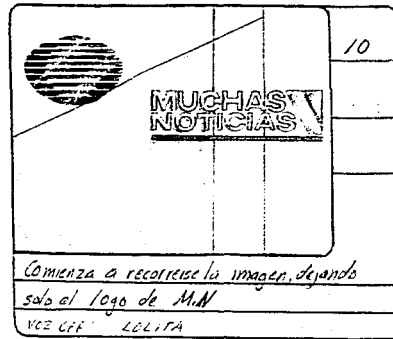
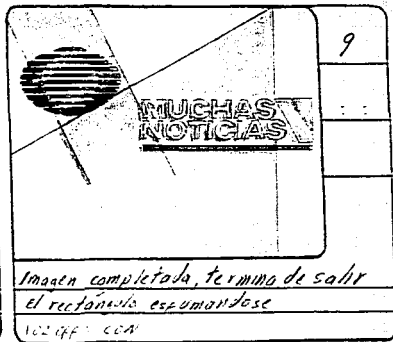
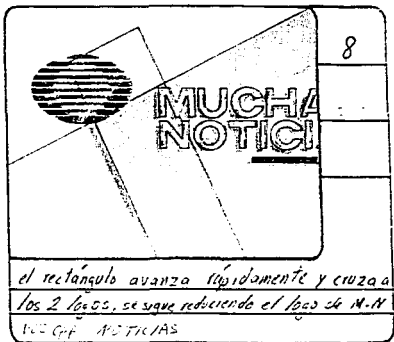
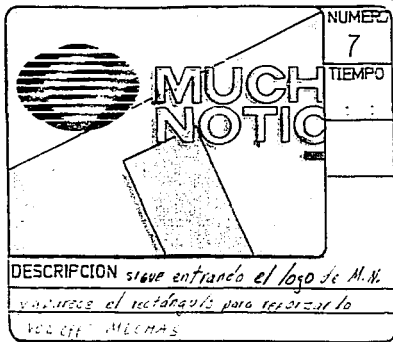


PROGRAMA Noticiero "Muchas Noticias" | PRODUCTOR Jose Romero.

FIRMA

FECHA / /

USO CORTINILLA DE ENTRADA



GLOSARIO

Aire. "Dar aire" es la distancia entre la parte superior de la cabeza del sujeto y la orilla del marco, o en la dirección que mira el sujeto. "Estamos al aire" significa que el programa se está transmitiendo.

Angulo. Posición de la cámara; ángulo alto es cuando la cámara está en una posición elevada, tomando en picado. Angulo bajo: la cámara está a ras del suelo y toma en contra picado.

Back. Imagen que sirve como fondo en la pantalla.

Betacam. Videocinta metálica de formato ligeramente más grande que el beta.

Bit. Contracción de la expresión inglesa "binary digit" dígito binario; que pertenece al sistema de numeración binario en donde solo hay dos valores 0 y 1; elemento de recepción procesamiento, almacenamiento y emisión de información electrónica.

Byte. Conjunto de 8 bits, es la mínima unidad direccionable de memoria principal.

Cabina de control. De donde todos los programas de televisión empiezan o siguen su viaje a los receptores. Desde esta cabina el director dirige las grabaciones, transmi

siones en vivo y transmisiones de control, asistido por una serie de técnicos especializados.

Cámara. Es el aparato que reproduce una imagen por medios electrónicos.

Campo de acción. Se denomina así al espacio donde se desarrolla la acción, o al campo de visión de la cámara.

Capturar. Cuando una cámara toma una imagen para pasarla a una máquina de efectos digitales.

C.P.U. Unidad Central de Proceso (Central Process Unit). consta de tres partes que son: memoria principal, unidad lógica y unidad de control, y básicamente su función es realizar las acciones indicadas por los programas, mediante la manipulación de los datos introducidos en la memoria.

Créditos. Es el reconocimiento, en forma visual o sonora, a artistas y técnicos que realizaron el programa.

Casete (videotape). Cinta magnética sobre la cual se graba sonido e imagen.

Casetera. Grabadora de video; las hay portátiles y de estudio; su funcionamiento es similar a las de audio.

Cromakey. Sistema que permite que dos o más imágenes se confundan en una sola a fin de obtener efectos, los colores negro y azul process dan el croma.

Cue. Es la voz de acción en TV, que se da a los locutores, conductores o actores. Puede ser luminosa o solo una se

ña que hace con la mano el jefe de piso.

Corte directo. Transición instantánea de una escena a otra, o de una cámara a otra.

Digitalización. Se dice cuando una cámara captura una imagen y la introduce a la memoria de un ordenador, el cual le asigna un número (dígito) para ubicarlo en el archivo gráfico.

Director. Persona responsable de la organización, interpretación y realización del programa.

Disolver. Mezclar una imagen con otra.

Edición. Procedimiento de acoplar escenas que componen un programa en su orden final, tras recortarlas para darles su longitud definitiva. En televisión la edición es electrónica.

Efecto Digital. Tratamiento que se le da a la imagen por medio de ordenadores especializados capaces de distorsionar, desvanecer o dar movimiento a la misma.

Escenario (set). Escena construida en el interior del foro donde se desarrolla la acción.

Fundido de cierre o de abertura. Ennegrecimiento gradual de una escena sobre la pantalla hasta su completa desaparición (fade out), o el efecto inverso (fade in).

Generador de caracteres. Máquina de escribir electrónica mediante la cual se puede escribir en la pantalla.

Gigabyte. Gb o G. $1 \text{ Gb} = 2^{10} \text{ Mb} = 1024 \text{ Mbytes}$.

Gráficas. Material escrito, dibujado o compuesto de fotografías que se ponen sobre un atril frente a una de las cámaras (directo o super) para dar un nombre, un teléfono, títulos o ilustrar un comentario.

Guión. Argumento del programa sobre el cual se basa el director, técnicos y actores. Contiene una descripción detallada de la acción, escena por escena junto con los escenarios, posiciones de cámara, diálogos, música, ruidos y tiempos de cada escena.

Hardware. Parte material del ordenador, equipo físico, teclado, C.P.U., monitor, mouse y stylus.

Hard line. Especie de dimo fotomecánico.

Iconico. Derivado de la palabra griega Icon, imagen.

Identidad. Diferencia a la persona, al grupo o asociación de personas que se dedican a una actividad determinada a través de una característica específica; sus objetivos: diseñar para la institución, empresa o persona una identidad con carácter propio por medio de formas gráficas que son símbolos e imágenes.

Imagen. Es la concepción y representación visual, verbal o auditiva de un objeto o idea determinados que mantiene una relación de semejanza con lo que representa.

Imagen Corporativa. La imagen gráfica formada por una serie de elementos que representan el objetivo de la corporación persiguiendo el lucro en sus servicios.

Kilobyte. Kb o K. $1 \text{ Kb} = 2^{10} \text{ bytes} = 1024 \text{ bytes}$.

Líneas. Formación horizontal de puntos y bandas en la pantalla.

Logotipo. Es una imagen gráfica que representa un concepto o idea preestablecido.

Master. Original de una grabación. También se conoce con este nombre a la cabina de control y transmisión.

Monitor. Aparato de televisión que puede reproducir las imágenes de la cámara y videotape.

Mouse. Ratón, periférico de entrada que normalmente acompaña al teclado, sustituyendo incluso a la mano del usuario en funciones tales como señalar, abarcar, dibujar etc.

Microondas. Ondas portadores de la señal de alta frecuencia.

Megabyte. Mb o M $1 \text{ Mb} = 2^{10} \text{ kb} = 1024 \text{ kilobytes}$

Ordenador. Se denomina ordenador a todo aquel aparato que sirve para el proceso, tratamiento y almacenamiento de la información.

Pizarras. Backs planos sobre los cuales se escribirá información o se trazarán gráficas.

Plexiglas. Acrílico flexible transparente.

Programa. En el caso de los ordenadores son un conjunto de instrucciones necesarias para obtener un resultado a partir de unos datos determinados de un área específica

Ray-Tracing. Técnica de generación de imágenes que utiliza el principio de reflexión, absorción y transparencia

de la luz al incidir (caer) sobre los objetos.

Recuadro. Pequeña imagen de 1/4 de la pantalla insertada en otra imagen.

Software. Instrucciones necesarias que el ordenador necesita para funcionar correctamente.

Super. Placa gruesa de color con un leve comentario acerca de la imagen en la que va encima, se ubica en la parte inferior de la pantalla.

Stilus. Lápiz electrónico.

Story board. Sucesión de gráficos explicativos que representan una animación o secuencia de imágenes.

Switcher. Mezclador de video. Unidad electrónica instalada en la cabina de control, capaz de mezclar, disolver o dividir las imágenes que le llegan de las cámaras en grabación. También se conoce con este nombre al operador.

Voz en off. Voz del locutor o presentador; el sujeto se oye, pero no se ve.

BIBLIOGRAFIA

- Baggaley Jon P., Analisis del mensaje televisivo (Tr) Homero Alsina Thevenet. (Barcelona: Ed.G.Gilli. C.1979) 217 p.
- Historia, Biografia y Geografia de MEXICO, Ed.Porrúa. Tomo II: 4a.Ed.Mexico, D.F.: 1976. 2761p.
- Mejia Prieto Jorge, Historia de la radio y la Television en Mexico (Mexico: Editores asociados 1972) 322 p.
- Merrit Douglas, Grafismo Electronico en Television del lapiz al pixel (Tr) Eduardo Giordano. (Barcelona: Ed. G.Gilli.1988) 147 p.
- Murray Ray, Manual de Tecnicas de Television (Tr) Esteve Riam bau (Barcelona: G.Gilli. c 1980) 199 p.
- Quijada Soto Miguel Angel, Analisis y practica de la produccion de programas (Mexico: Trillas.1986) 109 p.
- Toran L. Enrique, La informacion en Television (Barcelona:- - Ed.Mitre.1982) 142 p.
- Vicepresidencia de Transmisiones y Conduccion de Senales, - - Estaciones de Television. Editado por Televisa, S.A. DE C.V.- 1990. 308p.
- Wong Wucius, Fundamentos del Diseno Bi y Tridimensional (Tr.- Homero Alsina Thevenet. 2 ed. (Barcelona: Ed.Gilli.1981) - 205 p.