

24
28j

U N I V E R S I D A D N A C I O N A L
A U T O N O M A D E M E X I C O

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

PROPUESTA DE PROGRAMA BASICO PARA LAS ASIGNATURAS DE
LABORATORIO DE TELEVISION I Y LABORATORIO DE TELEVISION II
DE LA ENAP

Tesis que presenta

Guadalupe del Carmen Márquez Ceseña

para optar por el título de

Licenciada en Comunicación Gráfica

Xochimilco, D.F.



Diciembre de 1983

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

SECRETARIA
ACADEMICA
Escuela Nacional de
Artes Plásticas



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.

I N D I C E

| | |
|---|-----|
| Introducción ----- | 6 |
| PRIMERA PARTE. LA TELEVISION ----- | 12 |
| 1. Desarrollo y elementos técnicos ----- | 13 |
| 1.1 Desarrollo de la televisión ----- | 13 |
| 1.2 Transmisión de audio y video ----- | 23 |
| 2. Organización ----- | 39 |
| 2.1 Preproducción ----- | 39 |
| 2.2 Producción ----- | 59 |
| 2.3 Postproducción ----- | 68 |
| 3. Lenguaje ----- | 71 |
| 3.1 Terminología ----- | 71 |
| 3.2 Lenguaje de la imagen ----- | 93 |
| 4. Análisis del medio ----- | 125 |
| 4.1 La televisión, su público y sus géneros ----- | 125 |
| 4.2 Conocimiento y estética en la televisión y en el video ----- | 148 |

| | | |
|---|--------------|------------|
| SEGUNDA PARTE. PROPUESTA DE PROGRAMA | ----- | 155 |
| 5. Análisis del programa oficial | ----- | 156 |
| 6. Propuesta de programa básico | ----- | 173 |
| 6.1 Objetivos | ----- | 173 |
| 6.2 Temario | ----- | 189 |
| 6.3 Actividades y evaluación | ----- | 185 |
| Conclusiones | ----- | 212 |
| Bibliografía | ----- | 219 |

INTRODUCCION

Los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico y de Comunicación Gráfica tienen un perfil, al egresar, según el cual conocen diversos medios visuales para crear, manipular y comunicar mensajes, ya sea a grandes masas o a pequeños núcleos. Los conocimientos que poseen sobre el lenguaje gráfico son un elemento para lograr sus propósitos y hacer efectiva la trascendencia de dichos mensajes. Al poseer estas habilidades, tienen la capacidad de diseñar, producir y enviar cualquier emisión basada en las imágenes (fijas o en movimiento), con contenidos determinados. Como parte fundamental del perfil arriba mencionado, considero que el diseñador gráfico debe ser capaz de traducir sus impresiones subjetivas en formas significantes objetivas que sirvan de vehículo a la comunicación.

Durante mi experiencia docente en la materia de televisión, he observado varios aspectos básicos que es necesario tomar en cuenta para su enseñanza. En vista de las capacidades profesionales ideales del egresado a que me he referido en el párrafo anterior, es necesario que en la formación del diseñador o del comunicador gráfico se considere con toda seriedad el papel que desempeña la televisión como un medio por el cual éstos, como profesionales, podrán emitir informaciones o mensajes. Esto implica que en el desarrollo curricular de las licenciaturas correspondientes se contemple la interrelación, tanto

vertical como horizontal, entre las distintas asignaturas, teniéndose como guía los objetivos de las carreras.

Por otro lado, mi experiencia como productora de televisión me ha hecho prestar especial cuidado en lo importante que es el conocimiento del diseño gráfico y de la comunicación gráfica en este medio, ya que son elementos aplicables directamente en la solución de cualquier mensaje. El egresado de estas disciplinas --como ya dije arriba-- tiene la educación visual para resolver en síntesis gráfica, en composición y significado un mensaje.

La enseñanza de la televisión y del video dentro de las mencionadas licenciaturas tiene las siguientes finalidades:

(1) dar a conocer una posibilidad más para aplicar los conocimientos del diseño gráfico y de la comunicación gráfica; (2) establecer la relación de las materias con la

1. Televisión y video tienen en común el basarse en procesos electromagnéticos. Pero se denomina *televisión* a la transmisión a distancia de programas realizados con ciertas características de producción, tales como el manejo de tres o cuatro cámaras conectadas a una cabina de control, utilización de estudios de grabación, coordinación de recursos técnicos y humanos, etc. Además, la televisión implica transmitir mensajes a grandes masas y valerse de un aparato comercial muy complejo. En cambio, el *video* puede ser utilizado por equipos de trabajo relativamente pequeños, y sus productos no están destinados necesariamente a ser transmitidos por medio de ondas hertzianas. La producción de un video es más libre (en la elección de temas, en las técnicas de realización, su duración, etc.) y generalmente no depende de los intereses comerciales o políticos. Desde luego, todo video puede ser transmitido por televisión, aunque no haya sido concebido para ello.

televisión y hacerlas su apoyo, y (3) revalorar la televisión como un medio de comunicación efectivo, para no ver solamente sus potenciales técnicos, descuidando los contenidos.

El objetivo principal de esta investigación es crear un programa básico para la asignatura de Laboratorio de Televisión, en la Licenciatura en Diseño Gráfico. En este programa se fundamentaría el estudiante para resolver cualquier problema de organización, producción y análisis de videos y programas de televisión. También es necesario crear un programa básico para la asignatura de Producción de Televisión, que se imparte en la Licenciatura en Comunicación Gráfica, aunque considero que la propuesta que aquí presento sería aplicable.

De acuerdo con los objetivos del programa básico que se propone en este trabajo, no se pretende formar funcionarios o empleados de una estación televisora, sino realizadores, creadores visuales capaces de producir y dirigir producciones de televisión aplicando sus conocimientos sobre la comunicación y la imagen; productores de programas o videos tales como: de capacitación en empresas, didácticos para niños, culturales, de servicio o apoyo a la comunidad. Con la enseñanza de la coordinación de una producción, al alumno se le enfatiza el valor de trabajar en equipo, para hacer las producciones específicas con que acreditan la materia, y como una muestra de lo que es el trabajo profesional en la

televisión.

Esta tesis indicará, *grosso modo*, los temas principales que debe ver el alumno, para qué le servirán y cómo se va formando una disciplina completa en el área del manejo de medios de comunicación como alternativa de desarrollo profesional, en donde puedan tener ingerencia el diseño gráfico y la comunicación gráfica.

En la formulación del programa básico que aquí presento me atenderé, en algunos aspectos, a las condiciones de infraestructura imperantes en la ENAP. Pero en general busco presentar un programa *completo*, independientemente de las limitaciones de equipo a que deben enfrentarse profesores y alumnos, quienes cotidianamente encuentran distintas soluciones que subsanan esas carencias.

Este trabajo se divide en dos partes. La primera da un panorama sobre los principales tópicos de la televisión; consta de cuatro capítulos.

En el Capítulo Primero se hace un resumen histórico y técnico de la televisión. Para empezar se presenta la evolución de este invento hasta que se obtuvo lo que ahora vemos ya sin encanto: la imagen y la voz que entran en nuestras casas con sólo desearlo y oprimir un botón, sin detenernos a conocer cómo es que vemos la imagen y oímos música o voces dando una información que nos convence o

mostrando hechos que nos entretienen o nos dan conocimientos. Después se da información referente al proceso de transmisión y recepción de la señal televisiva, información importante para el estudiante, ya que comprendiendo lo que sucede internamente en los aparatos podrá aprovechar mejor sus recursos gráficos y auditivos en una producción.

En el Capítulo Segundo podremos ver la organización en la producción de un programa o un video y sus etapas, ya que esto ayuda al alumno a realizar sus proyectos con orden.

En el Capítulo Tercero se realiza un estudio con el que la televisión y el video establecen la comunicación. Por un lado, necesitamos comunicarnos con el equipo (staff), así como conocer bien la terminología técnica y los nombres de los instrumentos de trabajo. Por otro lado, existe el lenguaje propio de la imagen televisiva, aspecto al que aquí le doy una gran importancia, ya que son muy distintos el tratamiento de la imagen fija y el tratamiento de la imagen en movimiento. Difieren entre sí en cuanto a su composición, su dirección en la pantalla, la continuidad con otras imágenes, sus combinaciones en fondos, los contextos en que se mueve la historia, las denotaciones y las connotaciones. Asimismo, en las transiciones de imagen es importante conocer las posibles interpretaciones para justificar los usos.

En el Capítulo Cuarto se abordan tres aspectos de la televisión: sus géneros, su valor como medio para conocer la

realidad y sus posibilidades de ser utilizado para la expresión artística.

La Segunda Parte del presente trabajo consiste en la presentación del programa básico que propongo. En el Capítulo Quinto se revisa el programa oficial y se hace un análisis del mismo. Por último, en el Capítulo Sexto se presentan los principales elementos del programa para Laboratorio de Televisión I y II: Objetivos, Temario, Actividades y Evaluación. En cuanto a la bibliografía para el curso, esta marcada con un asterisco en el listado de fuentes de información que fueron consultadas para elaborar este trabajo y que aparece al final.

P R I M E R A P A R T E

L A T E L E V I S I O N

CAPITULO 1. DESARROLLO Y ELEMENTOS TECNICOS

1.1 Desarrollo de la televisión.

Para el estudiante de Laboratorio de Televisión es importante conocer la historia de la televisión y su desarrollo en el mundo. Es relevante para él saber cómo el descubrimiento de varios elementos por separado condujo, al reunirlos, al nacimiento de este medio masivo, porque con ello el estudiante se sensibiliza con respecto a la evolución técnica de las comunicaciones, por un lado, y con respecto a los usos de los medios de comunicación para la emisión y difusión de mensajes, por el otro.

Así, a continuación expondré de manera general la información que sobre este tema debe conocer el estudiante.

En la sociedad siempre ha existido la necesidad de comunicarse, y para satisfacerla ha recurrido a gran cantidad de medios. La comunicación inmediata y directa se logró desde un principio mediante algunos sonidos entidos y gesticulaciones, sonidos y señas. En una etapa posterior al surgimiento de estos medios, se crearon diversos signos escritos (con dibujos o con letras) que representaron, en su unión, palabras, frases, oraciones, ideas. La invención de la escritura marcó un cambio importantísimo en las culturas, pues permitía que las ideas y las informaciones fueran almacenadas y difundidas a grupos cada vez mayores.

Con el desarrollo tecnológico de las sociedades surge la necesidad de comunicarse a mayores distancias, a pesar de obstáculos como montañas o la curvatura natural de la tierra que impidieran el conocimiento de lo que en otros lados sucedía o se encontraba. Un recurso ha sido, por ejemplo, las señales de humo; pero, aparte de ser muy limitado, era utilizado en una sociedad muy específica. Otros recursos han sido usar luces y sonidos largos y espaciados que también podrían decir "cosas". Pero también en este caso hay que conocer el código, para realizar una recepción adecuada; hay que descifrar la información de acuerdo con un código pre-establecido. En fin, la necesidad de enviar mensajes más descifrables y extensos persistía, y la inquietud de varios por lograr sus propósitos de trascender en ideas y difundir sus expresiones no se vio desalentada.

A partir del siglo XIX, para satisfacer las necesidades de comunicación a distancia se ha recurrido a diversos inventos y descubrimientos, tales como los sistemas eléctricos, las ondas sonoras y electromagnéticas y los cables. En algunos sistemas de comunicación y medios de transporte, como la náutica, los mensajes son enviados y recibidos por un código de luces.

La televisión se debe principalmente a varios descubrimientos, según Pierre Albert y Andre-Jean Tudesq:

- a) La fotoelectricidad, consistente en transformar la energía eléctrica en energía luminosa por radiación de

electrones. Es el análisis de fotografías, descompuestas y recompuestas en líneas de puntos claros u oscuros.

- b) La transmisión por ondas hertzianas.
- c) La fotocoductividad.¹

"La transmisión de imágenes fijas a distancia preocupaba a los investigadores europeos desde mitad del siglo XIX".² Los primeros inventos que fueron antecedentes de la posterior invención de la televisión fueron, de acuerdo con estos autores, los siguientes:

- a) El perfeccionamiento del pantelógrafo en 1856, con el cual se transmitían imágenes simples.
- b) La telefotografía; transmisión de fotografías por hilo telegráfico o telefónico en 1907 con un enlace Berlín-París.
- c) El Berlindógrafo (mismo procedimiento de la telefotografía), perfeccionado para difundir en 12 minutos una foto de 13 x 18 cm en facsimiles.

Por su parte, Joaquín Dolz Rusiñol afirma que esta etapa es como la prehistoria de la televisión.³ Sin embargo, podemos decir que, aun cuando no se había concebido la señal de video, ya se pensaba en poder reproducir y transmitir imágenes a distancia.

1. Pierre Albert y André-Jean Tudesq, *Historia de la radio y la televisión*, pp. 89-90.

2. *Ibid.* pp. 89.

3. Joaquín Dolz Rusiñol, "Historia del audiovisual magnético televisivo: televisión, TV, video", en *En torno al video*, Eugeni Bonet et. al., pp. 31-100

De acuerdo con Dols Rusiñol, el desarrollo de la televisión consta de cuatro periodos.

He dividido la historia del video en cuatro grandes periodos: uno, 1817-1925, comprende los inicios de la televisión; dos, 1926-1939, abarca desde las primeras demostraciones públicas de transmisiones televisivas hasta el comienzo de las emisiones regulares de TV en los países tecnológicamente avanzados; tres, 1940-1964, tiene como límite de inicio la aparición de los Community Antennas Television System (CATV) y como final el uso sistemático por parte de las RTV del video-tape-recorder y del satélite; cuatro, 1965-1978, finalmente, corresponde por antonomasia al video, sin olvidar el papel jugado por las CTV.⁴

De estos periodos me referiré aquí a los momentos que a mi juicio son los más importantes en el desarrollo de la televisión. En 1817 se descubre el selenio, buen conductor de la electricidad (J. Berzelius). En 1843 se emplea un péndulo de análisis de la imagen, vía transmisión telegráfica (A. Bain). En 1845 se descubre que el plano de polarización de un rayo de luz, al ser sometido a un campo magnético, gira (M. Faraday). En 1875, G. Carey proyecta un sistema de transmisión televisiva consistente en una pantalla de emisión con 2500 células fotoeléctricas de selenio, y otra pantalla de recepción con 2500 bombillas eléctricas, uniéndose ambas con 2500 hilos eléctricos entre sí. En 1877, se realizan investigaciones sobre el método de descomposición de las imágenes en puntos (Sawyer). En 1880 se inventa un sistema de

4. *Ibidem.*

análisis de la imagen, consistente en 2 espejos oscilantes que reflejan sucesivamente los diferentes elementos horizontales y línea por línea. En 1881 es propuesto un sistema televisivo a base de células de selenio.

En 1884, se crea el disco de Nipkow, disco horadado en espiral que al girar analizaba la imagen y permitía que la luz brillara a través de las perforaciones, dando así una secuencia de imagen estructurada, línea por línea. Habiendo más intentos e investigadores para el perfeccionamiento de aparatos de exploración de imagen por haz de electrones, nos referiremos al año 1923, cuando Vladimir K. Zworykin inventa un tubo de rayos catódicos, analizador de imagen con la velocidad de la luz, al cual llamó *iconoscopio*. John Logie Baird, haciendo perfeccionamientos, logra por primera vez la transmisión de la imagen mediante su sistema de puntos luminosos con variación de intensidades de luz. Baird logró transmitir imágenes a una distancia de dos metros y medio. En Inglaterra, con el sistema de 405 líneas en 1937 se ofreció la primera transmisión con 20,000 o 50,000 receptores concentrados, con 24 hrs por semana de programas y reportajes en el exterior, tal como el reportaje de la coronación de Jorge VI.

En los Estados Unidos se inicia la televisión en 1941, con la emisión de imágenes desde Nueva York, con 240 líneas y con 5,000 receptores.

En Francia, en 1926 se logra la recepción de imágenes en pantalla catódica. Luego, en 1931 se realiza un enlace entre Le Havre y Tolouse. El mismo año se transmiten imágenes de 30 líneas de Montrouge a Malakoff.

El común denominador de esta fase es el mejoramiento técnico de todo lo descubierto con anterioridad, de tal manera que, a su final, a mediados de los años 20, ya están sentadas las bases indispensables para el establecimiento de una auténtica televisión.⁵

El período 1926-1939, marca "el nacimiento de las transmisiones televisivas [...] su regularización en el ámbito público bajo la forma de empresas Televisoras y [...] la expansión de éstas [...] en los aspectos técnicos y audiencias. [...] Este es el momento del nacimiento del tipo de Televisora estatal y comercial: hertziana, unidireccional, fabricadora de una suprarrealidad, monopolística, controlada por los órganos de poder del orden establecido".⁶ En este período se comienza a recurrir al cable para las transmisiones más que a las ondas hertzianas.

En otros países Europeos, como Alemania, en 1933 se trabajaba sobre 180 líneas, y en 1936 los Juegos Olímpicos de Berlín fueron transmitidos en directo a 150,000 espectadores. En Italia existía una televisión experimental de 441 líneas. En la URSS, las primeras experiencias públicas de televisión

5. *Ibid.*, p. 45.

6. *Ibid.*, pp. 46-47.

mecánica, datan de 1931 (30 líneas).

Todas estas experiencias en Europa y Estados Unidos se vieron interrumpidas por la Segunda Guerra Mundial en 1939. Ese auge, que iba en aumento, entró por un tiempo en letargo, tanto en lo que se refiere a los avances técnicos como a la programación emitida. Hasta ese momento las transmisiones eran a distancias limitadas y técnicamente elementales. En cuanto a su programación, ésta era predominante información política y social.

Después de la guerra, la televisión empezó de coro prácticamente, siendo las naciones industrializadas las que tendrían un nuevo desarrollo en este campo. A partir de entonces se dan los siguientes avances: perfeccionamientos a las cámaras electrónicas (tubos iconoscopios), adopción de los aparatos receptores y emisores para la transmisión de ondas de video (ondas métricas VHF y decimétricas UHF). Entonces surge un problema que hasta nuestros días persiste: la definición de las imágenes no es la misma, pues no se llega al acuerdo de estandarizar el número de líneas entre los distintos países: en Estados Unidos, la definición de la imagen es de 525 líneas; en Inglaterra es de 405 líneas; en Francia es de 819 y en otros países europeos es de 625 líneas que por su agrupación más o menos llega a ser un estándar mundial.

Dois Rusífol señala que desde antes de 1940 "La TV

adquiere el carácter de institución asentada en los países económica, industrial y estructuralmente más avanzados dentro del sistema capitalista: USA, Gran Bretaña, Alemania, Francia, Unión Soviética, Italia... Los mismos, y no se trata de una mera casualidad, que llevarán el peso de la segunda guerra mundial. La TV se prepara en todos ellos para desempeñar un claro papel de control ideológico de las masas, conscientes como van siendo los respectivos gobiernos del tremendo poder de que gozará quien domine sus emisiones".⁷

Hacia fines de los años treinta aparece el concepto de "circuito cerrado", cuando transmisiones televisivas en concreto son provocadas para que el ciudadano se desplace a un lugar y no sea la transmisión la que llegue a sus hogares.

En México, en 1948, se inaugura la estación experimental de televisión y en 1950 se inaugura la primera televisora comercial de México y América Latina.⁸

En las décadas de los 50 y 60 aparecen sistemas de transmisión distintos al hertziano. Los CATV (televisión por cable) usan el *video tape recorder*, ya no dependiendo de transmisiones en directo, sino en diferido. En los sistemas de CATV o por cable se hace autónomo el video, por el empleo de los satélites artificiales y la fabricación en serie del

7. *Ibid.*, p. 59.

8. Raúl Cremoux, *¿Televisión o prisión electrónica?*, pp. 14-15.

video recorder (el equipo para hacer grabación audiovisual magnética).

Entre 1952 y 1956, AMPEX introduce la banda magnética que permite tener las emisiones en diferido, almacenarlas, conservarlas y reproducirlas. Es así como surgen dos conceptos de Televisoras: "uno, el que la entiende como un medio de comunicación estatal, y otro, el que la concibe como un servicio de índole local; la primera será la TV hertziana y la segunda la TV por cable".⁹

De esta manera, con la televisión por cable se inicia la guerra contra el monopolio de las televisoras hertzianas; "...el sistema de televisión de cable por antena CATV no pretendió ni por un solo instante ofrecer una alternativa a las Televisoras TV (de emisiones hertzianas) [...] se esforzaba por llevarlas allí donde no llegaban [...] provocando un sentimiento anti-TV hertziana."¹⁰

De cualquier manera, la televisión por ondas herzianas sigue teniendo gran audiencia.

Asimismo, se siguen dando avances técnicos, como el circuito cerrado y la televisión submarina. Y otros como la fabricación de un grabador magnético de sonidos e imágenes, el inicio de las emisiones de televisión en color y el establecimiento de consorcios multinacionales para la

9. "Historia del audiovisual..." *loc. cit.* p. 61.
10. *Ibid.*, p. 64.

transmisión de programas, todo esto entre 1952 y 1956.¹¹

La invención del *video tape recorder* abre enormes posibilidades. Por un lado, la posibilidad de desarrollar el video como algo independiente de la televisión.

El *video-recorder* permite que las TV mejoren y aumenten sus opciones, cierto, pero al tiempo que también entraña el germen de la anti-TV, dado su manejo fácil, individual, incontrolable por la censura del Estado, bidireccional. Puede ser empleada la tecnología del video, en muchos sentidos y responder a diversidad de orientaciones...¹²

También, "el *video tape recorder* ofrece explorar el auténtico lenguaje televisivo, buscar su personalidad, darle la relevancia que necesita."¹³

Por otro lado, posibilita el desarrollo de televisiones comunitarias. La televisión por cable sigue desarrollándose, quitando audiencia a las cadenas de televisión por ondas hercianas y acercando la televisión a la vida cotidiana del público, para quien ver televisión no es ya acceder a una información unidireccional. "Las CATV rompen el mito y acercan el hecho televisivo al usuario."¹⁴

11. *Ibid.*, p. 68.

13. *Ibid.*, p. 68.

12. *Ibid.*, p. 70.

14. *Ibid.*, p. 69.

Esta etapa significa el auge de la televisión de los Estados Unidos, país que domina todo el panorama, tanto en aspectos técnicos como en programación de contenidos. "El dominio de todo tipo que Estados Unidos ejerce sobre el bloque occidental y parte del llamado tercermundista, engloba y pasa por el control tecnológico e ideológico de la TV: de ahí su rápida conversión en un arma de imperialismo cultural."¹⁵

Para cerrar este repaso del desarrollo histórico de la televisión, debemos mencionar la utilización masiva del satélite como medio de transmisión de la imagen televisiva, a partir de 1968. Y tampoco debe dejarse de lado el surgimiento del video arte, desde los años 70.

1.2 Transmisión de audio y video.

Es fundamental que el estudiante de la Licenciatura en Diseño Gráfico conozca los principales elementos técnicos de la imagen televisiva o, mejor aun, del proceso de creación de las imágenes en este medio, desde su creación hasta que son vistas en la pantalla de un monitor o de un televisor. En la medida en que para él sea clara la conformación y la transmisión de una imagen videográfica, podrá manipularla mejor. A la vez, hará la distinción entre la imagen

15. *Ibid.*, p. 75.

cinematográfica y la imagen videográfica, y con ello distinguirá entre lo que es *filmar* y lo que es *grabar*.

Podemos decir que el ciclo televisivo técnicamente consta de tres fases:

- a) *Emisión*: captar una imagen en movimiento y descomponerla, transformando los impulsos luminosos en impulsos de corriente eléctrica, para enviarla.
- b) *Transmisión*: transmitiendo estas corrientes a distancia por medio de las ondas hertzianas.
- c) *Recepción*: transformación inversa de los impulsos eléctricos en impulsos luminosos, o sea, "recomponer" la imagen sobre la pantalla.

Así, encontramos que en este medio de comunicación intervienen los siguientes elementos: a) imágenes, b) sonidos, c) transmisión y d) registro. Debe agregarse que todos estos elementos se caracterizan por un aspecto muy importante, que de algún modo está presente en cada uno y en el conjunto que forman: el *movimiento*.

Podría proponerse una definición de la televisión: *técnica de captar y reproducir a distancia la visión y sonido de una imagen en movimiento*. O bien, podría darse esta otra definición: *transmisión y recepción (instantánea) a distancia (espacio y tiempo) de sonidos e imágenes transitorios provenientes de una fuente real mediante procesos electrónicos (electromagnéticos)*.

Lo anterior sirve al alumno para comprender las condiciones de luz sobre los objetos iluminados, y los

comportamientos de ésta que hay que tener en cuenta para grabar imágenes. El estudiante deberá conocer los materiales y sus respuestas al ser tomados por la cámara ante la luz que invade al objeto y a la vez tener en cuenta que dentro de la cámara de video esa fuente luminica se convierte en impulsos eléctricos, cargas positivas que determinan una señal de imagen, que percibida por el objetivo. Esta imagen ha sido creada en condiciones distintas a las de la imagen cinematográfica. En ésta última, la creación de la imagen se realiza por un proceso fotográfico donde a través del objetivo pasa la luz, la cual hiere una película con emulsión fotosensible. En el proceso de revelado las partes de la emulsión que no fueron heridas se desprenden, quedando así el negativo de la imagen tomada.

Tanto la imagen cinematográfica como la imagen videograbada, al ser vistas otra vez ya por el medio respectivo, se diferencian también radicalmente en cuanto a su composición técnica. En cine la imagen se proyecta hacia una pantalla blanca y en la oscuridad casi total, de manera que se pueden observar a simple vista con un fondo de luz las fotografías, que al ser proyectadas en forma consecutiva y evolutiva representan una acción continua. En cambio, en video o televisión la imagen, que previamente ha sido "descompuesta" o traducida a impulsos eléctricos en la cámara, se transporta por cables conductores de energía

eléctrica a una videocasetera (en el caso de quedar grabada), o directamente a una pantalla que reconstruye esa imagen. Esta pantalla contiene un mosaico de celdas o puntos de material altamente excitable a la luz que forman una especie de *ashurado*, el cual a su vez nos da una imagen compuesta en líneas (525 en sistema NTSC, que es el sistema seguido en países como Japón, Estados Unidos y México). Esa imagen se forma por el barrido de un haz de electrones en el tubo de imagen en un ciclo de exploración sobre la pantalla de televisión o en un monitor, llamado *raster* de exploración.¹⁴

En el proceso de transmisión y recepción de la imagen y del audio, ambas señales, una vez levantadas por la cámara y el micrófono, pasan por separado a una unidad de control. Dentro de la unidad de control se encuentra el control maestro (llamado también *master*), al cual llegan las dos señales y que es el último punto que toca la imagen antes de salir al espacio. Del control maestro pasan las señales a un transmisor de video (modulador) y un transmisor de sonido respectivamente, y de estos transmisores van directo a la antena hacia la antena transmisora. Las señales se emiten al mismo tiempo (sincronizadas), aunque viajan separadas y de distinta manera por el espacio: la señal de video viaja en línea recta y la de audio por ondas. En su viaje las señales

16. Más adelante explicaré con más detalle este proceso: pp. 32-35 y fig. 3.

pueden ser afectadas por el medio ambiente, así como por la curvatura natural del globo terráqueo, y para ello se colocan antenas repetidoras a cierta distancia en lugares estratégicos y a gran altura para captar estas las señales, reprocesarlas o remodularlas para volverlas a transmitir a una frecuencia recuperada y que lleguen a sus destinos. La antena de nuestras casas es receptora y capta las señales de audio y video, mandándolas a un alimentador y a un receptor. Este separa las señales: la de audio la manda a una bocina y la de video al tubo de imagen, donde se recompone la imagen en el lineado que nos permita reconstruirla tal como fue transmitida. En los países que disponen de satélites se evita la instalación de antenas repetidoras, de modo que la señal viaja directamente al satélite y de éste nuevamente se emite a su destino.

La figura 1 nos muestra los grandes pasos de una transmisión de televisión, tanto en video como en audio.

El sonido no es más que el movimiento de ondas de presión a través del aire.¹⁷ Pero la conversión de ondas sonoras a una serie de impulsos eléctricos se realiza por medio del micrófono, donde las ondas sonoras y las variaciones en la presión del aire que producen accionan un diafragma y producen un voltaje de corriente alterna. La frecuencia de

17. Información tomada del libro *Televisión básica 1*, de H. A. Cole, pp. 1-5.

este voltaje es idéntica a la frecuencia de la onda sonora que lo produjo y su amplitud es proporcional a la intensidad del sonido mismo.

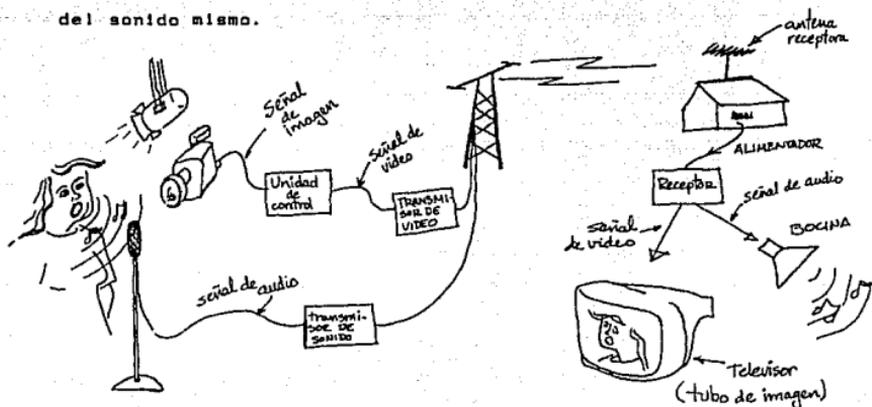


fig. 1

La señal de sonido se amplifica y pasa a la etapa moduladora del transmisor de sonido. Esta es la modulación de la amplitud (AM) de una onda portadora de radio frecuencia (rf). En el caso de un sistema de FM, lo que se modula es la frecuencia. Después esta señal se amplifica adicionalmente y se lleva a través de líneas alimentadoras especiales a una antena transmisora. En el extremo receptor de la cadena, una

sola antena recibe las portadoras de rf con sus modulaciones de audio y video y las alimenta al receptor. Las señales se amplifican.

La señal de sonido se separa de la señal de visión por medio de circuitos especiales de filtro y pasa al detector de sonido. Se separa la modulación de la portadora, se amplifica una vez más y se aplica a la bocina.

Ahora veremos qué se hace con respecto a la luz en la transmisión de la imagen, como acabamos de ver con el sonido. Pero antes conoceremos algo con respecto a la naturaleza de la luz. De acuerdo con H. A. Cole, el ojo puede percibir las ondas de luz sólo en una banda de frecuencias relativamente estrecha y bien definida -- desde alrededor de 4×10^{14} hasta alrededor de 7.5×10^{14} c/s-- . Esta gama se conoce como la banda de luz visible.¹⁸ (fig. 2)

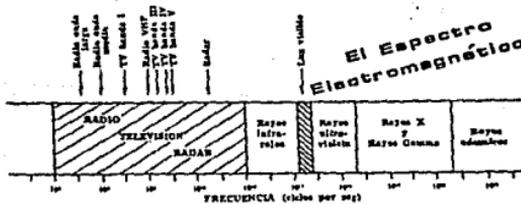


fig. 2

18. *Ibid.*, pp. 1.7.

El ojo humano funciona en cierto modo como un receptor: recibe radiaciones de cierta longitud de onda (ultracorta) y las convierte en señales que pasan posteriormente al cerebro.¹⁹

Ahora bien, es importante entender que el color no es tanto una propiedad de los objetos, como nos haría pensar el sentido común, sino que los distintos colores son el resultado de la frecuencia de las ondas que, partiendo de los objetos al reflejar la luz, llegan al ojo humano. Así, por ejemplo, "la luz de la frecuencia más baja que todavía es visible al ojo humano aparece como rojo."²⁰ Y las radiaciones de frecuencias más bajas a la del rojo nos transmiten la sensación que llamamos *calor*. Los siete colores principales, llamados *colores espectrales*, en orden ascendente de frecuencias, son: rojo, naranja, amarillo, verde, azul, índigo y violeta. Este es el espectro de luz visible para el ojo humano.

Es decir, "las ondas de radio y radar, el calor, la luz en sus diversos colores y los rayos X son todos ellos similares porque consisten en radiaciones electromagnéticas de diferentes longitudes de onda, pero por lo demás son del mismo tipo básico."²¹

19. *Ibidem*.

20. *Ibid.*, pp. 1.8.

21. *Ibidem*.

En cuanto a la luz natural, podemos decir que "la luz blanca pura del sol contiene las frecuencias de todos los colores del espectro visible".²² El blanco de la luz natural no es un color espectral, sino una combinación de colores. Esa es la verdadera "composición" de lo que llamamos "luz blanca", cuya principal fuente es el sol. El ser humano siempre ha buscado igualar la blancura perfecta de la luz solar, aunque no lo ha logrado. Ninguna luz artificial le permite ver con exactitud todos los colores del espectro visible. Por ello ciertos objetos vistos a una luz artificial parecen cambiar su carácter.

Señala H. A. Cole que hay dos tipos de fotosensibilidad en la naturaleza: la *fotoelectricidad* y la *fotoconductividad*, fenómenos utilizados en algunos tubos de las cámaras de televisión. (Debe mencionarse que la tecnología actual ha cambiado el uso de tubos en las cámaras por circuitos llamados *Charge Coupled Device: CCD.*)

Fotoelectricidad. "Cuando inciden rayos luminosos sobre una superficie recubierta con ciertos elementos, la energía de los rayos expulsa algunos electrones fuera del material de recubrimiento y los deja libres. [Tenemos los siguientes elementos] *fotoeléctricos (o fotoemisores)*: zinc, potasio, sodio y cesio. Uno de los materiales fotoeléctricos más

22. *Ibid.*, pp. 1.10.

sensibles que se ha desarrollado es una cinta de metal recubierta con óxido de plata encima de la cual se ha depositado una película delgada de cesio [...] En la celda fotoeléctrica (o fotocelda) [se] aplica la cinta metálica [...] Dentro de ciertos límites, el valor de esta corriente se relaciona linealmente con el grado de iluminación que cae sobre el fotocátodo. Mientras más brillante sea la luz, mayor será la corriente [...] las corrientes de operación de una fotocelda son en extremo pequeñas, siendo típicamente del orden de 1.5 10 microamperes [...] A mayor grado de iluminación mayor flujo de corriente y mayor será el voltaje que se desarrolla a través de la carga. [El resultado será] convertir energía luminosa en señales eléctricas."²³

Fotoconductividad. La fotoconductividad es otro tipo de fotosensibilidad importante en la conversión de luz a impulsos eléctricos. "Cuando ciertos elementos (como el selenio) se exponen a la luz, su resistencia al paso de la corriente eléctrica se ve disminuida. En otras palabras, mejora su conductividad."²⁴

En cuanto a la exploración entrelazada, se da de la siguiente manera: "El haz explora primero todas las líneas impares en el orden apropiado, las líneas 1, 3, 5, 7, 9, etc.

23. *Ibid.*, pp. 1.12.

24. *Ibid.*, pp. 1.14.

hasta la línea más baja de todas. A continuación explora todas las líneas pares -2, 4, 6, 8, 10, y así sucesivamente-- hasta el final de la penúltima línea del raster. De ahí retrocede al principio de la línea-1 y se repite el proceso." (fig. 3)



Campo N.º 1. Líneas impares

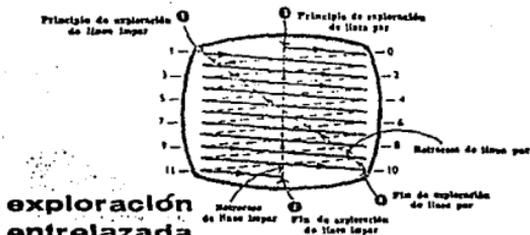


Campo N.º 2. Líneas pares

Cómo se Forma la Imagen



Campo 1 + Campo 2 = Imagen completa



**exploración
entrelazada**

fig. 3

La imagen se forma en la pantalla porque se hacen dos barridos verticales del raster por el haz de electrones para producir una imagen completa ['un cuadro'] sobre la pantalla. La primera media imagen ['campo'] es producida por la exploración de las líneas impares únicamente; la segunda mitad de la imagen se produce por la exploración de las líneas pares únicamente. Esta segunda media imagen se sobrepone a la primera, para formar la imagen completa.

El número de medias imágenes presentadas en cada segundo se llama *frecuencia de campo*, y el número de imágenes completas que se presenta cada segundo se llama *frecuencia de imagen*. Dos campos hacen una imagen (un cuadro), la frecuencia de campo siempre será el doble de la frecuencia de imagen. Debe señalarse aquí que en el sistema NTSC la frecuencia de campo es de 60 por segundo.

El ojo ve una imagen continua debido a que el recubrimiento fluorescente de la pantalla tiene persistencia de resplandor y a que la distancia entre las líneas es ópticamente muy pequeña. Así que se percibe una imagen continua sin *flicker* (brincos), mediante la exploración entrelazada a una frecuencia de imagen de solamente 30 por segundo (en sistema NTSC que se maneja en Japón, México, EUA y casi todos los países de América Latina)

H. A. Cole resume así el proceso de captación de la imagen:

[En] la cámara de televisión es donde se origina la señal de imagen [transformando] la imagen que se va a televisar en una imagen equivalente compuesta por millones de diminutas cargas eléctricas individuales. Este patrón de imagen de carga, es explorado de arriba a abajo en una serie de líneas horizontales por un estrecho haz de electrones que 'lee' la información eléctrica contenida en el patrón y la convierte a una serie consecutiva de señales eléctricas, cada una de ellas proporcional en amplitud al brillo de una sección particular de la imagen original. Estas señales de imagen, representando el contenido tonal de la misma, ocurren una tras otra. Después de la amplificación y el mezclado con los pulsos de sincronismo, las señales de imagen, junto con las microondas separadas de sonido, son transportadas por líneas a la estación transmisora, de donde son radiadas como ondas de radiofrecuencia." (fig. 4)

Si queremos resumir los principios básicos de la transmisión de televisión, consideraremos los siguientes elementos: un sujeto que emite imagen y sonido por medio de la cámara y, simultáneamente, una reproducción fidedigna de esa imagen y esos sonidos:

Las ondas sonoras producidas por la voz [del sujeto] se convierten mediante un micrófono a impulsos eléctricos, que se amplifican y transportan (ya sea por línea o por un eslabón de microondas SHF) a un transmisor de radiofrecuencia y se radian de una antena [...]. Esto es señal de sonido [...] Simultáneamente, la apariencia [del sujeto] es "explorado" por una cámara de televisión que es capaz de percibir cambios en la intensidad de la luz reflejada de su persona, y de convertir estos cambios en impulsos eléctricos. [...] esto es señal de imagen. [A estos impulsos] se agregan pulsos de *sincronismo* y *barrado* por una unidad de

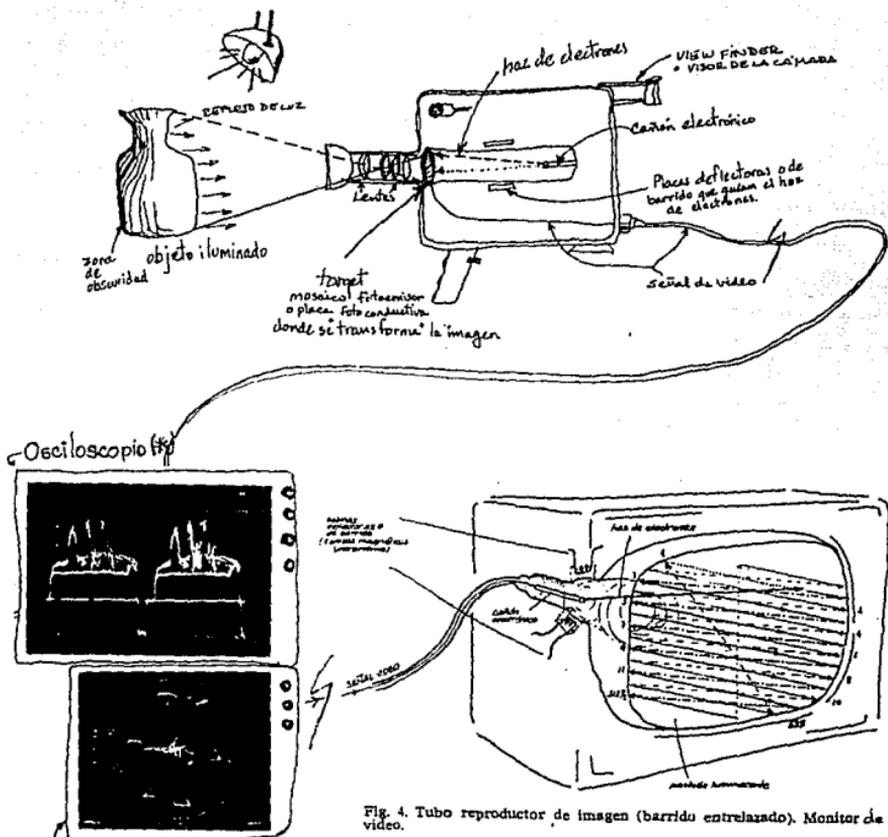


Fig. 4. Tubo reproductor de imagen (barrido entrelazado). Monitor de video.

Vectoroscopia: unidad de control del color-luz del objeto iluminado. Imagen electrificada.

(*) Osciloscopio: controla la captación de la imagen electrificada. Los picos son áreas más iluminadas y los valles son áreas que reflejan menos luz.

Fig. 4.

control del estudio y la señal de video resultante se alimenta a un transmisor separado en donde se sobrepone a otra onda portadora de radio frecuencia (r.f.). La señal de visión resultante se lleva a la misma antena que se utilizó para la señal de sonido y las dos portadoras moduladas se radian juntas.²⁷

Las señales emitidas por la antena viajan por el espacio por separado: la señal de sonido en forma de ondas y la de visión en línea recta. Las señales son captadas del espacio por la antena receptora y son pasadas al receptor de televisor, el cual convierte las dos señales nuevamente a sonido emitido por una bocina y a una imagen presentada por una pantalla de televisión.

En síntesis un sistema de televisión comprende seis etapas:

1. La conversión de sonido y luz a impulsos eléctricos.
2. La combinación de estas señales con ondas portadoras separadas de alta frecuencia en una estación transmisora.
3. La radiación de las ondas portadoras ahora moduladas por el sistema de antena.
4. La recepción de las señales de sonido y visión por la antena receptora.
5. La separación de las dos señales en el receptor, y
6. La presentación de la señal de imagen sobre la pantalla de imagen y la emisión de la señal original de audio por la bocina.²⁸

En lo que se refiere al proceso de grabación, el siguiente esquema nos lo muestra (fig. 5).

27. *Ibid.*, pp 1.5.

28. *Ibid.*, pp 1.5 a 1.6.

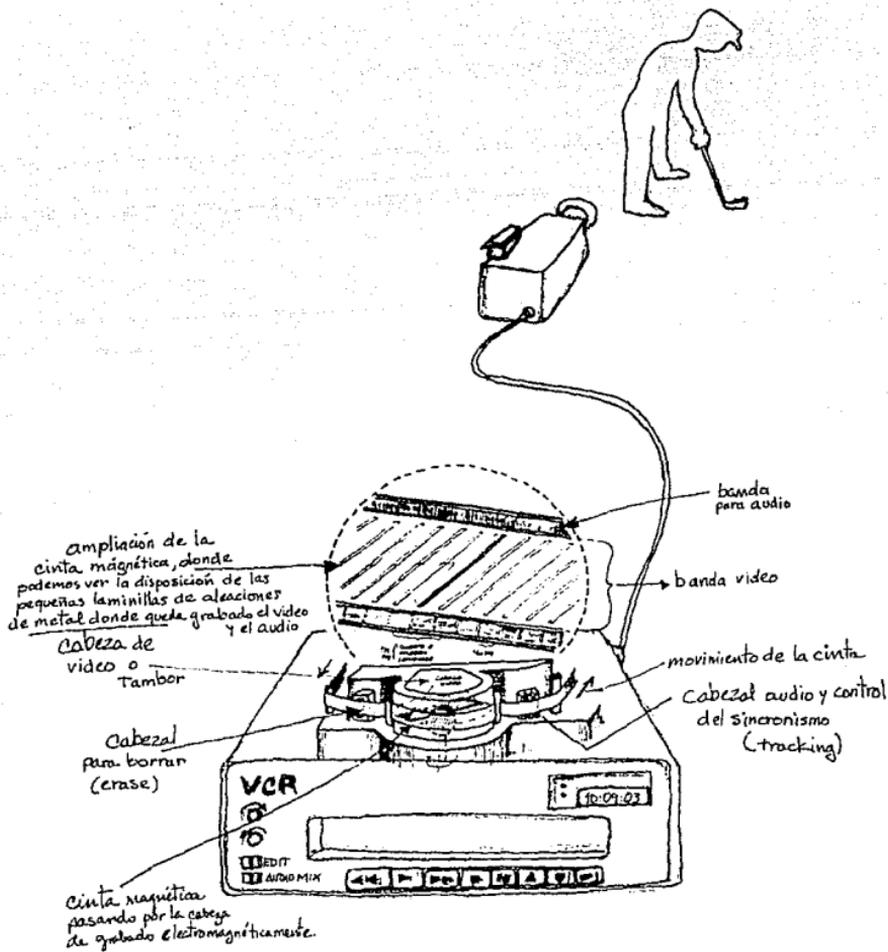


fig. 5

CAPITULO 2. ORGANIZACION

2.1 Preproducción.

El alumno necesita conocer los pasos y los elementos que intervienen en una producción para poder participar en ella: desde conocer el programa a crear, sus objetivos, su mensaje, a quién va dirigido, cómo se va a realizar y con qué recursos, hasta seleccionar el *staff*. Es muy importante que aprenda a seleccionar de acuerdo con su conocimiento del lenguaje de la imagen el mejor encuadre y la mejor composición en pantalla según el mensaje que se va a comunicar. La creatividad en el manejo de las cámaras y en los desplazamientos en escena, así como el saber enfatizar las imágenes en los momentos apropiados, darán por resultado un tratamiento adecuado para comunicar con claridad un mensaje previamente determinado.

Definición de preproducción.

En la etapa de preproducción se preparan todos los elementos indispensables para la realización. En el curso de Laboratorio de Televisión ésta es una parte muy importante para el alumno, ya que corresponde a la organización de todo lo que intervendrá para hacer el programa, tanto en el aspecto creativo como en el organizativo. Puede decirse figurativamente que al término de esta etapa el programa queda terminado hasta su final, sólo que por escrito.

A continuación me referiré a las etapas de la preproducción, describiendo a grandes rasgos en qué consiste cada una.

Etapas de la preproducción.

1. Definición del tema y el mensaje (lo que se va a comunicar o informar: el qué).

Antes de tener definido cualquier otro aspecto de una producción, se tiene ya un tema y un mensaje. Por tema entendemos el asunto o problema de que tratará el programa de televisión o el video. Por ejemplo, si se trata de la producción de un anuncio comercial, el tema será el producto mismo que se está promoviendo; si se trata de un programa educativo, podrá ser la alimentación, o la vacunación a los niños, o el cuidado de las áreas verdes, etc. En cuanto al mensaje, consiste en la idea que se pretende comunicar al público mediante el programa o el video. Así, por ejemplo, en el caso de un anuncio comercial el mensaje sería *Compre...*, mencionándose aquí el nombre del producto promovido. En el caso de un programa o de un *spot* educativo, el mensaje puede ser, por ejemplo, *Cuida las áreas verdes, porque ayudan a tener un ambiente limpio, o bien, Ayuda a tus hijos a dar un gran paso: vacónalos*. Es decir, en tanto que el tema es la simple enunciación de un problema o asunto, el mensaje es la enunciación de una idea, la cual se transmitirá al público, y

en la cual va contenida generalmente una invitación o una incitación a realizar determinada acción. El qué se va decir.

2. Definición del destinatario, el público (a quién).

Por lo general será necesario saber a qué público se dirigirá el mensaje a transmitir mediante el video o el programa. Es decir, se deberá tratar de definir las características generales de ese destinatario, pues de éstas dependerán muchos aspectos de la producción a realizar. Por ejemplo, en un anuncio comercial es importante saber quién es el consumidor del producto promovido, y con base en esta información se elegirán modelos, ambientes, decorados, etc. Esto lleva como finalidad asegurar la identificación del público con lo que ve y oye en la emisión, para así asegurar la compra del producto. Cuando se trata de mensajes de tipo político, la definición del destinatario comprende otros aspectos, tales como su ideología política y sus valores morales. Pero en esencia se realiza el mismo mecanismo de adecuación de la emisión al público. Y en el caso de emisiones de tipo cultural o educativo se toma en cuenta, además de aspectos ideológicos y de nivel socioeconómico, el perfil educativo y psicológico del público al cual se presentará la emisión.

3. Elaboración del guión.

Teniendo definidos los elementos anteriores, se procede a escribir el guión. Este es un instrumento de trabajo necesario para que la producción y la postproducción se realicen con los menores contratiempos que sea posible. Aun tratándose de producciones de tipo "doméstico", es imprescindible el guión, pues con él se podrán visualizar todos los recursos que serán utilizados: materiales, técnicos y humanos. De este modo, se evitará el desperdicio de los mismos, a la vez que se logrará un aprovechamiento óptimo del tiempo que se tiene para realizar el programa o el video. Una vez definidos el tema y el mensaje, la elaboración del guión comprende seis etapas:

a) Sinopsis. Es la exposición sintética del argumento o del contenido del programa o video. Debe indicar las acciones más importantes --si se va a contar una historia-- o los temas principales --si se va a exponer un tema--. Es necesario que sea muy breve, para que de una ojeada se detecte si tal contenido es o no el adecuado para transmitir el mensaje que previamente se había definido. En caso negativo, se realizan los cambios pertinentes.

b) Escaleta. Consiste en un primer desglose de lo indicado sintéticamente en la sinopsis. A manera de índice, se señala el contenido de las grandes partes del trabajo a producir, así como su duración. Con ello se visualiza que la estructura

general del programa o video sea la correcta, es decir, que haya equilibrio entre las partes, de manera que se asegure la recepción del mensaje.

c) Guion literario. Una vez establecida la estructura general, se procede a redactar los textos que se escucharán en la producción terminada. En caso de tratarse de una historia, se escriben los diálogos de los personajes, tal como serán dichos. También se escriben todas las indicaciones de ambientación, vestuario, utilería, desplazamientos en escena y demás que hagan convincente la acción que verá el público. Cuando se escribe el guion de un programa que abordará un tema, pero no mediante una historia, se escribe el texto que dirán los locutores, cuidando que tenga el estilo, el vocabulario y la profundidad más adecuados al programa que se producirá, así como al público. Desde luego, para elaborar el guion literario se requiere en muchos casos realizar ciertas investigaciones, a fin de obtener la información necesaria.

d) Tratamiento. Para realizar correctamente esta etapa se requiere un conocimiento suficiente del lenguaje de la imagen.²⁹ Consiste en la adaptación del guion literario, es decir, en su división en escenas y en secuencias. Por escena entendemos una unidad de acción, cuya duración puede variar

29. Ver más adelante Capítulo 3, apartado 2.

desde unos segundos hasta varios minutos. Cada escena está formada por secuencias, y al final de cada secuencia se hace un corte.³⁰ En todo caso, lo importante es que en el tratamiento se establezcan claramente las acciones que se desarrollarán en cada secuencia, así como todos los elementos visuales, de vestuario, de ambientación, etc. que intervendrán en la realización del guión. Una vez establecidas las secuencias, se numeran.

El tratamiento consiste en separar escenas y secuencias (establecer cortes), y numerarlas (establecer un orden, la cantidad de secuencias y escenas y los tiempos para cada una). Con ello lo que se hace es una primera planeación de la producción a grabar como mejor convenga prácticamente.

e) Guión ilustrado. Teniendo ya elaborada el tratamiento, se procede a visualizar en detalle cada secuencia. Para ello se boceta cada toma, dibujando los personajes, los objetos y todo aquello que intervendrá en la grabación.

f) Guión técnico. En cierta manera el guión técnico y el guión ilustrado se pueden realizar al mismo tiempo. Pero aquí me referiré a ellos por separado. En el guión técnico se reúnen los elementos que fueron definidos en todos los anteriores pasos, desde la sinopsis. En cierto modo, el guión

30. En cine se dice al contrario: la secuencia es la unidad de acción y está formada por escenas; el corte se hace cuando se cambia de escena.

técnico es la suma y la síntesis de todo el trabajo anterior. En él se indicará con toda claridad los planos, los encuadres y los movimientos de cámara. También contiene todas las indicaciones necesarias de audio, es decir, la música y los ruidos que intervendrán a cada paso, anotándose el tiempo exacto de cada elemento auditivo. Desde luego, el guión técnico contiene los textos de los personajes, los narradores o los locutores.

El guión es un instrumento de trabajo en el cual se ordena y establece el contenido del programa en video y audio, para uso de los realizadores. Es el programa terminado, por escrito. Tiene una gran importancia, porque con él se tiene organizado y concretizado lo que se va a hacer, de modo que facilita la producción y evita pérdidas de tiempo y confusiones. Una vez hecho, un buen guión comunica a los realizadores exactamente lo que se pretende, y es factible de mejorar sin variar la esencia del mensaje que se va a transmitir. Sirve para partir de algo y para tener preparado todos los elementos necesarios para la grabación. En el guión para televisión puede describirse el número de cámara con que debe hacerse una toma o escena para cambiar emplazamientos o hacer sus cortes.

En síntesis, podemos decir que el guión es la materia prima del director y el productor, es el medio para coordinarse y organizarse, es la guía para ahorrar tiempo en

la grabación y dinero en la producción.

Por último, es necesario notar que el guionista no debe pretender aumentar, embellecer o adornar innecesariamente el guión, porque éste no es la obra acabada, sino sólo un instrumento para llegar a un objetivo.

Cabe mencionar que en una producción se suelen utilizar distintos guiones, que sirven para distintos objetivos y se derivan del guión principal. Por ejemplo, se puede hacer un guión de los textos que van a decir los diferentes actores o locutores de la producción. En este caso los textos se subrayan por colores para que el intérprete tenga definido exactamente sus intervenciones. También se puede elaborar, para facilitar la grabación, una guía de cuáles escenas serán grabadas en estudio y cuáles en locaciones. Esta guía le sirve al asistente de producción para apoyar y organizar la producción (*break down*). Además se elabora un guión para edición, donde se especifican los tiempos de calificación de las cintas, o bien datos que indiquen la localización de imágenes o que especifiquen los cambios respectivos de tomas y si hay efectos especiales que insertar, etc.

(Ver en las cuatro páginas siguientes ejemplos de formato de guión a una columna y a dos columnas, y ejemplo de guión ilustrado (*story board*)).

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

TITULO DEL PROGRAMA

GUIÓN: AUTOR
Ejemplo: DOS COLUMNAS

VIDEO 38 40 AUDIO 76

SE ESCRIBE CON MAYUSCULAS A RENGLON SEGUIDO ENTRE EL ESPACIO DE LOS 10 Y LOS 38 GOLPES DE LAS MAQUINAS QUE ESCRIBEN 10 LETRAS POR PULGADA.

PERSONAJE: (ACOTACIONES), el diálogo o los parlamentos se mecanografian a doble espacio entre los golpes 40 y 76.

LAS INDICACIONES O ACOTACIONES DE MUSICA O EFECTOS DE SONIDO SE ESCRIBEN CON MAYUSCULAS Y A RENGLON SEGUIDO Y SUBRAYADAS

SE RECOMIENDA NO CORTAR LAS PALABRAS AL CAMBIO DEL RENGLON O PAGINA (TANTO EN VIDEO COMO EN AUDIO) (CUALQUIER INDICACION FUERA DEL DESARROLLO DEL GUIÓN SE COLOCA ENTRE PARENTESIS)

CUANDO UNA ESCENA REQUIERE MAS DE UNA PAGINA O QUEDA INCONCLUSA AL FINAL DE LA HOJA SE INDICA



CONTINUA...

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

TITULO DEL PROGRAMA

GUION: AUTOR
Ejemplo: UNA COLUMNA

35 76
SE ESCRIBE A RENGLON SEGUIDO EN EL ESPACIO
COMPRENDIDO ENTRE LOS GOLPES 35 y 76

LOS PARLAMENTOS SE INICIAN CON EL NOMBRE
DEL PERSONAJE ESCRITO CON MAYUSCULAS
(LAS ACOTACIONES DE ACTUACION INMEDIATA-
MENTE):

Los textos deben ser escritos a doble
espacio, los personajes, efectos de
sonido y música se subrayan ejemplo
arriba mencionado.

FADE IN:
LAS ACOTACIONES DE CAMARA Y MOVIMIENTO DE
ACTORES SE ESCRIBEN CON MAYUSCULAS.
PACO: (MOLESTO)
EL NOMBRE DE LOS PERSONAJES Y CARACTERES,
ORDENES DE MUSICA, EFECTOS DE SONIDO Y
ACOTACIONES DENTRO DE LOS PARLAMENTOS SE
ESCRIBEN CON MAYUSCULAS.

TODAS LAS PAGINAS SE TERMINAN EN EL
RENGLON 60. NO SE CORTEN LAS PALABRAS.
SE ESCRIBE POR UN SOLO LADO DE LA HOJA.

PRODUCTORA: VIDEO-PRO.
PRODUCCION: ALIMENTO CANINO "LASSIE"
VERSION: HEROE
DURACION: 30 segundos.

pág. # 1

fecha: X

STORY BOARD

V I D E O

FI
EXTERIOR. DIA. RIO
Cámara fija
(niño desesperado
ahogándose)
corte



Cámara fija
(el niño con gusto
le habla al perro)



disolvenca de
20 cuadros a

Cámara panea y sigue
a los personajes



cut

FS picada al estudio
de televisión



cut

Cámara fija
(entra la mano a
cuadro tomando
la lata)



cut

Cámara fija



Cámara fija



A U D I O

FI
SFX DE TORMENTA y
AGUA AGITADA

SFX LLUVIA

VOZ MASC. O.S.
/CORTE/ se queda,
break para comer...

VOZ MASC.
NINO: "Fido", ahora
te toca de higado,
la nueva receta de
Lassie.

V.O. NINO: (grito)
"Fido", prueba Lassie
con higados

V.O.S. NINO:
un perro artista
debe estar bien
alimentado

PRODUCCION: VIDEO-PRD
VERSION: HERCE
DURACION: 30 segundos
fecha: X

pág.2

V I D E O

Cámara fija



Cámara fija

(se mueve la cola)



F.D.

A U D I O

NINO:
Dejó limpio el plato
y se acabó todo

VOZ OFF MASC.

Pruebe Usted,
su perro le
moverá la cola de
agradecimiento
"Lassie con
higado, más
nutritivo"

4. Definición de los recursos de imagen en movimiento, sonido, efectos, etc. (el cómo).

Se determina cuáles serían las mejores imágenes para comunicar lo anterior, cuáles serían las ambientaciones, el tono de la narración, los climas o énfasis localizados, etc. A continuación presento la manera en que Eugene Vale³¹ desglosa los elementos que intervendrán en la realización de una producción, y que deberán ser tomados en cuenta ya desde la elaboración del guión.

La definición de cómo se va a narrar o presentar lo que se desea transmitir es importante, porque con ello se determinan los componentes de la imagen en movimiento con que vamos a contar. Por ejemplo, ¿con cuánto tiempo contaremos para transmitir el mensaje: 20 segundos, 30, 60?, ¿15 minutos, 30 o una hora? Se deberán preparar las escenas para que en un tiempo determinado y combinadas entre sí en una sucesión adecuada den continuidad evolutiva o lógica a una historia.

Los encuadres y los movimientos de cámara nos permitirán, en su momento, conocer al actor en su desarrollo interpretativo, su psicología, su ambientación, sus relaciones con otros elementos de la narración, así como sus puntos de vista. En sí, nos relatarán historias en escenarios diversos con los mensajes que la cámara permita ver.

31. Eugene Vale, *Técnicas del guión para cine y televisión*, pp. 23ss.

Otro elemento importante será la ambientación, también llamada escenografía. Se debe elegir con cuidado todo lo que va a intervenir en escena, ya que ésta habla por sí misma (da información) y será el espacio en donde se desarrollen las acciones que nos informarán ese *algo*, revelando dónde se encuentra el actor. Es decir, se deberán tomar en cuenta los aspectos significativos de la escenografía, y no limitarse a su valor meramente decorativo.

Relacionada con lo anterior está la utilería o accesorios. Estos son considerados como complemento de la escenografía. Puede ser que la utilería sirva para ambientar el lugar o para apoyar el desempeño del actor, pero en cualquiera de los casos caracterizará *algo*. Por ejemplo, si vemos en la pantalla a un hombre con lentes oscuros, con ello nos damos cuenta de que es de día y está en el exterior; si además lleva una escoba podremos deducir que va a barrer algo sucio o fuera de lugar. En cambio, si vemos sólo una pistola tirada en un cuarto inmediatamente pensamos en un asesinato.

Como recurso humano fundamental tendremos al talento o actor. "El aspecto del actor ya revela una caracterización"³², y su actuación provocará sensaciones claramente percibidas. Las acciones también revelan por adelantado algunos sucesos venideros. Y el vestuario a su vez

32. *Ibid.*, p. 26.

también resulta un elemento caracterizador, ya que un solo vestido o prenda "Junto con otros datos [...] puede resumir todo un suceso".³³ En cuanto a la iluminación, "puede decirnos si amanece, si es pleno día, el crepúsculo o la noche".³⁴ También nos indica si estamos en interior o exterior, o nos ayuda a simular tormentas eléctricas, la llegada de un coche, etc. En sí, da carácter a la historia que se produce.

Por último, el audio consistirá en sonidos y diálogos o parlamentos, ruido ambiental, efectos especiales y música de fondo. Todos estos aspectos tienen un valor significativo al aparecer junto a las imágenes, ya que aun el más mínimo sonido no se puede desligar en una acción, sea que intervenga como apoyo, sea que funcione como elemento principal (en primero o segundo plano). La imagen casi siempre requerirá del audio para complementar su desarrollo evolutivo, sean diálogos o ruidos ambientales, o bien cuando ciertos desplazamientos de acción provocan sonidos. Con respecto a la música de fondo, aunque muchas veces es percibida por el espectador inconscientemente, no deja de afectar por su ritmo o su cadencia, ya que expresa carácter y emoción, subraya alguna acción, da información o incluso da significado a las imágenes. Pero también sucede que es percibida

33. *Ibid.*, p. 27.

34. *Ibidem.*

conscientemente por el espectador, al que se le hace generar determinada respuesta al relacionar un ritmo o una melodía con determinado servicio o producto, o con determinado programa. Este es un recurso con el cual se persigue que el público identifique un producto comercial, una producción o un canal de televisión.

5 Definición de los recursos materiales y técnicos (el con qué).

Es necesario tomar en cuenta los recursos con que se cuenta para la producción, de modo que será útil definirlos y enlistarlos. De este modo, la elaboración del guión se ajustará a lo que se tiene, evitando caer en el error de hacer un guión cuya realización exija recursos inaccesibles.

Enlistaré a continuación los diferentes recursos que intervienen en una producción.

- Escenografía: sets, paneles, pisos, locaciones.
- Utilería: props, decorado o ambientación, mobiliario, accesorios.
- Locaciones (exteriores o interiores): residencias, parques, mar, montañas, bosques, desiertos, selva, etc.
- Música: discos de pasta, discos compactos, audiocasetes, cintas de 1/4".
- Material videográfico, cinematográfico y fotográfico diverso.
- Locutores, voces.
- Actores (se explica más adelante en recursos de talentos).
- Gráficos (llamado arte).

En cuanto al equipo técnico, tenemos:

- Cámaras
- Luces, lámparas, espejos, reflectores.

- Monitor.
- Cables.
- Videocasseteras de distintos formatos (3/4", media pulgada, 8 mm.)
- Micrófonos
- Energía: baterías, corriente alterna.
- Extensiones AC, cargadores de baterías, fuentes de poder o eliminadores de baterías.
- Material donde se grabará: cintas de videotape o videocassetes de distintos formatos, audiocassetes.

No debe olvidarse que todas estas consideraciones sobre preproducción, así como las siguientes sobre producción y postproducción se limitan a las condiciones "domésticas" de la práctica del Laboratorio de Televisión en una institución como la ENAP. Por lo tanto, los enlistados de recursos materiales y técnicos no corresponden del todo a los que podrían hacerse en el medio profesional.

6. Se define el reparto, talento o actores (*casting*). Cuando ya se tiene el guión terminado, se procede a seleccionar y contratar a los modelos, actores y locutores apropiados para la producción.

7. Se organiza todo lo anterior por escrito.

casting
scouting
escenografía
utilería
iluminación
número de cámaras

8. Se hacen dibujos de planta para manejar espacios y planear

emplazamientos de cámara. (Fig. 6)

9. Se hacen alzados de escenografía en boceto. (Fig. 7)

10. Se consideran los textos a insertarse en imagen, ya sea por medio de generador de caracteres para programarlos por páginas (en *roll* o *crawl*) y se determina a qué velocidad aparecerán, o para efectuarlos en cartones. Se enlistan los textos.

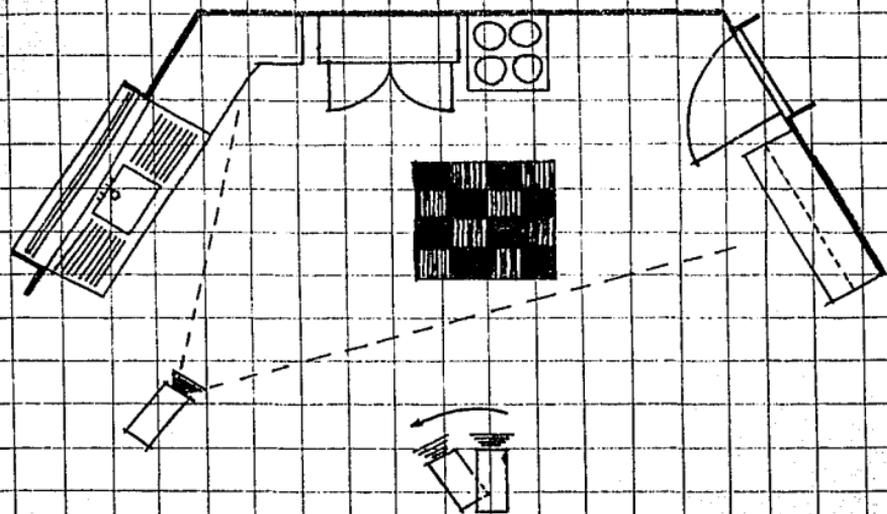
11. Se determina si se requerirá material de stock (material pre-grabado de la televisión o de videos prestados)

12. Se escoge el *staff*:

productor
director
camarógrafos
videotape/continuista
escenógrafo
display o quien hace el arte
asistente de dirección

Conclusión

En la organización de la preproducción debe cuidarse que todos los pasos antes mencionados estén ya planeados y bien preparados antes de empezar la grabación. Así, los alumnos aprenderán a organizarse como equipo, es decir, a resolver ellos mismos la producción con la división de funciones y



DIBUJO DE PLANTA DEL CICLORAMA
CUADRICULADO EN PROPORCIÓN PARA
COLOCACION DEL SET Y ESCENOGRAFÍA
*según las medidas
del ciclorama aprox. 1:100 fig. 6

ALZADO DEL SET
PARA AUXILIO DE ESCENOGRAFOS

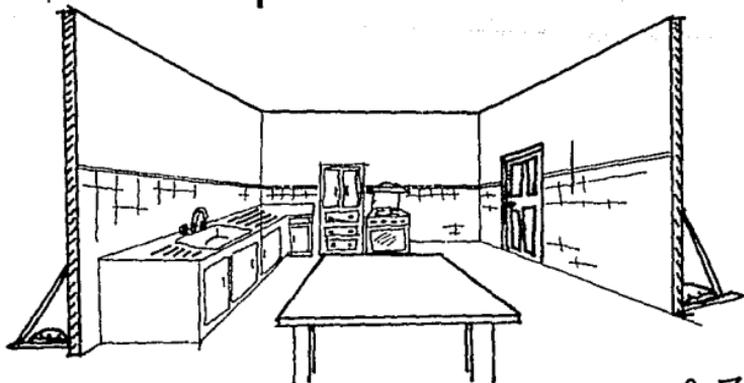
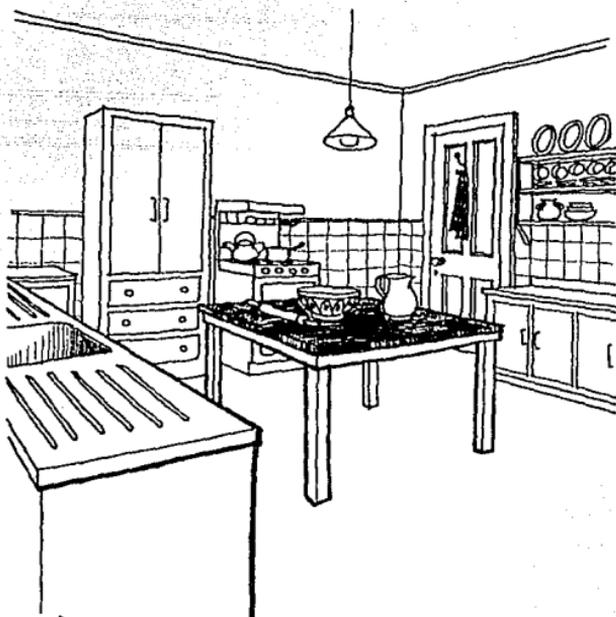


fig.7

responsabilidades, asignándose puestos entre los mismos que componen el equipo. El número ideal para formar el equipo es de 7 u 8 integrantes, y se establecen puestos de: productor, director de cámaras, camarógrafo, videotapista y continuista, iluminador y encargado de display, escenógrafo y utilero.

Cada alumno desarrolla la parte que le corresponde, responsabilizándose de ella, aunque en algún momento dado todos participen en todo. Cada uno de los integrantes del equipo deberá tener la capacidad de desempeñarse en cualquiera de los puestos arriba mencionados. Pero, por organización, cada puesto deberá ser cubierto sólo por una persona, quien será la responsable de esa función en el equipo. Al conocer todos lo que corresponde hacer a cada quien, el equipo tendrá un funcionamiento exitoso.³⁵

Lo ideal es que alcance el tiempo para que los equipos de trabajo realicen varias producciones, de manera que se alternen los puestos y cada alumno alcance a practicar todas las funciones por lo menos una vez.

2.2 Producción.

Definición y etapas de la producción

Aquí se hace específicamente la grabación de un programa; también se le llama realización. En el ambiente profesional

35. Ver Capítulo "Actividades y evaluación", en donde se describen las funciones de los integrantes de un equipo.

se dice que durante la producción se "levanta" la imagen. Este "levantamiento" de la imagen se puede realizar en el estudio de grabación, o bien en la locación en donde será ambientado el programa o parte del programa o video a grabarse.

Es necesario aclarar desde ahora que durante este proceso se graban todas las tomas que marca el guión, las cuales formarán a su vez las secuencias que después se hilarán en escenas. No siempre se graban las tomas en el orden que marca el guión, puesto que más tarde (durante la post-producción) se editarán de acuerdo con éste. Pero en el caso de que no se vaya a realizar edición, se graban en el orden marcado; a esto se le llama *edición directa*.

En si la etapa de producción termina una vez que se han levantado todas las imágenes, ya sea en el estudio, ya en las locaciones específicas.

Si intentamos definir la producción de televisión podemos decir que es la coordinación de procesos financieros, administrativos, técnicos, artístico, legales, temáticos y comunicativos con un objetivo muy claro: crear un programa. La producción es, dicho de otra manera, todo el trabajo de coordinación de elementos para llevar a efecto un programa, un *spot* promocional o un video. Se dice que se hace una buena producción cuando se efectúa un buen trabajo de utilización y conjunción de los distintos elementos que integran el

fenómeno televisivo: imagen, sonido, narración, historia, elenco, *staff*, equipo técnico y transporte, material escenográfico, locaciones y estudio, todo ello empleando los recursos económicos exactos para lograr el objetivo y sin sacrificio de ninguno de los elementos significativos. Además, es fundamental el cumplimiento de los horarios y las fechas de terminación establecidas para cada etapa.

Desde otro punto de vista se puede decir que la producción es la etapa que sigue a la reproducción y donde se efectúa la grabación del programa. A esta etapa se le suele llamar simplemente *realización*.

Antes de iniciar la grabación se debe tener disponible ya todo lo indispensable para iniciar la obtención de la imagen. En primer lugar el guión, para saber lo que se va a hacer y cómo. El guión que se tenga puede ser de dos columnas, una columna o *story board*. Se tendrá ya disposición del lugar donde se va a grabar (ya sea en estudio o en locación), se tendrá instalada la escenografía o las escenografías. También se tendrá ya establecida la iluminación adecuada, caracterizada o general.

Un aspecto fundamental de la producción es el trabajo de cámaras. Estas deberán ser colocadas en los emplazamientos más adecuados.

A veces se dispondrá de una sola cámara, razón por la cual su ubicación deberá ser perfectamente definida antes de

registrar cualquier imagen, para que las tomas grabadas no reflejen esta limitación, sino que se dé la impresión de haber grabado con más de una cámara.

Es muy importante hacer ensayos de cada toma o secuencia antes de realizar la grabación que se considere definitiva, con el fin de evitar errores o contratiempos que no se habían previsto. Este es un recurso de gran utilidad en la grabación con edición directa. Por el contrario, cuando se tiene planeado hacer post-producción o edición, se puede hacer varias grabaciones de cada toma o secuencia para posteriormente elegir la mejor.

Durante la grabación se deberá tener la videograbadora, el videocassette y el equipo de audio preparados. Se puede grabar audio y video en el videocassete, o bien se puede grabar el audio por separado y después editarlo mediante el doblaje junto con las imágenes buscando la sincronía. En este último caso, se debe preparar una grabadora de audio que posteriormente reproduzca el audio en sincronía con las imágenes durante la edición.

Los actores deberán tener perfectamente ensayada su actuación para evitar pérdida de tiempo durante la grabación.

Cada integrante del equipo se encontrará en su lugar correspondiente para grabar: el productor, el director, los camarógrafos, el encargado de videotape y audio, y los asistentes de producción y dirección. Aquí el continuista es

indispensable para anotar las tomas hechas, calificando éstas y/o anotando las circunstancias de la imagen en el momento del corte para no perder la continuidad en la toma y editar posteriormente.

En la etapa de producción lo que se obtiene es la imagen y el audio. Pero debe tenerse presente que se obtienen secuencias hiladas cuando no se hará una edición posterior. En caso de que se realice edición posterior, las secuencias que se graben no tienen que ser hiladas. En la etapa de edición sigue siendo muy importante el uso del guión. (La etapa de edición la consideraremos para la posproducción, donde se realiza el proceso de acabado y se tienen posibilidades de meter efectos especiales, tanto de audio como de video).

Aquí conviene detenernos un poco y recalcar la gran importancia de haber realizado una buena preproducción. Si ésta no se hizo, se pagarán las consecuencias de una mala organización o de no haber previsto necesidades. Sucederá entonces que se destinará más tiempo para resolver algo que podría haberse resuelto desde antes con menos tiempo y presiones. En cambio, al tener una buena preproducción se gana tiempo y dinero, pues todos los recursos se optimizan y la producción se aprovecha realmente, sin despilfarrar nada.

El diseñador gráfico en la producción de televisión.

Para el diseñador gráfico y el comunicador gráfico es de utilidad conocer el proceso de producción y sus etapas por varias razones. En primer lugar porque ésta es para ellos una alternativa real de trabajo en donde puede desarrollar perfectamente su creatividad, manejar la imagen en movimiento, organizar un mensaje con continuidad lógica y evolutiva y cumplir con un objetivo previamente establecido. En la producción de televisión interviene la capacidad de transmitir mensajes por medios gráficos, por medio de imágenes creadas *ex-profeso*.

Ambos, como profesionales de la imagen, pueden ofrecer aportaciones únicas a la televisión, a diferencia de otros profesionales que intervienen en ella (comunicólogos, arquitectos, ingenieros), ya que conociendo el proceso de producción pueden hacerse cargo de la creación de imágenes con significado y con una idea que transmitir. Este objetivo de la transmisión de determinadas ideas o mensajes se puede lograr por la combinación de textos e imágenes o bien (en algunos casos) por imágenes únicamente, mediante la composición en la pantalla y los encuadres o movimientos de cámara.

Por otra parte, el conocimiento de la producción de televisión es útil para la formación del comunicador o del diseñador gráfico, porque en ella intervienen etapas que en

cualquier área de su ejercicio profesional deben seguirse si se trabaja con profesionalismo. Además, el diseño gráfico como tal es un recurso de gran versatilidad que puede ser aprovechado para la solución de programas en los diferentes géneros.

Millerson señala que en la producción de televisión intervienen cuatro principios:

- El mensaje.* El material del programa. Qué es lo que tratamos de decir a nuestra audiencia. Las emociones que esperamos engendrar en ellos.
- Los mecanismos.* El equipo que tenemos disponible. Qué se puede y qué no.
- El método.* Las técnicas que escogemos para hacer factible una presentación interesante.
- La organización.* Las actividades que se realizan detrás de la escena y que interrelacionan y coordinan al equipo de producción."

Sin lugar a dudas, en la medida en que el profesional de la imagen domine estas cuatro etapas tendrá un mejor control sobre los resultados de su trabajo, sea éste bidimensional o sea basado en la imagen en movimiento, como en el caso de la televisión.

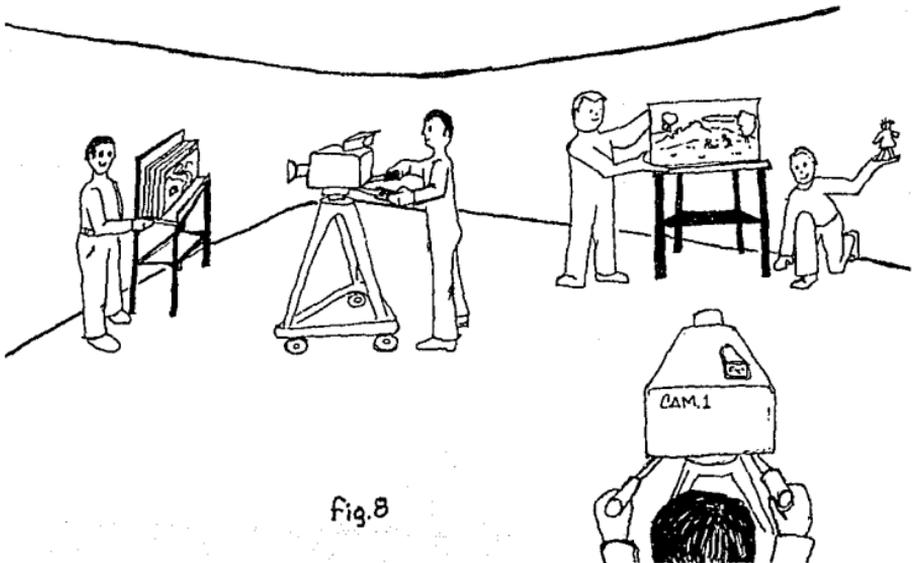
Las gráficas

Los factores a considerar para creación de las gráficas que aparecerán en pantalla son los siguientes:

- a) el estilo del diseño;
- b) el tamaño y la claridad de la tipografía;
- c) la respuesta en color y la escala de grises;
- d) la facilidad de operación.

Siempre se debe tener cuidado de relacionar el estilo de la gráfica con el tema o contenido del programa.

Otro aspecto que se debe tener en cuenta es la proporción de la pantalla de televisión, que es de 3 x 4 en el sistema convencional NTSC. Se debe tener presente esta proporción, para que los cartones se adapten a ella y no se desafore cuando sean tomados por la cámara. Cabe decir aquí que en el nuevo sistema de Alta Definición (*High Definition*) la proporción de la pantalla es de 9 x 16, lo que habrá que considerar para prever movimientos en los cartones con las cámaras, ver protecciones para los encuadres y no desaforar. Se debe tener una base rígida para estos cartones, de manera que puedan ser colocados en atriles dentro del estudio, y se puedan organizar más fácilmente para su grabación. (Fig. 8)



Los elementos que componen un cartón son:

- a) *Area de trabajo*: el respaldo rígido o base donde se colocará la gráfica bidimensional.
- b) *Area de encuadre o de "protección"*, que comprende el gráfico en sí, con algunos elementos extras para protección por posibles desplazamientos de la cámara.
- c) *Area de información esencial*: es el área que comprende exactamente la información que se debe mostrar, es decir, la información que va a contener el mensaje o la parte central de la idea. (Fig. 9)

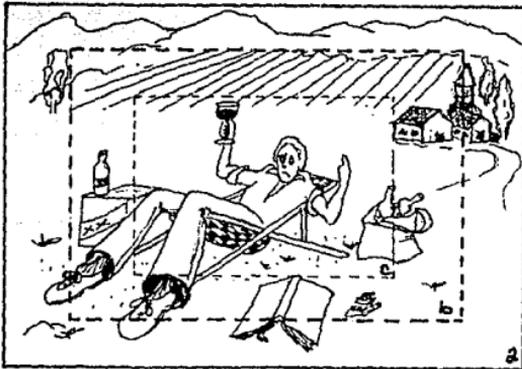


fig. 9

2.3 Postproducción.

La postproducción es la etapa de afinación, de acabado del programa. Empieza con la "calificación" (selección) del material grabado y termina con la sonorización, obteniéndose el *master* o matriz final.

Muchas veces se puede decir que la producción de un programa de televisión o de un video termina en su edición. Otras veces el trabajo tiene que irse a postproducción, para realmente terminar con dicha producción.

En la ENAP, por no contar con el equipo para hacer efectos especiales, o mezclar imágenes, la edición se considera como postproducción. En lo profesional la postproducción es la etapa en donde se ponen efectos especiales en la imagen ya editada a corte directo, o se tienen ya hechas las pistas para sólo mezclarse con efectos, o bien se realiza el doblaje. Pero aquí, a nivel práctica escolar de laboratorio la postproducción significa para el alumno editar el programa, algunas veces a puro corte y otras con algunos recursos domésticos que simulan efectos especiales. Si se puede es todavía mejor usar algún mezclador de imágenes (*mixer* y editor), para hacer transición entre éstas.

En esta etapa el alumno continúa con la organización de su material haciendo pistas. Estas consisten en pequeños fragmentos editados por corte para después ser reproducidos y unidos a otras pistas o tomas (por ejemplo mediante

disolvenca o mediante cortinilla). También en esta etapa puede pensarse en el arragio del audio, ya sea doblar voces, ya musicalizar y mezclar.

En la postproducción se debe tener ya decidido (de acuerdo con el guión), en dónde van los cambios de cámaras que fueron grabados desde diferentes Angulos. Este aspecto, es decir, la correcta ubicación de los cambios de cámaras al momento de editar es fundamental para lograr dar un buen ritmo a la evolución de la imagen y con ello hacer la edición en una secuencia lógica y coherente.

El alumno no debe olvidar en ningún momento que la postproducción no es meramente unir las secuencias grabadas previamente o poner audio a las mismas. Además de esto, es la última oportunidad de asegurarse de que el mensaje previamente definido será en realidad recibido por el público al que se dirige, esto es, de que el video será realmente efectivo. Si se detectan aspectos factibles de corregirse mediante la postproducción, deberán hacerse las mejoras pertinentes. Por ejemplo, se puede la continuidad de las imágenes; se utilizan ciertos efectos de transición de imágenes con el propósito de dar más efectividad al lenguaje visual y más penetración al mensaje. Entre los efectos que pueden realizarse en la postproducción profesional, tenemos: disolvencias, *wipers*, *squeeze zoom*, *ADG*, *splits*, *quadsplit*, efectos de *graphic computer*, efecto de página, *quantel*,

efecto de cubo, imagen compuesta, etc., etc.

También en esta etapa se arregla el audio, con sus mezclas de música o efectos especiales, quedando terminado el programa en master.

En la ENAP no se cuenta con islas de edición ni con un editor. Tampoco se dispone de una mesa mezcladora de efectos (*switcher*) para poder hacer una buena postproducción. Sólo se puede editar o postproducir por corte directo, de videocasetera a videocasetera. Sería conveniente crear un módulo de edición con un mezclador de imágenes (*switcher*) y un editor para que la edición sea exacta en el punto (*cue*) donde uno desea y sin desgarres de la imagen o ruidos. Y como anexo a esta isla se debería tener disponible una sección de audio, para reproducir o grabar en la postproducción terminada.

Una vez que se ha terminado con la post-producción (en el campo profesional), se hacen las copias del *master* para distribuir las a los canales de transmisión donde se hayan adquirido los tiempos para su difusión.

Empresas que hacen postproducción

En el campo profesional los lugares donde se hace postproducción son casas que tienen servicios de editor automático, *switcher* con dos bancos de efectos y *chroma key*, generador de efectos digitales, máquinas digitales, consolas de audio con varios canales, generador de caracteres, etc.

CAPITULO 3. LENGUAJE

3.1 Terminología.

Dentro del ambiente televisivo existe una manera particular de comunicarse para diferentes aspectos. Todo va en función de las necesidades propias del medio televisivo, del equipo técnico y de lo que se puede obtener de él.

Existen infinidad de términos. Sólo pondré los que de manera directa serán del manejo de los estudiantes al realizar sus trabajos escolares y que les den una introducción básica inicial al medio, en caso de inclinarse por dirigir su desempeño profesional hacia la televisión o bien puedan coordinar producciones de video en forma particular.

La terminología se usa, en algunos casos, en su idioma original (el inglés), por no tener una traducción exacta; si se tiene la traducción al español, ésta puede ser manejada indistintamente, según el gusto del usuario o según se requiera en el lugar donde se trabaje y con quienes se trabaje. En el enlistado siguiente, cuando se usen tanto en español como en inglés, aparecerá primero el que según mi experiencia es el más usado. Cuando se enliste un término que ya fue definido previamente, se marca con un asterisco.

1. Terminología general.

Hay términos que se usan en la generalidad de la producción y

sirve conocerlos para comunicar mejor las necesidades de la realización.

ASISTENTE DE PRODUCCION. 1. En terminos amplios es cualquier asistencia durante la pre-producción, producción y post-producción. 2. También durante la grabación en estudio es quien supervisa el guión.

AUDIO. Sonido. La parte correspondiente a sonidos, ya sean efectos, diálogos o música.

BROADCASTING. Red transmisora.

CAMPO. La mitad de las líneas que componen la imagen en la pantalla de la televisión. Un campo es registrado por un sólo barrido de la cabeza del sistema de grabado del disco explorador en espiral.

CIRCUITO CERRADO. 1. Sistema de transmisión por cable. No se transmite por vía de frecuencias a través del espacio. Se usa para programas que tienen limitada su proyección (transmisión) a lugares o puntos seleccionados. 2. Sistema de comunicación interna muy útil para transmitir información del interés propio de una comunidad o una localidad.

CONTINUIDAD. Progresión fluida y lógica de una toma a la siguiente sin desajuste en vestuario, props, dirección de movimientos, etc.

COVER. Cubrir en traducción una canción extranjera al español, cuando la interpretación la hace otro que no es el autor o aquél para el que tiene la exclusiva o fue hecha ésta.

CLIP. Fragmento corto de un film o un programa de televisión, extraído de una gran sección del mismo, para insertarlo en otro, usualmente para ilustrar algo específico, o para dar un significado altamente dramático, o para subrayar un momento especial.

CONTROL MAESTRO. MASTER CONTROL. Lugar en donde se centralizan las imágenes procedentes de los estudios y se transmiten al aire.

CUADRO. Una imagen completa en la pantalla de televisión. Se compone de dos campos. Para generar el efecto de movimiento continuo de la imagen en la pantalla pasan 30 cuadros por

segundo en televisión.

CUE. Pie. 1. Final que previene. Aviso para el inicio de la actuación o para hablar. 2. En edición: punto exacto del cambio (a una nueva escena o toma). Se usa: "el CUE de entrada" o el "CUE de salida".

CUT. CORTE. 1. Los distintos cambios de emplazamiento que se van mostrando. Son de acción simultánea y deben llevar un ritmo, tanto en imagen como en contenido, de acuerdo con el ritmo de la trama. 2. Instrucción dada por el director indicando que se debe parar la grabación. Punto en la escena donde termina abruptamente antes de que la toma siguiente empiece (esto, determinado por el editor).

DEMO. Demostrador o catálogo de videos producidos. Una recopilación de varios videos terminados en una misma cinta.

DIRECTOR. La persona que es responsable de todo el concepto del programa, escoger locaciones, seleccionar los ángulos de cámara, dirigir actores, dirigir las cámaras y supervisar al equipo completo.

DOBLE. Actor que desarrolla la acción de algunas partes que le corresponden al actor principal. Comúnmente estas acciones son físicamente peligrosas o difíciles. Se les llama también "hombres piedra".

EDICION DE VIDEOTAPE. El proceso de ensamblar electrónicamente las partes de un programa de videotape dentro de una continuidad o secuencialidad deseada (sin cortar físicamente la cinta o *tape*).

EDITAR. Unir y ensamblar las tomas hechas por separado en una continuidad propia y en el orden deseado.

EDITOR. 1. Aparato electrónico con capacidad de unir y ensamblar las tomas exactamente en el *cue* que se le programa por numeración. 2. Dice también de la persona que es responsable de ensamblar las escenas dentro de un orden deseado.

EFFECTOS. 1. Cualquier otro sonido grabado al de diálogos o música. 2. Transiciones de escenas donde no es corte directo sino wipes, fades, disolvencias y otros efectos digitales por computación.

EN VIVO. Transmisión directa de la acción al mismo tiempo como está sucediendo en el estudio.

ESCENA. 1. Una serie de tomas que son unidas en un tiempo y un espacio. **2.** Parte de un programa que tiene lugar dentro de una sola locación y un mismo período de tiempo. Pueden ser una serie de tomas o una sola toma. Se compone de secuencias.

EXTERIORES. Cualquier lugar, también llamado locación, donde se grabe al aire libre.

FALTA DE SINCRONIA DE LABIOS (out of lip synch). Es cuando no hay correspondencia entre las palabras que vemos pronunciar y las que se escuchan.

FALTA DE SINCRONIA. (out of synch) 1. Término usado para determinar que no hay correspondencia del sonido con la imagen. **2.** También se usa cuando se encuentren desfasadas las señales de audio y video, o sea llega primero una y luego la otra.

FLOOR PLANS. Dibujos de planta del estudio para organizar movimientos y escenografías.

FOREGROUND (F.G.). La parte de una toma más cercana a la cámara.

FOLDBACK. TALKBACK. 1. Bocinas en el estudio usadas para escuchar música. **2.** Efectos dentro del estudio que advierten el *cue* a los actores, o son una señal para producir ruidos o sonidos de background. **3.** Actores o músicos que se encuentran en el estudio para dar señas o dirigir a ejecutantes. **4.** Sistema de comunicación con bocinas ocultas en el estudio en donde el micrófono se encuentra en la cabina y lo usa el director de cámaras o el productor para dar una indicación general o particular a los que se encuentran en estudio.

FREEZE. Congelado de la imagen. La acción se para abruptamente por congelamiento en un solo cuadro y por un período de tiempo designado.

GENERACION. 1A. GENERACION. Es la grabación original en videotape; también se le llama *master*. A la grabación realizada a partir de la primera generación (a la primera copia del *master*) se le llama segunda generación. A la realizada a partir de esta última se le llama tercera generación, y así sucesivamente.

GLITCH. Una señal de ruido de baja frecuencia, la cual aparece usualmente como una interrupción de la imagen en televisión. Se debe a imperfecciones físicas en la capa de óxido de las cintas de *video tape* almacenadas.

GUIA DE EDICION. Una descripción de tomas en el orden que van aparecer en el programa terminado, con los tiempos calificados de cinta y los posibles cortes y/o efectos visuales de transición.

GUIDON. Guia escrita para una producción audiovisual, en la cual se establece el contenido y la estructura de un programa o *spot*. En el guiñón se organizan pasos, imágenes, secuencias, mensaje y final, tanto en imagen como en sonido (video y audio). En el guiñón se resuelve si el mensaje se hará en un tiempo determinado y si eso basta para desarrollar y concluir o convencer sobre lo que el productor quiere informar. En el guiñón se establecen todos los elementos de imagen y de sonido así como los recursos necesarios para la producción.

LIMBO. Estrictamente, un *background* totalmente neutral para una acción. Puede ser indicado como "blanco" o como un fondo irreconocible.

LINEAS DE RESOLUCION. Líneas horizontales o barrido de un cañón de electrones sobre la superficie-objetivo dentro de las cámaras de televisión y monitores. La cantidad de líneas determina la capacidad de tener mejor nitidez de imagen. En el sistema NTSC se tiene una pantalla de 525 líneas.

LIP SYNCH. SINCRONIA DE LABIOS. Sincronía de los labios del actor en pantalla con el sonido o las palabras que se escuchan.

LOCACION. Cualquier lugar en el estudio o escenario donde se harán las tomas para grabar. Comúnmente se le llama así a los escenarios en exteriores, o se refiere al lugar donde se trasladarán fuera del estudio.

MASCARILLA. Tira de película que tiene partes opacas que sirven para excluir o reducir la transmisión de luz. Se usan comúnmente para efectos especiales (EE). En televisión se hace el bloqueo electrónicamente por el mezclador o *switcher* y por el banco de *wipers*.

MATCH. Casar, registrar dos o más imágenes.

MICROFONOS. OMNIDIRECCIONALES, UNIDIRECCIONALES Y SUPER UNIDIRECCIONALES. También los hay Lavallier o de clip, inalámbricos, con pedestal, con *boom* y de mano.

MIX. MEZCLA. 1. El proceso de mezclar el diálogo, los efectos y la música de un programa, en mono o en estereo, y que sincronice con la imagen. 2. Proceso consistente en combinar

varias pistas de sonido dentro de una sola pista.

MONITOR. Aparato televisivo, por cable, localizado en el estudio para revisar las tomas hechas, y en el cual se apoya el *floor manager* para dar los *cues* para las acciones de los talentos en el set.

MONTAJE. 1. Una secuencia de tomas afines o no relacionadas, frecuentemente para expresar el paso del tiempo o una versión acelerada de un evento. Por ejemplo, una colección de tomas de guerra puede ser una presentación en montaje y expresaría que la guerra ocurrió. 2. Sobre exposición en escena de lo que se quiera señalar. En una secuencia impresionista el montaje señala los detalles, cambiándolos o destacándolos.

OFF. Expresión que sirve para decir que la persona que habla se encuentra fuera de escena de la cámara, o fuera de pantalla.

OFF-LINE, EDICION. El proceso de ensamble de un programa de video usando tomas copiadas de la cinta original. El *master* en *OFF-LINE* es usado como guía para la edición con las tomas de la cinta original, quedando este nuevo *master* de una sola generación.

PISTA. Es la instrumentación de fondo sustituyendo para el cantante a la orquesta en vivo.

PIZARRA. Información indispensable para identificación de la producción hecha. En algunos casos contiene: productor, empresa, producción, versión, duración, fecha, etc. Se dice también "cantar" la pizarra para grabarse auditivamente. Estas pizarras van grabadas en la cinta antes de que empiece la imagen correspondiente a la producción.

PLANOS. Ver desglose de encuadres más adelante.

PLAY-BACK. 1. Mimica, en una emisión, de la voz del artista o del sonido directo de un instrumento o de una orquesta, por una grabación previa efectuada por el propio artista o por tercera persona, generalmente con medios técnicos mejores. 2. Reproducir audio o video para propósitos de revisión, por lo general inmediatamente después de grabar. 3. Reproducción de sonido por las bocinas del estudio.

PRODUCT SHOT. 1. Presentación del producto en una toma. 2. La forma de hacerlo atractivo, con ambientación o no, con movimiento o no. Que destaque claramente el producto en una composición breve, y casi siempre al final del mensaje para

permanecer en la memoria del consumidor o espectador.

POST-PRODUCCION. Cualquier trabajo hecho después de grabar. Hacer pistas y editar para hacer mezclas de efectos especiales, (como disolvidencias, *fades*, *inserts*), doblaje, instrumentación, musicalización, etc.

PRE-PRODUCCION. Cualquier trabajo hecho antes de la grabación. Todos los preparativos para la producción.

QUEMAR. Una imagen se está "quemando" cuando está sobreexpuesta a la iluminación. Se abrigillanta demasiado el objeto a ser tomado por la cámara y deja marcas en la pantalla. Sobre todo cuando hay movimiento de cámara, deja estelas, como si fuera fuego.

RETAKE. RETOMA. Re-grabación de una toma en la que después de terminada la grabación inicial se detectó un problema que previamente no se había detectado. Cuando algo ha salido mal en la escena o se quiera cambiar una parte o fragmento del mensaje, se graban estas sustituciones.

RUSHES. Una serie de imágenes de la grabación hecha, seleccionando las mejores tomas, editadas sin continuidad ni correcciones, escogidas para la edición final del programa. Esto se usa más en cine.

SECUENCIA. Cortes o fragmentos que unidos o relatados por tiempo, espacio o ambos, darán una escena. Son partes sueltas de la grabación. Serie de tomas concernientes a un evento en particular en una narración o historia después editada.

SHOT. Toma. Tiro de cámara. Plano. Término usado para referir una sección de la grabación dentro de una toma o sin parar la cámara.

SINCRONIA. Correspondencia de las imágenes con el audio. Término usado para describir la coordinación apropiada de sonido e imagen.

SLIDE. Cartón fijo transparente. Dispositiva o transparencia.

SLOW MOTION. CAMARA LENTA. 1. En cine: la película se mueve a través del lente más rápido que la velocidad normal, (más cuadros por segundo) y cuando se proyecta (a 24 cuadros por segundo) la acción tiene lugar a una velocidad más lenta que lo normal. 2. En televisión: se puede variar la velocidad de 30 cuadros por segundo que nos da el movimiento normal de la imagen, con las máquinas de video *tape* (*jog* y *shuttle*).

SOFT FOCUS. Imagen suavizada, con foco suave, a veces por accidente o deliberadamente, para efectos artísticos.

SPOTS. Este término se usa para referirse a los anuncios comerciales o publicitarios, así como a los mensajes de propaganda. Se les llama así porque son de corta duración.

STORY BOARD. GUIÓN ILUSTRADO. 1. Una serie de bocetos y su correspondiente descripción, ordenados para lograr una historia o una información secuenciada. 2. Visualizaciones para que el camarógrafo y el director o productor pre-plansen sus escenas y composiciones.

SUPER. Cartón opaco, título o cartel con posibilidades de incrustarse en otra imagen.

TELECINE. Isla independiente donde se hace la transferencia de material filmico o de diapositivas a video.

TOMA. Cada pieza de acción filmada o grabada ante las cámaras, o para ser grabada; para propósitos de identificación cada pieza de acción es ennumerada por una tlaqueta (en cine), o pizarra auditiva (en televisión), que contiene la información necesaria de la toma: número y escena.

TRACK. El mover la cámara hacia, o retirarla del objeto durante la grabación.

TRANSICION. El cambio de una toma a otra.

TRANSFER. Transferir un material filmico a cinta de video. Pasar la señal de un formato de video a otro.

VIDEO CLIP. Es un comercial de 3 ó más minutos, donde se busca en primera instancia vender discos, no el video clip. Ilustración, aparentemente, de una melodía o una canción.

VIDEO TAPE. Cinta magnética donde se graba y transmite impulsos eléctricos, los cuales pueden reproducir imágenes acompañados de una pista de audio.

VOZ EN FRIO. Voz sin ninguna mezcla musical o de efectos especiales. Se graba para después mezclarla.

VOICE OVER. Texto hablado por un personaje fuera de pantalla. Es lo mismo que narrador o comentarista, pero fuera de pantalla.

VOZ OFF. Voz que se escucha como narrador, el locutor no se encuentra involucrado con la historia.

VOZ OUT OF SCREEN. Voz fuera de pantalla. Voz de una persona que se encuentra involucrada en la escena presenciada pero no está en pantalla; sólo se oye su voz.

WALLA. Sonidos usados de fondo, no planeados, los cuales dan la impresión de locaciones específicas. Son grabados por separado del diálogo y pueden mezclarse con un balance deseado. Por ejemplo: Walla calle, walla aeropuerto, etc.

ZOOM. Movimiento de lenta que da la impresión de que la cámara se mueve hacia o se aleja del objeto.

Los siguientes términos se ubicarán de acuerdo al área de uso, aunque en realidad se llegan a usar indistintamente en cada etapa de la producción. Pero se mencionarán donde más se requieren. Los términos ya definidos simplemente se enlistan y se marcan con un asterisco.

2. Terminología más usada en la preproducción.

BODY TYPE. Generador de letras, como el *dymo*, de discos y mediante proceso fotográfico. Se utiliza para títulos, palabras o frases en alto contraste para colocarse después sobre un cartón rígido e insertar éste en la imagen de la pantalla.

CAST. Reparto. Rastreo.

CASTING. Rastreo de personas, voces o elementos idóneos para la producción con características específicas, según las necesidades.

FLOOR PLANS. Dibujos de planta del estudio para organizar la disposición de los sets, así como los movimientos de cámara y los desplazamientos escénicos.

GUIÓN.*

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA

SCOUTING. Rastreo de locaciones idóneas para las grabaciones.

SCRIPT. Plan de tomas detalladas de un programa, en el cual se incluye la descripción de las tomas del texto, los diálogos y la acción.

SET. Un lugar especialmente construido o escenario ya existente donde la acción toma lugar durante la grabación. Construcción artificial, incluyendo props, que usualmente se localiza en un estudio y simula un local.

SUPER.*

TRANSFER.*

3. Terminología más usada en la producción o realización.

APUNTADOR. Implemento que sirve para ayudar al comentarista o actor que se encuentra frente a la cámara en el momento de la grabación a recordar sus textos o parlamentos. Se le dice apuntador a la persona que lee el escrito a actuar. Desde un lugar alejado de la actuación y por medio de los "aparatos" en control remoto y un audifono camuflado en el actor, éste recibe su texto.

BACKGROUND. (BG). Areas que aparecen detrás del sujeto, ya sea una vista, un decorado, una ambientación o un grupo de actores. En AUDIO También se le llama BG a la música o efectos que se mantienen con un volumen bajo de fondo para hacer el dialogo más prominente.

BACKLIGHT. Luz dirigida a las espaldas de los sujetos para darles contorno del BG, ya que la televisión tiende a aplanar la imagen cuando la iluminación es pareja.

BACK PROJECTION. REAR PROJECTION. Pantalla traslúcida o translúcida o transparente, dentro de la cual se proyectan por detrás imágenes de cine o *slides*, y la cámara hace sus tomas por la parte de enfrente.

BIG SCREEN. Pantalla de cine. Se utiliza en televisión para proyectar imágenes fijas o en movimiento como *background* o *Back projection*.

BOOM. Soporte del micrófono suspendido que puede seguir los movimientos del actor en el set. Es un aparato característico

por su altura que tiene una plataforma donde se sube un microfonista (el boomer), quien dirige con la caña y manivela el micrófono hacia el actor en sus desplazamientos. Implemto mecánico para el uso del micrófono, muy alto y con plataforma para el microfonista; da posibilidades de mover la caña, acercándola o dirigiéndola al artista que se encuentra en escena, sin que el micrófono se advierta en pantalla.

CABINA. Lugar desde donde el director de cámaras se comunica con el estudio. La cabina se encuentra en un lugar elevado anexo al estudio y está separada de éste por un cristal transparente, de modo que el director visualice todo lo que sucede en el piso. En la cabina se encuentra el *switcher*, tres monitores (uno por cada cámara) y un monitor que muestra lo que se transmite al aire.

CALIENTE. Se le dice así a las superficies excedidas de iluminación.

CAMARAS. En un estudio de televisión profesional normalmente hay 3 cámaras. Estas se disponen en forma semicircular frente al objetivo a tomar. Se puede contar con una cuarta cámara para cartones, *slides*, fotos o imágenes fijas adicionales en la grabación, o para el *background* en *chroma key*.

CAMARA DE REFLECTANCIA. Marcos forrados de papel albanene colocados alrededor del *product shot* para evitar reflejos de las lámparas u objetos definibles en la superficie del objeto a ser tomado por la cámara, sobre todo si éste es de superficie pulida. Esta cámara de reflectancia se coloca a los lados y en la parte superior de la concha acrílica o pequeño ciclorama donde se pone el producto para hacer su toma fija ambientada. Sobre todo de uso en comerciales. Pertenece al equipo del estudio.

CAMERA LIGHT. CUE LIGHT. Luz en la cámara. Se enciende cuando la cámara está al aire. Se utiliza para prevenir a todos en el estudio y en el set sobre cuál cámara está grabando. Esta luz se localiza en la parte superior de la cabeza de la cámara o arriba del *view finder*.

CAM REMOTE. Cámara que se maneja a control remoto y puede instalarse en lugares difíciles para una grúa. No se requiere al camarógrafo al lado de la cámara, sino que se controla con un visor (*view finder*) alejado de ésta. Se puede usar en escenas peligrosas y audaces.

CHAROL. 1. Defecto de relejo en los objetos de superficies muy pulidas que impiden una clara toma al meter brillos de las lámparas que lo iluminan. Estos brillos se eliminan

dirigiendo el objeto fuera del ángulo de incidencia de la luz. 2. Material plástico en rollo que se usa en los sets para emparejar pisos. Hay de colores negro (el más usual), azul, verde y blanco. Su superficie es reflejante.

CICLORAMA. Término con que se nombra la cortina o pared principal en forma semicircular. Este tiene a veces construido o en forma provisional una concha del piso a la pared para disimular sus uniones.

CICLO LIGHTS. DIABLAS. Luces dirigidas al BG, al ciclorama, para decorar, ambientar, separar al objeto en *foreground*. (Ver ESTUDIO)

CONTINUIDAD. *

CONTRASTE. Relativo a la "brillantez" de los tonos más iluminados o más oscuros.

CRANE. GRUA. Grúa con un brazo para sostener la cámara y elevarla con el camarógrafo a alturas considerables (2.30 mt a 8.25 mt), usualmente para el movimiento de *dolly*, y subir y bajar el brazo.

CRAWL. Efecto del generador de caracteres para desplazar las palabras horizontalmente en la pantalla.

CREDITOS. Nombres del personal de producción, actores, etc., al inicio o al final de los programas.

DIRECTOR DE CAMARAS. Es el encargado, dentro del *staff*, de elegir las tomas y los movimientos de cámara apropiados.

DOLLY. 1. Plataforma con 4 ruedas para soportar el tripie y la cámara con el fin de poder hacer giros y movimientos continuos. Requiere ayudantes para moverlo. 2. También se usa el término *dolly in* y *back* para referirse a movimientos de la cámara.

DUB. DUBBING. DOBLAJE. 1. Casar los sonidos grabados por separado a los movimientos de la acción en imagen. Este término puede ser usado para grabar las partituras (o tiempos musicales). 2. La suma de otro canal de audio al audio de la grabación. 3. El reemplazo de un diálogo por otra nueva señal de audio con otro lenguaje diferente.

EDITAR. *

EXTERIORES. *

EMPARRILLADO DE ILUMINACION. Lámparas pendientes de una emparrillado muy alto (8 mts aproximadamente), con posibilidades de cambiar de lugar. Se transita en él por el "pasagatos", o bien, hay emparrillados que bajan completamente (cuando el estudio es chico) y así se facilita el acomodo de la iluminación.

ESCENOGRAFIA. Lugar ambientado exprofeso para dramatizar una escena, con las características especiales del tema. Corresponde al departamento de escenografía la construcción del set.

ESTUDIO. Lugar construido especialmente, con características aislantes de frecuencias y ruidos del exterior, donde se graban escenas. Se complementa con elementos que sirven para producir un programa de televisión. El estudio de televisión ha sido diseñado con cuidado en la acústica para optimizar la calidad del sonido. El piso es uniforme y perfectamente nivelado para permitir amplios movimientos de las cámaras.

La mayor parte del piso del estudio lo ocupan los sets con escenografía. Estos sets son levantados con materiales prefabricados para simular un local y forman el Área de la acción. Un buen sistema de ventilación silencioso mantiene un ambiente de trabajo confortable y ayuda a que el calor generado por el equipo y la iluminación se controle.

La iluminación del estudio se obtiene por una serie de luces con propósitos especiales, sostenidas individualmente en el emparrillado que pende del techo o por algunas lámparas de piso. En este quehacer de iluminar se ajustan la brillantez y la dirección de las lámparas, para establecer técnica y artísticamente los requerimientos de la producción.

En las paredes del estudio veremos varias instalaciones técnicas que servirán para las instalaciones del equipo del estudio: conectores de corriente, enchufes de cables de la cámara, controles de iluminación, mecates para sujetar objetos, escalera fija, etc.

FLOOR MANAGER. JEFE DE PISO. Es la persona con quien el director de cámaras entra en contacto con el piso del estudio durante la grabación. El transmite las instrucciones del director a los actores, cubre los enlaces locales, revisa la organización y contribuye a la fluidez de las actividades en el estudio. Además, tiene un lenguaje para comunicarse durante la grabación con los actores o talentos frente a las cámaras.

FOLDBACK. TALKBACK.»

FORILLOS. Imágenes pintadas en tela y en bastidores con paisajes naturales, de ciudades o cualquier gráfico que sirve

de background.

GENERADOR DE CARACTERES. Titulador con posibilidades de variar tipografías, tamaños y colores mediante procesos electrónicos. Normalmente se conocen por las marcas: *Quantafont*: con limitaciones a 3 tamaños de letras (S,M,L), un solo tipo Universe o Helvetica, colores light y bold, etc. *Phillips*: computadora con más posibilidades que la anterior; tiene paleta de colores para dar tonos a las letras, sombras cambiantes, etc. *Chyron*: es la computadora más completa; anima los textos, se programa con discos flexibles, tiene un gran catálogo de tipos y una paleta de más de 600 colores. Todas tienen la capacidad de *roll* y *crawl*.

GUIA DE EDICION.*

INTERIORES. Cualquier toma de escena que muestre interiores.

JUMP CUT. Un corte entre dos tomas donde una porción de la acción es dejada fuera, resultando que los actores aparecen como si "brincaran" a una posición diferente en el cuadro.

KEY LIGHT. Luz dura frontal y dirigida en tres cuartos al sujeto para darle profundidad, textura y modelación.

KEYING. LLAVEO. La combinación de las partes oscuras de una señal de video con las partes claras de otra señal para formar una imagen compuesta.

LAMPARAS. Las hay de diferentes watts, de 500, 1000, 5000 y 10000. Se les llaman cazuelas, ciclo *lights* o diablas, *spots*, *fresnel* (lente tipo concéntrico que crea luz muy dura y directa), iris, camión o seguidor, con cortadoras, mini brutos (de 4, 6 ó 9 lámparas de iso). También se dispone de extensiones para acercar o retirar en altura las lámparas (trombones y pantógrafos).

LAVALIER. Pequeño micrófono que se sostiene alrededor del cuello o con clip.

LIMBO.*

LIP SYNCH. SINCRONIA DE LABIOS.*

LOCACION.*

MAQUILLAJE. Este es un recurso básico. En las producciones donde no se requiere caracterizar personajes, se usa un maquillaje base para quitar brillos en los rostros, acentuar ojos, corregir pequeñas imperfecciones en nariz y pómulos en

los hombres. Además, en el caso de talentos femeninos se les maquilla con colores en los párpados, etc.

Es usual que el maquillista también peine las cabelleras si no es muy especializado el peinado y la producción no requiere caracterizaciones específicas. El maquillista debe permanecer en el estudio durante la grabación, ya que el calor de las lámparas provoca sudor en las caras de los talentos y salen brillos en el rostro que se ven muy desagradables en la pantalla. Además, el maquillista retoca el peinado.

MONITOR.*

MONTAJE.*

OUT OF SYNCH. FUERA DE SINCRONIA.*

OFF-LINE. EDICION.*

PARALELAS. Plataforma horizontal de madera con tubos para deslizar la tonina con la cámara. Lo mismo que RIELES para deslizamientos suaves, continuos y sin brincos del piso.

PATITOS. Tomas de protección.

PICK UPS. TOMAS NEUTRAS. Material extra grabado que puede utilizarse como *cutaway* y facilitar la edición.

PISTA.*

PIZARRA.*

PLAY-BACK.*

PRODUCT SHOT.*

PROPS. UTILERIA. Todo el material movible, muebles, objetos para la decoración del escenario. Artículos para decorar *sets*: vasos, libros, muebles, etc.

PROTECCIONES. Tomas extras que fueron grabadas para una eventual utilización al momento de la edición y que pueden sustituir a otras tomas.

REACTIONS SHOTS. Tomas de reacción al interlocutor frente a cámara. Pueden ser asentando, o alguna expresión en respuesta a lo que escucha, sin hablar sólo gestos.

ROLL. Movimiento generado por el generador de caracteres que desplaza textos o títulos verticalmente en la pantalla.

SET.*

STORY BOARD.*

SUPERIMPOSICION. Cuando dos o mas señales de video se mezclan juntas, sus tonos y colores se suman; se crea "transparencia" con tonos más claros de los que independientemente reproducirían.

TELECINE.*

TELEPRONTER. Apuntador gráfico que aparece reflejado en el lente de la cámara, para que el comentarista, fijo ante ésta, lea la información a dar. Por ejemplo, en los noticiarios.

VESTUARIO. El vestuario normalmente lo elige el talento, excepto cuando la producción especifica personajes y requiere determinada caracterización. Cuando es así la producción se encarga de obtenerlo, cargándolo dentro de sus gastos.

VOZ EN FRIO.*

A. Terminología de postproducción

Estos términos se utilizan durante la realización de la Post-producción. En esta etapa ya se tienen armadas pistas para hacer las mezclas con el *switcher*, o sea ya se lleva a cabo una edición anterior pero sin efectos especiales.

También se puede efectuar el doblaje o bien la musicalización, y/o arreglar el audio.

ACCION PARALELA. Aparecen dos escenas que suceden al mismo tiempo. Esto se hace alternando partes de una escena con partes de la otra.

AUDIO-DUBBING. DOBLAJE. Forma de edición del audio cambiando una señal anterior por otra nueva. El sonido original es borrado cuando el nuevo sonido es grabado en su lugar. Aquí se busca la sincronía con la imagen.

BORDER. Es el marco que rodea al *wiper* y puede ser coloreado en diferentes tonos: azul, verde, etc. y suavizado (*soft*) en sus extremos.

CALIFICACION DE CINTAS. Es el control y registro del material grabado y contenido en cada cinta. Se anota en un papel o anexo en el videocassette el piataje o tiempos recorridos de la cinta partiendo de ceros al inicio de ésta, o inmediatamente después de las barras. También es conveniente anotar las secuencias seleccionadas como las mejores para después utilizarlas en la edición.

CODE. TIME CODE. Código de tiempo. Numeración que se da a cada cuadro grabado en la cinta de video. Numeración muy útil para la edición en post-producción, porque al corresponder un número a cada cuadro se podrán programar las entradas y salidas de los cortes (*cues*) exactamente, así como las transiciones de imágenes con efectos por computadores especiales para televisión. Este código se graba en la cinta de una puigada, en un canal especial, y es detectado por la maquinaria.

CREDITOS.*

CROSS FADE. Es una disolvencia sostenida brevemente, de transición.

CUTAWAY. Una toma insertada entre otras dos de una acción principal, deliberadamente interrumpiendo la continuidad. Se usa para dar variación visual, para mostrar una reacción, para hacer un comentario, para ayudar a expresar un lapso de tiempo, y destacar aspectos de la acción. Cuando la atención del auditorio es momentáneamente desviada de la acción principal a una acción secundaria. Prolonga el suspenso.

DISOLVENCIA. Fusión de una escena con la otra, en donde en un cierto lapso quedan sobreimpuestas. Es una transición de imagen que se utiliza para cubrir un tiempo o un cambio de lugar; suaviza un corte abrupto que puede ser molesto. Técnicamente sucede que una de las imágenes va perdiendo intensidad para dar paso a la siguiente, que va ganando intensidad hasta hacer desaparecer la anterior.

DISOLVENCIA SOSTENIDA O MEDIA DISOLVENCIA. Es una disolvencia sostenida el tiempo que se desee, aprovechando el desarrollo de cada una de las imágenes por separado, que al sobreimponerlas integran un nuevo significado. El movimiento es aditivo.

DUB. DUBBING. DOBLAJE.*

DVE-DIGITAL VIDEO EFFECTS. Efectos de video creados para almacenamiento de imágenes digitales para la televisión, para después usarlos selectivamente en la información para producir segmentación, inversión, cortinillas (*wipes*), reversos, inserts, agrandamientos, disminuciones, multiplicaciones, transformaciones de color, etc.

DROPOUT. Una falta de información de video causada por imperfecciones del material de video en almacenamiento. La capa del metal de la cinta se encuentra afectada y provoca defectos en las imágenes grabadas, de modo que se tiene que repetir la toma en otra sección de la cinta donde la capa metálica esté pareja.

EFFECTOS. 1. Cualquier otro sonido grabado al de diálogos o música. 2. Transiciones de escenas donde no es corte directo sino *wipes*, fades, disolvencias y otros efectos digitales por computación.

FADE IN Y FADE OUT. *Fade in* es un efecto que parte gradualmente de negro a imagen en la pantalla, y se utiliza para el inicio de cualquier producción, programa, historia o secuencia. El *fade out* es cuando la imagen gradualmente se oscurece hasta llegar a negro, y se usa para concluir una historia o acabar un programa. La duración de esta transición de imagen es de acuerdo al *tempo* dramático de la acción. También, si se usan los dos *fades* (*in-out*) entre secuencias que ocurren en el mismo sitio, pueden indicar el paso del tiempo o un cambio a otro sitio. El uso de éstos en intermedio producen un efecto episódico o fragmentario que interrumpirá el flujo narrativo.

FREEZE. *

GENERADOR DE CARACTERES. *

MATCH CUT. Transición filmica. Una toma está ligada a la siguiente por la acción misma.

MATCH DISSOLVE. Una disolvencia prolongada de una escena a otra, donde el mismo objeto central persiste en ambas locaciones. Por ejemplo: una escena en donde un jugador se rompe una pierna en el campo de juego; después en *match dissolve* vemos la pierna rota de la persona en la sala de espera de un hospital.

SFX. SOUND EFFECTS. Cualquier pista de audio adicional al diálogo o música.

SOFT CUT. Es un *fade out* muy rápido, casi imperceptible, pero no es tan abrupto como el corte directo.

SPLIT. División de la pantalla en tantas partes como se desee, quedando en cada división una imagen diferente.

SPLIT SCREEN. QUAD SPLIT. 1. Dos o más tomas en la pantalla al mismo tiempo. Pantalla dividida en varias partes. 2. Pantalla dividida en cuatro. Son áreas separadas para capacitar a la audiencia a ver las 3 ó 4 imágenes al mismo tiempo.

WIPER. Dan el efecto de las cortinillas en cine, sólo que estas transiciones son logradas por equipo electrónico. Una imagen de una escena, conforme va entrando a cuadro, va bloqueando a la anterior, dando la sensación de iría empujando o cubriendo. Aquí el movimiento es sustractivo. Son usadas para transición de imágenes en la edición o para bloquear partes de la pantalla. Hay diferentes tipos de *wipers*: circular, cuadrado, rombo central; también se tiene la posibilidad de posicionar el *wiper* en cualquier punto de la pantalla. Además, hay otros modelos de cortinillas: horizontales, verticales, diagonales, etc. según la capacidad del *mixer o switcher*.

--Efectos especiales utilizados en postproducción

FADE IN.*

FADE OUT.*

CROSS FADE.*

CHROMA KEY. Cancelación de uno de los colores básicos luz perceptibles por la cámara para incrustar en su lugar otra señal de video, creando un montaje en pantalla. Los colores cancelables son el azul o cyan, el rojo o magenta y el verde.

DISOLVENCIA.*

MEDIA DISOLVENCIA.*

SOFT CUT.*

POP.* Aparición o desaparición súbita de algún elemento de la imagen que se ve en pantalla. Se logra mediante corte directo.

HIGH KEY. Permite incrustar imágenes o cartones en alto contraste (en blanco y negro) a otra imagen.

MATCH DISSOLVE.

5. Términos usados en audio

FADES. Entrada o salida de la música gradualmente hasta hacerse presente en primer o segundo plano, o desaparecer totalmente.

FADE IN Y DOWN. Entra música o baja el volumen.

FADE UP Y OUT. Sube o baja el volumen hasta desaparecer.

CROSS FADE. Disolvencia musical.

A continuación enumeraré la terminología de movimientos de cámara, de movimientos de lente y de encuadres. Para entender el significado exacto de cada término, ver el apartado siguiente, en donde doy un ejemplo visual de la mayoría de ellos. Considero más claro y más didáctico ilustrar los distintos movimientos y encuadres que definirlos. Por lo demás, en la bibliografía aparecen sus definiciones.

6. Terminología de movimientos de cámara. (fig.10)

PANNING. PANEO.

TILT UP - DOWN

DOLLY IN - BACK

TRAVELLING (horizontal) TRUCK. CRAB.

TRAVELLING (vertical) PED UP - DOWN. c/GRUA. CRANE.

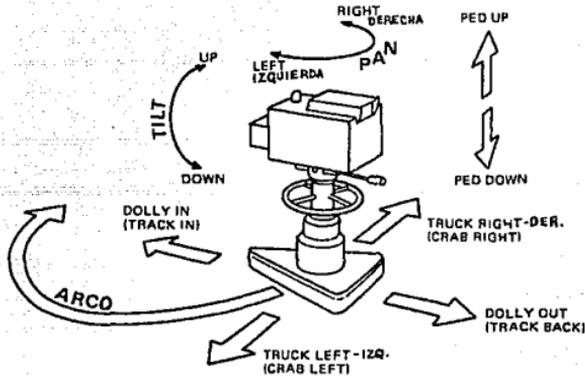


Fig. 10

TRACKING SHOT. Movimiento de cámara hacia el objeto o retirándose de él mientras ésta se encuentra montada en una plataforma especial con ruedas.

WHIP PAN. ZIP PAN. Movimiento de paneo rápido, que muestra la escena claramente enfocada del principio al final del paneo, con barridos borrosos intermedios.

7. Terminología de movimientos de lente.

ZOOM IN. Movimiento del lente que permite acercar visualmente el objeto enfocado con más rapidez que el *dolly in*.

ZOOM BACK. Movimiento que aleja visualmente el objeto enfocado.

OUT OF FOCUS. FUERA DE FOCO. Movimiento del arillo de enfoque para distorsionar la imagen haciéndola borrosa.

8. Terminología de encuadres.

Debido a que la definición de estos términos se puede encontrar en cualquier libro sobre producción de televisión, me permito omitirla y ejemplificarla con dibujos en el siguiente apartado.

ELS. EXTREME LONG SHOT.

LS. LONG SHOT.

FS. FULL SHOT

PA. PLANO AMERICANO. MFS. MEDIUM FULL SHOT.

MS. MEDIUM SHOT.

MCU. MEDIUM CLOSE UP.

CU. CLOSE UP.

BCU. BIG CLOSE UP.

ECU. EXTREME CLOSE UP.

2S. TWO SHOT

3S. THREE SHOT.

GS. GROUP SHOT.

ESTABLISHING SHOT. Toma tan amplia como permita el encuadre ubicar al espectador en el contexto deseado.

OVER SHOULDER.

TOP SHOT. Toma cenital.

CLOSE SHOT.

TIGHT SHOT. Toma "apretada" que deja muy poco espacio alrededor del objeto.

WIDE SHOT. Toma holgada del objeto en relación con el cuadro.

INSERT. Toma cerrada de un objeto que se inserta en una imagen en secuencia.

PICADA.

CONTRA PICADA. VS. PICADA.

PLANO HOLANDES.

3.2 Lenguaje de la imagen.

Dos concepciones y dos funciones de la imagen.

Históricamente, la imagen (fija o en movimiento) ha desempeñado dos funciones básicas: por un lado, representar el mundo, registrar con más o menos objetividad los acontecimientos que suceden; por otro lado, representar acontecimientos imaginados, sean parecidos a la realidad o sean diferentes a ésta. En el primer caso se trata de un uso de la imagen fundamentalmente informativo; en el segundo caso, de uno fundamentalmente creativo. Cuando se trata de reproducir la realidad, lo importante es mostrar lo que ha sucedido *tal como ha sucedido*. En cambio, cuando se recurre a la imaginación lo que importa es crear un mundo coherente en

si mismo, aunque no sea igual al mundo real. Así, la imagen informativa debe sujetarse a ciertas reglas para cumplir con su cometido, en tanto que la imagen creativa tiene el privilegio de recurrir a la fantasía más o menos desbordada para causar sobre el espectador el efecto buscado.

Esta doble función de la imagen ha sido vista por quienes la estudian y por quienes la utilizan. Por ejemplo, Anne-Marie Thibault-Laulan la expresa así:

La imagen ni es aquello que representa ni posee la transparencia de la palabra ni la opacidad del objeto. A medio camino entre lo real y lo imaginario, entre el documento y la ficción, se admira la fascinación que produce, desconfiando siempre, sin embargo, de sus poderes.³⁴

Es decir, Thibault-Laulan encuentra en la imagen una ambigüedad, debido a la cual la imagen puede ser tanto un documento como un producto ficticio. Por otro lado, señala que esta doble cualidad produce una fascinación de efectos delicados. Pero sobre los efectos de la imagen volveremos al final de este apartado.

Siguiendo con la doble función de la imagen, Thibault-Laulan dice:

En la gama de actitudes posibles ante una imagen (o una serie o una secuencia), nos encontramos con dos polos extremos: de un lado, la contemplación, con todo lo que implica de gozo estético; de otro, la acción (por otra parte, puramente mental, a menudo), que consiste en identificar, comprender, descifrar el mensaje incluido bajo la forma visual.

En el primer caso, y en términos de la Teoría de la Información, se habla de 'mensaje estético' o de 'estructuras connotativas', según los lingüistas; por el contrario, en el segundo caso, se analiza el 'mensaje semántico' o significación, llamado 'estructura denotativa' por la lingüística.³⁷

La imagen con orientación documental puede ser llamada "denotativa", entendiéndose por eso que en ella el aspecto semántico es primordial. En tanto que la imagen con orientación creativo-ficticia puede ser llamada "connotativa", y esto significa que en ella se da pie a la contemplación estética, al libre juego de las asociaciones del espectador.

Por su parte, Casetti y di Chio³⁸ encuentran igualmente esta duplicidad del lenguaje cinematográfico:

...en la naturaleza de la representación cinematográfica, residen las raíces de un doble [...] recorrido: por un lado hacia la representación fiel y la reconstrucción meticulosa del mundo, y por otro hacia la construcción de un mundo en sí mismo, situado a cierta distancia de su referente.

En resumen, el mundo siempre plantea un problema a aquellos que [...] pretenden representarlo: ¿traducirlo o traicionarlo? ¿insistir en lo sustituido (el mundo real) o en el sustituyente (el mundo de la pantalla)?³⁹

La traducción del mundo a imágenes implica, de algún modo, ser fiel a él. En cambio, la utilización de las imágenes para crear mundos en cierto modo independientes del mundo real

37. *Ibid.*, p. 8.

38. Francesco Casetti y Federico di Chio, *Cómo analizar un film*.

39. *Ibid.*, pp. 122-23.

significa de alguna manera "traicionarlo", serle infiel. Pero en esta infidelidad radica muchas veces la posibilidad de alcanzar niveles artísticos (como veremos en el apartado 4.2).

Creación de un lenguaje específico para la imagen en movimiento.

En la historia de todas las culturas las imágenes han desempeñado un papel muy importante. Han funcionado como testimonios de hechos políticos y militares trascendentes, como medio para fijar o difundir conocimientos, como recurso de propagación religiosa o como vehículo para las búsquedas estéticas. Así ha sucedido desde el inicio de las culturas hasta la actualidad. Existe una característica de esas imágenes que fue común en todo el planeta hasta fines del siglo pasado, esto es, hasta hace apenas unos cien años: ya fueran pinturas de caballete o murales, grabados, dibujos, acuarelas, decoraciones o representaciones figurativas sobre cerámica, monedas, textiles o cualquier otro soporte, escenografías, relieves o incluso esculturas... en todos estos casos se trató siempre de imágenes *fijas*. Incluso con la llegada de la fotografía, técnica que causó un enorme impacto sobre las sociedades de todo el mundo, lo que la gente veía eran reproducciones estáticas. La representación del movimiento era sólo virtual, es decir, figurada. Así, se

tenía una codificación de la imagen fija en todos sus aspectos: composición, técnicas, formatos, temas, color, proporción, etc. Desde luego, esta codificación no era inmutable, pues se daban cambios de ciertas escuelas a otras. Por ejemplo, en Occidente, a la codificación del Renacimiento siguió la del Barroco, a ésta la del Neoclasicismo, etc. Pero, en todos los casos, existía un *lenguaje de la imagen fija* perfectamente establecido.

Lo sucedido a fines del siglo XIX significó un cambio radical con respecto a lo anterior. Por primera vez la imagen ya no tenía a ojos del espectador un movimiento virtual, sino *real*. Ello quería decir que había que crear un código nuevo, puesto que las leyes de creación y recepción de estas imágenes eran diferentes a las de las imágenes vistas hasta el momento. Se impuso la necesidad de crear un *lenguaje de la imagen en movimiento*. Y esto fue lo que se buscó y se logró paulatinamente en el cine.

En un principio, el lenguaje cinematográfico fue poco original, ya que sus códigos eran parecidos a los del teatro. La cámara se emplazaba frente a la escena, y los actores se encargaban de representar las acciones. O bien, cuando se realizaba un cine de carácter documental, la posición de la cámara era la misma, limitándose a registrar los acontecimientos reales que se desarrollaban frente a ella: la llegada de un tren y el descenso de los pasajeros, la salida

de los obreros de una fábrica, etc. Sin embargo, las cosas no podían permanecer así, y fueron cineastas como Griffith o Eisenstein quienes por vez primera utilizaron recursos exclusivos del cine: acercamientos, movimientos de cámara, montaje de tomas, etc. Nació así el lenguaje de la imagen en movimiento, que tantos cineastas posteriores explotarian y llevarían a niveles altamente creativos.

Podemos decir que la televisión, en tanto utiliza una imagen en movimiento, tiene como antecedente aquellos primeros intentos de dotar a ésta de características propias. Pero ello no significa que la televisión no haya hecho aportaciones importantes a este lenguaje, como veremos más adelante.

Elementos de la imagen en movimiento.

Para Rudolf Arnheim⁴⁰ el cine, al ser un medio que muestra cambios en el transcurso del tiempo, debe saber utilizar e interpretar el movimiento. De modo que, para alcanzar una calidad estética propia, requiere --entre otras cosas-- codificar la manera propia que tiene de representar el movimiento. Arnheim presenta este tipo de codificación de la siguiente manera:

El movimiento que experimenta concretamente el público depende de los siguientes factores:

40. Rudolf Arnheim, *El cine como arte*.

- 1) los movimientos de los objetos, vivos o inertes, que toma la cámara;
- 2) el efecto de perspectiva y de la distancia entre la cámara y el objeto;
- 3) el efecto de la cámara en movimiento;
- 4) la síntesis de las escenas independientes, lograda mediante montaje (superposición), en una composición de conjunto del movimiento;
- 5) la interacción de movimientos que se conectan directamente mediante el montaje.⁴¹

Más adelante apunta que

El movimiento [informa] al auditorio sobre los acontecimientos que constituyen la narración. Asimismo es sumamente expresivo [...] Es tarea de los actores y el director subrayar las cualidades expresivas del movimiento y precisar así el carácter de la película entera así como el de cada escena y cada toma. Del mismo modo, las diversas personalidades en sus semejanzas y diferencias quedarán precisadas visualmente [...]. Por otra parte, se le interpretará al ojo el contenido y, por la otra, adquirirá forma artística la apariencia de los objetos en movimiento.⁴²

Con este ejemplo vemos que ya desde los años veinte se hicieron esfuerzos serios por codificar la imagen en movimiento, por establecer sus potencialidades y sus valores estéticos. Para el caso de la televisión que estudio en este trabajo, valen éstas y otras codificaciones.

Si nos concentramos en la imagen en movimiento, podemos definir los elementos que la conforman y que la distinguen de la imagen fija. El enlistado de elementos que a continuación presento no pretende ser exhaustivo o aparecer como el mejor.

41. *Ibid.*, p. 147.

42. *Ibid.*, p. 148.

Simplymente, trato de ordenar los elementos que a partir de mi experiencia en la producción de televisión he encontrado que son los fundamentales para la imagen en movimiento:

1. Planos
2. Angulos de cámara
3. Encuadres
4. Movimientos de cámara y de lente
5. Puesta en escena
6. Puesta en cuadro
7. Puesta en serie (continuidad)
8. Transiciones de imagen (cortes, *fares...*)
9. *Freeze* (pausa)
10. Tiempos de exposición (duración...)
11. Frecuencias
12. Gráficos
13. Color
14. Escenografía

Ahora explicaré en qué consiste cada uno, indicando sus valores significativos y sus cualidades formales.

1. Planos.

Los planos deben ser elegidos en función de los significados que se quieren dar, pues de ello depende qué elementos dejamos ver en pantalla y qué elementos quedan fuera. En los planos tenemos 3 categorías esenciales: *primer plano*, que aísla el elemento y enfatiza su propia naturaleza; *plano medio*, que pone de manifiesto parte de lo que rodea al elemento; *plano general*, que establece una situación.

Las características de cada plano podrían describirse de la siguiente manera: El primer plano se centra en la cara de una sola persona o bien en cualquier detalle de la escena. Es

una vía de acceso a la vida interior del sujeto. El primer plano es el que más obliga al espectador a dedicar toda su atención a ese sujeto u objeto enfocado. El sujeto domina el cuadro. El plano medio es el primer paso para establecer un estudio de caracteres. Revela lo suficiente del rostro del sujeto como para interesar al espectador en lo que dice o piensa, dejándose ver poco del medio ambiente que lo rodea y lo ubica. En él se admite dos o más personas en pantalla, y las reacciones pueden ser perfectamente visibles. El plano general es el más básico. En él se incluye todo lo más importante para una escena determinada; es el plano *master* o informativo. Con él se establece también la relación del sujeto con lo que lo rodea o con otras personas.

Joseph V. Mascelli presenta una explicación de estos planos básicos. Citaré partes en donde se agrega algo nuevo a lo anteriormente expuesto. Sobre el primer plano, Mascelli dice que

Los acercamientos que cubren toda la pantalla de objetos, floreros, letreros, o cualquier material impreso o escrito, se denominan insertos [...] La posición de las manos, o de los dedos, que aparezcan en el inserto [*insert*], debe mantener la misma posición del plano anterior.⁴³

En cuanto al plano medio, indica lo siguiente:

Los actores son fotografiados de las rodillas hacia arriba, o desde la cintura. A pesar de que varios

43. Joseph V. Mascelli, *Las 5 C's de la cinematografía.*, p. 21.

actores estén reunidos en un plano medio, la cámara estará lo suficientemente cerca para registrar con claridad sus gestos, expresiones faciales y movimientos. El *medium shot* es excelente para televisión, debido a que presentan toda la acción dentro de un área restringida. Se usan mucho en películas de ficción, porque sitúan al público a una distancia intermedia, excelente para presentar acciones después de que el plano general ha establecido la escena.⁴⁴

Y, en cuanto plano general (*long shot*, *LS*)

... cubre el área completa de la acción; el lugar, la gente, y los objetos dentro de la escena se describen para familiarizar al auditorio con el contenido del mismo [...]. El *long shot* debe emplearse para planear todos los elementos dentro de la escena, de modo que el espectador conozca a los personajes y el sitio donde se desplazan [...]. El plano general da magnitud [...]. porque muestra el tamaño de la locación. [...] Los planos generales se utilizan mínimamente en películas hechas para televisión debido al tamaño limitado de las pantallas.⁴⁵

Pero también hay otro plano importante por su utilidad:

Un gran plano general (*Extreme long shot*, *ELS*), describe una vasta extensión desde una gran distancia. Se utiliza cuando se intenta impresionar al público con el enorme espacio de una locación o una acción. El movimiento en panorámica debe emplearse únicamente cuando aumente en interés, o cuando revele una mayor parte de la locación o la acción, a medida que progresan.⁴⁶

Cuando se trata de diálogos en los que se intercalan primeros planos de los dos protagonistas, el tamaño de las cabezas es siempre el mismo. Para indicar cuál es el

44. *Ibid.*, p. 20.

45. *Ibid.*, pp. 19-20.

46. *Ibid.*, p. 18.

personaje dominante se cierra más la toma. Los dos están en primer plano, sólo que uno se presenta del pecho a la cabeza, en tanto que el más dominante, de los hombros a la cabeza.

En una vista general (long shot) podemos tener una visión panorámica de un paisaje o una ciudad (gran plano master). Establece el escenario en que se desarrolla la acción. Presentando este plano con una figura humana pequeña ante un vasto panorama da la sensación de aislamiento.

2. *Ángulos de cámara.*

Seguindo con Mascallí, encontramos que

Un ángulo de cámara se define como el espacio y el punto de vista registrados por la lente. El emplazamiento de la cámara determina el tamaño de la superficie que será incluida [en el encuadre] y el punto de vista desde el cual el público observará la acción.⁴⁷

Es decir, que la posición de la cámara es un elemento que tiene una intervención decisiva en el lenguaje de la imagen. De ella dependerá el encuadre, así como la manera en que el público se enfrente a la acción que se le presenta. El emplazamiento de la cámara deberá ser siempre el mejor para describir a los personajes y las acciones, así como el decorado en que ésta sucede. Así, al emplazar la cámara, se

47. *Ibidem.*

deben considerar dos aspectos:

- a) cuál es el mejor punto de vista para filmar o grabar esa acción;
- b) qué espacio debe contenerse en el plano.⁴⁸

De acuerdo con Mascelli, hay dos tipos de ángulos de cámara: *objetivo y subjetivo*. Al ángulo de cámara objetivo también se le conoce como el *punto de vista del espectador*. La cámara objetiva es descriptiva. "El público observa la acción a través de los ojos de un observador invisible como si estuviera espiando [...]" Debido a que no presentan la acción desde el punto de vista de nadie dentro de la escena, los ángulos de cámara objetiva son impersonales.⁴⁹ Lo anteriormente citado también nos lleva a la conclusión de que cualquiera de los actores que participan en escena en este ángulo nunca deberá ver hacia el lente de la cámara.

En cambio, el ángulo de cámara subjetivo funciona "desde un punto de vista personal. El público participa en la acción dentro de la pantalla como si viviera una experiencia propia. Se sitúa dentro de la película, ya sea por su voluntad como participante activo, o cambiando lugares con uno de los personajes de la película y observando la acción a través de sus ojos [...]" La cámara actúa como los ojos del espectador con el fin de situarlo en la escena.⁵⁰ En este caso podemos

48. *Ibid.*, p. 17.

49. *Ibid.*, pp. 9 y 10.

50. *Ibidem*.

llegar a la conclusión de que si cualquiera de los personajes de la escena mira al lente, se establecerá una relación de miradas entre personaje y espectador.

Los Ángulos de cámara, llamados *punto de vista* (*point of view*; *POV*),

describen la escena desde el punto de vista particular del actor (...). El espectador no observa la acción a través de los ojos del actor, como en un plano subjetivo en el que la cámara cambia de lugar con ese actor en pantalla, sino que ve la acción desde el punto de vista del actor, tal como si se encontrara parado junto a él. Por lo tanto, el ángulo de cámara permanece objetivo, debido a que es un observador invisible que no está involucrado en la acción. Un actor dentro de cuadro que observa al otro cuyo p.o.v. se describe, mira ligeramente hacia un lado de la cámara, no directamente a la lente.⁵¹

Asimismo es de hacerse notar que este ángulo de cámara muchas veces va precedido por otro al que se llama *sobre el hombro* (*over shoulder*), que se usa cuando dos actores se miran y dialogan. Este plano establece la relación entre los dos actores, en tanto que el anterior (*p.o.v.*) ubica al público en la posición del autor.

Por último, debe señalarse que el tamaño de la imagen (o sea el tamaño del sujeto en relación con el cuadro en su totalidad) determina el tipo de plano. El tamaño de la imagen en la película se determina por la distancia entre la cámara y el sujeto y la distancia focal de la lente utilizada para realizar la toma.⁵²

51. *Ibid.*, p. 16.

52. *Ibid.*, p. 18.

3. Encuadres.

En lo que respecta a este elemento del lenguaje de la imagen en movimiento, omitiré describir o definir cada encuadre, debido a que mi intención no es proporcionar aquí definiciones que es fácil encontrar en las diversas fuentes de información. Por ello considero más útil ilustrar cada uno.

ELS. EXTREME LONG SHOT.



LS. LONG SHOT.



FS. FULL SHOT



MFS. MEDIUM FULL SHOT. PLANO AMERICANO.



MS. MEDIUM SHOT.



MCU. MEDIUM CLOSE UP.



CU. CLOSE UP.



BCU. BIG CLOSE UP.



ECU. EXTREME CLOSE UP.



2S. TWO SHOT



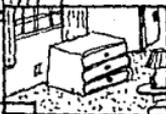
3S. THREE SHOT.



GS. GROUP SHOT.



ESTABLISHING SHOT.



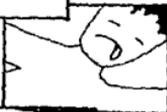
OVER SHOULDER.



TOP SHOT.



CLOSE SHOT.



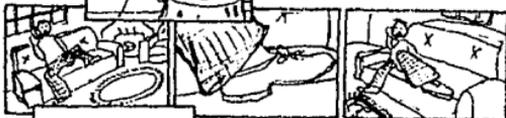
TIGHT SHOT.



WIDE SHOT.



INSERT.



PICADA.



CONTRÁ PICADA. VS. PICADA.



PLANO HOLANDES.**



4. Movimientos de cámara y de lente.

En esta parte describiré el resultado de cada movimiento en pantalla, con la intención de mostrar su posible valor significativo como parte del lenguaje de la imagen.

52. Angulo de cámara inclinado excesivamente "...reservado para secuencias que requieran efectos violentos, extraños, desequilibrados o impresionantes. Un personaje que ha perdido el equilibrio, se encuentra ebrio o delira, o se mantiene en un estado altamente emocional, puede mostrarse con ventaja en una toma inclinada [...] puede combinarse con tomas subjetivas de punto de vista o *POV*, en las que el personaje que se encuentra alterado ve a los demás personajes o acciones en una serie de planos inclinados." Mascelli, *op. cit.*, p. 31.

M O V I M I E N T O S D E C Á M A R A

PANNING. PANED. Una imagen que ya está en cuadro se desplaza horizontalmente a la derecha o a la izquierda, para encontrar a cuadro otros elementos que están en el mismo ambiente, resultando una nueva composición.

TILT. UP - DOWN. En pantalla se ve una imagen, y con movimiento ascendente o descendente descubrimos nuevos aspectos de ésta. Este movimiento se usa cuando el objeto tomado presenta rasgos en formato vertical.

DOLLY. IN - BACK. Acercamiento o alejamiento del sujeto y objeto. Podría usarse como cámara subjetiva

TRAVELLING (horizontal). En la pantalla se ve como que la cámara acompaña al desplazamiento escénico. Dependiendo del encuadre, puede considerarse como cámara subjetiva u objetiva.

TRAVELLING (vertical) GRUA. CRANE. PEDESTAL UP-DOWN. El desplazamiento que se genera en pantalla es hacia arriba o hacia abajo, sin angulación; permite sentir ascenso o descenso.

MOVIMIENTOS DELENTE

ZOOM IN. Da la sensación de que las cosas a cuadro se acercan a nosotros.

ZOOM BACK. Se crea la sensación de que las cosas enfocadas se retiran de la cámara.

OUT OF FOCUS. FUERA DE FOCO. Distorsión de la imagen que crea la sensación de ver borroso, como a través de un vidrio opaco.

5. Puesta en escena.

Cassetti y di Chic⁵³ han sabido reconocer que la creación de imágenes en movimiento implica condiciones especiales, distintas a las requeridas para crear imágenes fijas. "Frente a una imagen fílmica que se desliza velozmente ante nuestros ojos, siempre tenemos la sensación de que nos está descubriendo, aunque sea simultáneamente, tres grandes planos de funcionamiento."⁵⁴ ¿Cuáles son estos tres planos de funcionamiento? En el primero de ellos, se despliegan ante los ojos del espectador una historia, unos personajes con

53. Francesco Cassetti y Federico di Chic, *op. cit.*

54. *Ibid.*, p. 124.

determinadas características que realizan algunas acciones, unos objetos, etc. Se trata del *piano o nivel de los contenidos*.⁵⁵ En el segundo, el espectador percibe las tomas, los encuadres, etc., es decir, la manera en que se le presentan los contenidos. Este es el *nivel de la modalidad de representación*.⁵⁶ En el tercero, lo que se percibe es el encadenamiento de los contenidos y de las tomas y encuadres. Cada toma es parte de una secuencia; cada secuencia es parte de un conjunto mayor. El espectador imagina con los elementos que se le presentan elementos posteriores, o bien recuerda otros anteriores. Este es el *nivel de los nexos*. Los tres niveles funcionan simultáneamente.⁵⁷ A la vez, corresponden a las tres etapas de creación de un filme o un video: la preparación, en donde se define el argumento y se reúnen los elementos de producción; la filmación o grabación, en donde se eligen los encuadres y movimientos de cámara, y el montaje o la edición, en donde se organizan las imágenes obtenidas. Con un nombre más técnico, Cassetti y di Chio llaman a los tres planos *puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie*.

Veamos con más detalle la puesta en escena.

La puesta en escena constituye el momento en el que se define el mundo que se debe representar, dotándole de todos los elementos que necesita [...] en el nivel de

55. *Ibid.*, p. 125.

56. *Ibidem*.

57. *Ibidem*.

la puesta en escena el análisis debe enfrentarse al contenido de la imagen: objetos, personas, paisajes, gestos, palabras, situaciones, psicología, complicidad, reclamos, etc., son todos ellos elementos que dan consistencia y espesor al mundo representado en la pantalla.⁵⁸

Dentro de este nivel, se tienen cuatro categorías:

informantes, indicios, temas y motivos. Los informantes son todos aquellos elementos que definen cuanto es puesto en escena. Por ejemplo, la edad y constitución física de un personaje, las características de un ambiente, la forma de una acción, etc. Los indicios son elementos que se refieren a algo no del todo evidente. Por ejemplo, la profesión de un protagonista puede ser indicada al espectador por alguna predilección, algún gesto inconsciente, etc. En cuanto a los temas, se trata del núcleo de una trama, del asunto o problema central que se aborda en el filme o en el video o programa. Por último, los motivos son unidades de contenido, elementos que se repiten con mayor o menor frecuencia: situaciones, objetos, sonidos, frases, etc., y que por su significado especial interactúan dialécticamente con el tema principal.

5. Puesta en cuadro.

Aclaran estos autores que la separación entre puesta en

58. *Ibid.*, p. 126. (El subrayado es mío.)

escena y puesta en cuadro puede parecer artificiosa, pues no es posible que un contenido aparezca sin una cierta manera de presentarlo, o viceversa, no puede haber una modalidad de representación sin algo que sea representado. Ello demuestra que hay una interdependencia entre ambos niveles.

Si la puesta en escena prepara un mundo, aunque sea mediante la particular restitución que puede otorgar el medio cinematográfico, la puesta en cuadro por el contrario define el tipo de mirada que se lanza sobre ese mundo, la manera en que es captado por la cámara. De este modo, al contenido se superpone una modalidad. A este nivel, pues, pertenecen temas analíticos como la elección del punto de vista, la selección relativa a qué cosas hay que incluir en el interior de los bordes y qué hay que dejar fuera, la definición de los movimientos y de los recorridos de la cámara en el espacio, la determinación de la duración de los encuadres, etc.⁵⁹

Es decir, la puesta en escena atiende a los aspectos de contenido, en tanto que la puesta en cuadro se consagra a los aspectos formales. Por otro lado, en ésta se realiza la discriminación entre lo que entra en el espacio de la toma y lo que lo quedará fuera, así como la peculiar sintaxis visual con que se mostrarán los contenidos.

6. *Puesta en serie* (continuidad).

En el nivel de la puesta en serie cada imagen, cada serie de imágenes, adquiere significado por su relación con las que están antes y después de ella. Casetti y di Chio establecen

59. *Ibid.*, p. 133.

entonces distintos tipos de *nexos* entre imágenes: por *identidad*, por *proximidad*, y por *transitividad*:

... las asociaciones por identidad (cuando una imagen está relacionada con otra, o bien porque es la misma imagen que se repite, o bien porque presenta un mismo elemento que se repite aunque de manera distinta), las asociaciones por proximidad (cuando una imagen está relacionada con otra por el hecho de representar elementos distintos formando parte de la misma situación) y las asociaciones por transitividad (cuando una imagen está relacionada con otra por el hecho de representar dos momentos de una misma acción).⁶⁰

Por otro lado, establecen que en la puesta en serie intervienen el *orden* y la *duración*. En cuanto al primero, se trata de la particular disposición de los acontecimientos y sus relaciones de sucesión, es decir, se trata de la temporalidad. En este plano, distinguen cuatro tipos de disposición temporal: tiempo circular (cuando el final y el inicio de la historia coinciden), tiempo cíclico (cuando el final es análogo, pero no coincidente, con el inicio), tiempo lineal (cuando el final es distinto al inicio) y tiempo anacrónico (cuando no es posible discernir una cronología en la sucesión de los hechos).⁶¹ La duración, por su parte, "define la extensión sensible del tiempo representado".⁶² Hay dos tipos de duración: duración real, que es lo que realmente dura una escena o una toma, y duración aparente, que es la

60. *Ibid.*, pp. 135-36.

61. *Ibid.*, p. 154.

62. *Ibid.*, p. 155.

que percibe el espectador, aunque no coincida con la duración de la escena o toma. En el caso de la duración real, un encuadre parecerá tanto más largo cuanto más cerrada sea la toma, en tanto que al abrir la toma, parecerá más breve. Asimismo, cuando la toma es cerrada, el contenido parecerá uniforme y estático, en tanto que sucederá lo contrario cuando la toma sea abierta, es decir, el contenido parecerá complejo y dinámico.⁶³

Así, se deberá encontrar la duración adecuada, eligiendo los encuadres apropiados, lo cual determinará el grado de dificultad de lectura de las imágenes.

Señalan los autores que existe un tipo de toma en que la duración real y la aparente coinciden: el *plano-secuencia*, en que un acontecimiento es filmado o grabado en el mismo tiempo en que sucede.⁶⁴

En cambio, la *escena* es la conjunción, el montaje de encuadres, "con el fin de obtener una artificiosa relación entre el tiempo de la representación y el de lo representado y, por lo tanto, un "efecto" de continuidad temporal".⁶⁵

Esto es todo en cuanto al análisis de Casetti y di Chio. Por su parte, Mascelli indica que, en cuanto a continuidad (o puesta en serie, como dirían Casetti y di Chio), existen tres

63. *Ibidem*.

64. *Ibid.*, p. 157.

65. *Ibidem*.

elementos o niveles: la toma, la escena y la secuencia. La toma o plano es la reproducción de una acción sin que haya interrupción o corte. La escena puede consistir en uno o varios planos o tomas que representan una acción continua. Y la secuencia es una serie de escenas o planos que representa una acción completa en sí misma; puede constar de varias tomas con cortes directos.⁶⁶ Así, una narración "...debe presentar un flujo de imágenes visuales continuo, suave y lógico, complementado por el sonido, describiendo el suceso [...] de manera coherente".⁶⁷ Esto es la continuidad.

7. Transiciones de imagen (cortes, fades).

Hay distintas estrategias para realizar la transición de una imagen a otra. A este procedimiento de pasar de una imagen a otra se le llama también *acoplamiento de planos*. El lenguaje de la imagen en movimiento los ha codificado ya, de modo que los describiré a continuación, señalando su valor significativo o su efecto sobre el espectador.

El corte de un plano general a uno medio *concentra* la atención del público en un zona de la escena menor. Si de un primer plano sigue el plano medio se reduce la tensión o la intensidad de la escena al abrir el plano y dejar que aparezcan en pantalla nuevos elementos.

66. Joseph V. Mascelli, *op. cit.*, p. 9.

67. *Ibid.*, p. 47.

Se deben cuidar ciertos aspectos para que el espectador no se vea confundido por las transiciones. Por ejemplo, al cortar de un plano general a uno más corto hay que cuidar:

- a) que los personajes sigan mirando en la misma dirección, moviéndose en la misma dirección y aparezcan en la parte adecuada del cuadro;
- b) que cuando se haga corte de plano medio a primer plano del mismo personaje, no haya diferencias en la iluminación, altura y en expresión en ambas tomas.

En el libro de Mascelli encontramos la descripción de algunos recursos de transición, como los *fades*, las *disolvencias*, las *cortinillas* y las *transiciones de montaje*.

Sobre el primero, me interesa destacar su valor como recurso del lenguaje de la imagen en movimiento, más que sus aspectos técnicos. Al respecto dice el autor:

Los *fades* pueden ser de cualquier longitud, de acuerdo con el tiempo dramático de la acción. [...] Una secuencia individual, varias secuencias, o una película completa, puede ir enlazada con *fades*. Estos dividirán las diversas unidades narrativas. Las secuencias separadas por *fades* son similares a los capítulos de un libro; o los actos de una obra teatral. Los *fades* entre secuencias que ocurren en el mismo sitio, indican un paso de tiempo; por ejemplo, al día siguiente, o semanas o meses después [...] pueden utilizarse para indicar un cambio a otro sitio [...] producirán un efecto episódico o fragmentario, que interrumpirá el flujo narrativo. Los *fades* deben emplearse sólo al principio y al final de una película, a menos que el tema está dividido en diferentes intervalos de tiempo, o está separado en el espacio narrativamente.*

Podemos observar que el uso de este recurso está sujeto a

determinadas convenciones que le han dado ya un significado fijo, ya sea como indicaciones de que ha transcurrido un tiempo, ya como indicaciones de que se ha cambiado de lugar, o bien para separar los episodios de una misma historia.

Otro recurso son las disolvencias, que separan momentos de una misma escena, o bien sirven para no hacer cortes bruscos. También se utilizan para dar determinado *ritmo* a la narración, o para enlazar escenas o tomas similares en cuanto a forma o contenido y formar con ellas una unidad:

Las disolvencias se utilizan para cubrir un lapso o un cambio de lugar; o para suavizar un corte abrupto o molesto. Los títulos consecutivos son, por lo general, hechos en disolvencias para que uno se funda con el otro. Las escenas que puedan aparecer con bríncos o *jump cuts* debido a un repentino cambio en el centro de interés, pueden hacerse en disolvencia. La longitud de la disolvencia variará para ajustarse al *tempo* dramático. Las disolvencias que *matchan* son aquellas en que dos escenas enlazadas son similares en forma, movimiento o contenido, pueden utilizarse para efectuar una transición más suave; o para preservar el flujo narrativo, haciendo que la imagen cambie menos abruptamente.*

Las cortinillas son una convención que indica transiciones, generalmente en *spots* de cine y televisión. Tienen un carácter marcadamente artificial, pero son aceptadas por el espectador.

A continuación tenemos la transición de montaje, que consiste en enlazar mediante cortes directos, disolvencias o

cortinillas una serie de escenas cortas. Este recurso se utiliza para condensar el tiempo y el espacio de algunos acontecimientos necesarios para la narración.⁷⁰ También se les conoce como *flashes*, y tienen 1 ó 2 segundos de duración, o 15 cuadros.

Como recurso de transición tenemos también los efectos sonoros, solos o mezclados con la música y/o los diálogos.⁷¹

En síntesis, nos dice Mascelli, cualquier transición debe justificarse. No se debe correr el riesgo de utilizar una transición indebida que distraiga de la narración y carezca de sentido. Debe obedecer a una lógica.

La continuidad es simplemente sentido común en la acción coordinada. Esta requiere que se piense en "secuencias" en lugar de en planos individuales. La planeación cuidadosa, la concentración mientras se filma (o se graba) y se evitan los saltos y brincos darán como resultado una mejor continuidad ya sea que se filme a partir de un guión elaborado o improvisadamente. La buena continuidad es "esperada" por el auditorio.⁷²

También existen el *white in* y el *white out* como recursos de transición. De modo que tenemos en conjunto siete maneras de hacer el acoplamiento de planos.

B. *Freeze* (pausa).

Así como en la música el silencio tiene un valor, en la

70. *Ibid.*, p. 99.

71. *Ibid.*, p. 102.

72. *Ibid.*, p. 103.

imagen en movimiento las imágenes estáticas tienen un valor importante. Tanto en el cine como en la televisión se recurre a las imágenes fijas. Partiendo de una imagen en movimiento ésta se para con la finalidad de atrapar la atención del espectador. Cuanto más tiempo se prolongue este congelamiento de la imagen, mayor significado adquiere, se enfatiza más su peso. Muchas veces, un *freeze* puede significar que un suceso continúa en la imaginación del espectador, obligándolo incluso a que continúe con la historia o a que complemente lo que ya ha visto.

La interrupción del movimiento en la pantalla (llámese *freeze* o congelamiento) prolonga el peso y el valor de la imagen, dándole un significado distinto al que tenía en movimiento. Se da la sensación de que la acción continúa, sólo que ahora ya el espectador participa completamente en su interpretación y le puede dar un significado muy particular. Si de un congelamiento se pasa a la imagen en movimiento nuevamente, esa imagen congelada ha funcionado como un puenteo, y en ese inter pueden suceder cosas relacionadas con la narración; el *freeze* funciona como un paréntesis para que después continúe la acción.

9. *Tiempos de exposición* (duración).

La duración de una toma tiene también sus significados, ante una acción determinada la duración real o normal tiene un

tiempo, si este tiempo se prolonga el significado cambia, si se acelera también. Por ejemplo, la acción de rascarse la cabeza en un tiempo normal pasa desapercibida; sería como un gesto automático sin mayor interpretación. Pero si esta acción la repetimos en un movimiento más lento, o sea con mayor tiempo de exposición en pantalla, el gesto de rascarse la cabeza cobra mayor significado porque tiene mayor duración ante el espectador y éste puede observar más detalles de la misma imagen u observar más. La misma imagen pasada en cámara más rápida que lo normal el gesto de la rascada se minimiza totalmente o incluso puede causar un significado jocoso, otro que el que en una reproducción normal no lo provocaría. Así, mediante la duración podemos hacer énfasis en un gesto determinado, para significar algo en particular.

10. Frecuencias.

Elemento de gran importancia en el lenguaje de la imagen en movimiento es la frecuencia con que aparece una imagen, fija o no fija. Puede ser una toma, una escena o una secuencia, pero el hecho de que se repita tiene un efecto sobre el significado del conjunto de la historia.

La frecuencia con que se transmite una imagen hace variar su valor. Existen tres tipos de repetición de una imagen. La que se da en los *spots* publicitarios consiste en la recurrencia del *spot* completo, y por la constancia con que es

transmitido persuade al consumo. Desde luego, puede decirse lo mismo para otro tipo de spots, es decir, culturales y hasta políticos. Otro tipo de repetición es que dentro de una narración se repita exactamente una escena o una toma. Con ello lo que pretende es darle valores nuevos a la imagen repetida, ya sea para recordar algo, o bien para subrayarlo. El tercer tipo es un recurso de postproducción consistente en repetir una toma inmediatamente dos o tres veces, o aun más veces, enfatizando o simplemente jugando con los movimientos que aparecen en pantalla. Esta última forma de repetición se ha convertido en una moda de la cual se ha abusado, pues no siempre tiene un significado real, llegando a molestar.

11. Gráficos.

Los gráficos son un recurso muy útil y poco valorado para las producciones actuales, donde se recurre más a la computación y la postproducción con efectos especiales. Son económicos, muy versátiles y apoyan fácilmente a las producciones con el mínimo de efectos de un mixer o mezclador de imágenes. Aunque los gráficos son elementos en sí mismos estáticos, tienen relevancia en el lenguaje de la televisión, pues se mezclan muy bien a las imágenes en movimiento. A los gráficos elaborados en cartulina se les llama en el medio televisivo comúnmente "cartones" o "supers". Son gráficos opacos que con ciertas características de elaboración pueden insertarse (por

high key o *chroma key*) en la imagen grabada. Estos gráficos pueden ser fotografías, ilustraciones o textos."

12. *Color.*

Aquí únicamente quiero hacer mención del color como un elemento que, aunque en sí parece ser estático, contribuye en gran medida al lenguaje de la imagen en movimiento. Existen numerosos estudios sobre las características físicas del color y sobre los significados que se asocian a los grupos de colores. Baste referirme a la clasificación que hace Rudolf Arnheim de los colores de acuerdo con su expresividad. Según él, los colores positivos o activos son el amarillo, el amarillo rojizo (anaranjado) y el rojo amarillento (minio, cinabrio). Estos colores provocan una actitud activa, animada y esforzada. En cambio, los colores negativos o pasivos son el azul, el azul rojizo y el rojo azulado, que se adecuan a un ánimo desasosegado, blando y anhelante. Arnheim dice que en general el rojo apasiona, estimula y es excitante; el amarillo es sereno y alegre y el azul es deprimente y triste.⁷³

Los colores sin mezcla son relativamente neutros si se los compara con el dinamismo que producen las mezclas; se los relaciona con la indiferencia, el vacío, el equilibrio, la

73. Rudolf Arnheim, *Arte y percepción visual*, p. 282.

majestad y la serenidad.

En una grabación, un cuarto decorado con un color predominante significa algo. O bien, vestir al protagonista con un color determinado o sobresaliente nos da información sobre su personalidad, su estado emocional, etc.

13. *Escenografía*

Sabemos que la escenografía informa, ubica en un contexto perfectamente identificable. Indicaremos únicamente que la decoración también puede influenciar el cómo el espectador evalúa la producción. La escenografía puede influir en la actitud de la audiencia con respecto al tema. Por ejemplo, cuando la acción es escenificada en un salón de clases, estudio, o museo, se deben elegir los elementos que signifiquen conocimiento, estudio, erudición, etc. En otro caso, si el objeto es presentado en un tiradero, se le está mostrando como devaluado. Una moneda se ve más imponente sobre terciopelo que en una cajita rústica.

CAPITULO 4. ANALISIS DEL MEDIO

4.1 La televisión, su público y sus géneros.

La televisión puede ser estudiada desde diferentes ángulos y de acuerdo con diferentes métodos de análisis. Se puede ver en ella los aspectos ideológicos y políticos, o bien los aspectos educativos y pedagógicos. También puede ser estudiada en cuanto a su impacto sobre la sociedad, tanto en los países desarrollados como en los no desarrollados. En la presente investigación abordaré aspectos del medio televisivo que desde mi punto de vista tienen una relación más estrecha con el quehacer del diseñador y del comunicador gráficos, así como con la formación que como estudiantes reciben en la ENAP. Trataré, en primer lugar (en este Apartado), sobre los géneros televisivos y la relación entre la televisión y el espectador. Y después me referiré (Apartado siguiente) a las cualidades estéticas y cognoscitivas de la televisión.

Enrique Torán,⁷⁴ estudia al papel que desempeña el público en los medios basados en la imagen en movimiento. Después de referirse a la distancia ideal a la que debe colocarse un espectador de cine o de televisión,⁷⁵ indica que además debe tenerse en cuenta cómo el espectador se ve involucrado en lo que se presenta en la pantalla de cine o de televisión. En

74. Enrique Torán, *La información en televisión*.
75. *Ibid*, pp. 23 y 24.

cine los actores no miran hacia la cámara, y si lo hacen no es que miren hacia el público, sino hacia otro personaje o hacia un objeto.⁷⁶ En televisión, cuando se presentan dramatizaciones sucede lo mismo. Pero, en cambio, en la televisión informativa los locutores sí se dirigen hacia el público. Es al espectador a quien le hablan.

En televisión, desde la primera emisión experimental el locutor se dirige a los televidentes, mirando fijamente al objetivo de la cámara. Esto suponía el reconocimiento de la audiencia. Desde entonces locutores, reporteros y entrevistados expertos miran a la cámara. Por otra parte, la audiencia de tv está individualizada o aislada en su propia casa, entre cuyos muros y objetos familiares se pierde el sentido de participación colectiva y sincronizada en un mismo espectáculo. El contagio emotivo, propio del espectáculo cinematográfico o teatral, desaparece completamente. De ahí esa costumbre de incluir risas colectivas en la banda sonora de las telecomedias, como si éstas se representaran cara al público, para que el telespectador se sienta incluido en la sensibilidad de una gran audiencia. Por el contrario, los programas informativos se benefician de la intimidad de la contemplación. Al dirigirse el locutor a la cámara, no se dirige al público en general, sino a cada telespectador en particular. Es el locutor quien viene a su casa a contarle a él los acontecimientos.⁷⁷

La relación entre la televisión y los espectadores no es siempre la misma. Varía dependiendo de distintos factores, algunos ligados al espectador y otros ligados al medio televisivo mismo. Así, cuando éste persigue informar, conduce al espectador a tener cierta actitud, diferente a la que

76. *Ibid*, p. 26.

77. *Ibidem*.

tiene cuando enciende el televisor para ver un programa de mero entretenimiento. Es decir, el contenido de la programación es un factor determinante en la relación que se establece entre la televisión y el público.

Aquí surge una pregunta: ¿cómo se conforman los contenidos de la televisión? Generalmente ésta se alimenta con elementos tomados de la literatura, del periodismo y de la publicidad para desarrollar su programación. Con ello me refiero a que no sólo los contenidos de la programación son literarios, periodísticos o publicitarios, sino también los formatos, las estructuras, las estrategias.

Es importante, entonces, hacer un repaso de las principales características de los géneros literarios, pues éstos son un importante recurso en que se apoyan algunos de los géneros televisivos. Asimismo, se debe conocer bien cuáles son y cómo son los géneros periodísticos para conocer sus estructuras y aplicarlas en la organización de los elementos que intervienen en los programas de televisión.

Géneros literarios

Comenzando por los géneros literarios, daré una breve explicación de lo que es cada uno e indicaré cómo es utilizado o aplicado en la televisión y/o en el video. Los géneros literarios son:

- 1) Poesía.
- 2) Cuento.

- 3) Novela.
- 4) Teatro.
- 5) Ensayo.

1) *Poesía*. Se trata de una expresión literaria en donde se llevan a su máximo nivel las posibilidades estéticas del lenguaje. Pero también es un modo de abordar con gran profundidad diversos temas: filosóficos, psicológicos, sociales, etc. La poesía no tiene límites en cuanto a su temática y sus estilos. Este es precisamente el género literario más difícil de definir. En cuanto a su aplicación en la televisión, podemos decir que es directa. Casi siempre se lee el poema tal cual, sin alterarlo ni adaptarlo. Pero también se da el caso en que se lee y se ilustra, aunque sin alterar su estructura poética. Tampoco se fragmenta para transmitir anuncios, porque esto lo afectaría directamente. Por último, hay que decir que, cuando se transmite poesía por televisión, ocupa un tiempo especial, en el que se exige del público total atención.

2) *Cuento*. El cuento es una narración generalmente breve y con una estructura simple. Este último concepto significa que un cuento tiene un planteamiento, un desarrollo y un desenlace; tiene además un solo clímax. Desde luego que hay cuentos muy breves (una página o menos de una página) y cuentos no breves (más de treinta o cincuenta páginas). Pero, en todos los casos, se caracterizan por tener una estructura simple. Otra manera de explicar la estructuración de un

cuento es decir que en él se narra o se plantea una sola situación, y nada más. Por ejemplo, en el relato *Benzulul*, de Heraclio Zepeda, se cuenta la historia de un indio chiapaneco que cambió su nombre por el nombre de un mestizo, para sentir que tenía poder. No se plantea ni se desarrolla otra situación más que ésta. En la televisión tenemos una enorme cantidad de programas que presentan la estructura de un cuento. Es el caso de las series policíacas estadounidenses, o de series mexicanas, como *El Doctor Cándido Pérez*, *Papá soltero*, *La telaraña*, etc. Aunque también se da el caso de que se lleven a la pantalla cuentos --como en la serie llamada *Canasta de cuentos mexicanos*-- o leyendas --como en la serie *Leyendas del mundo*--. De cualquier manera, este tipo de programación se caracteriza por su gran efectividad en cuanto a atrapar la atención del público. No exige de éste un esfuerzo de atención, sino que lo lleva con relativa facilidad a involucrarse en la historia narrada. Este tipo de programación es tal vez el que ocupa mayor tiempo en los canales de televisión, pues comprende una gran variedad de contenidos y temas: criminalidad, problemas de pareja, problemas de los adolescentes, ciencia ficción, la lucha del bien contra el mal, etc., etc. Por otro lado, su éxito se debe tal vez a que para el público resulta cómodo presenciar el desarrollo y el desenlace de una historia en un corto tiempo: 30 ó 60 minutos.

3) *Novela*. Este es un género narrativo de estructura compleja, es decir, en él se pueden plantear varias situaciones o problemáticas que se desarrollan paralelamente y cuyos desenlaces pueden ser distintos. La novela, por ello, es un género que puede ser muy extenso: desde una cuarenta páginas (por ejemplo *Aura*) hasta varios cientos de páginas (por ejemplo *Cien años de soledad*). Una sola novela puede incluso constar de varios tomos. Por todo lo anterior, la novela tiene más personajes, cuyas acciones se entremezclan. En la televisión se aplica la estructura de la novela cuando no bastan 30 o 60 minutos para presentar una historia completa, sino que se requieren varios o muchos capítulos. Es el caso, muy conocido en México, de la "telenovelas". Puede suceder que una sola historia se presente en 120, 200 o incluso en más de trescientos capítulos o episodios. La cantidad de capítulos dependerá, casi siempre, de motivos comerciales, es decir, del éxito entre el público, del *rating*. Incluso se da la situación de que una telenovela planeada para un número determinado de capítulos se acorte o se alargue dependiendo del *rating* que alcance. Las telenovelas se apoyan dramáticamente, para su adaptación televisiva, en un género del teatro: el melodrama (como se explicará más adelante). Pero fundamentalmente su desarrollo es en episodios o capítulos seriados. Cada capítulo cuenta con una situación de climax, y es precisamente en la parte

final de cada capítulo donde aparece el clímax. De este modo, el público deseará presenciar el capítulo del día siguiente. Las telenovelas, de gran éxito comercial a nivel mundial, llevan al público a una especie de dependencia, pues por lo general hacen un tratamiento estereotipado y sentimental de temas cotidianos, sin profundizar mayormente en la psicología de los personajes o en los factores sociales o culturales que influyen en la vida de los personajes. Cumplen una función de entretenimiento del público, a base de repetir con pequeñas variantes las mismas historias.

Pero, al igual que en el caso del cuento, se han llevado a la pantalla novelas de grandes autores, como *La guerra y la paz*, *Los miserables*, *Crimen y Castigo*, *La mala hora*, *Ana Karenina*, etc., etc. En este caso el nivel de calidad de la producción es mucho más elevado y la cantidad de capítulos no se supedita al éxito comercial, sino que está determinada de antemano. El público de este tipo de programación es de un nivel cultural más elevado; muchas veces ya ha leído la novela en cuestión y desea verla en pantalla.

4) *Teatro*. El teatro es un fenómeno complejo que comprende distintos elementos, además de la obra: escenografía, actores, director, recursos técnicos, público. Sólo tomaremos de todos estos elementos la obra. Tenemos que, hablando de los grandes géneros del teatro, existen tres tipos de obra: la tragedia, el drama y la comedia; pero también hay que

considerar un par de géneros, considerados "menores" y que aquí incluimos por su utilización en la televisión: el melodrama y la farsa. Veamos brevemente las características de cada uno de estos cinco géneros teatrales.*

a) Tragedia

- Trata un tema serio de carácter universal: el poder, la ambición, la muerte, los celos, el amor, etc.
- El protagonista debe ser un gran personaje o un prototipo, algo más que un simple individuo.
- En la historia desarrollada ocurrirá lo que debe suceder, debido a que una fuerza superior (el destino, Dios), determina las acciones.
- Las emociones fundamentales que provoca en el público son la compasión y el miedo.
- En el momento final el protagonista es derrotado; pero antes de la derrota se produzca la catarsis, donde el público se ve en el protagonista.

b) Drama.

- Trata un tema de la vida real, cotidiana.
- Los personajes son comunes, parecidos o iguales al público.
- El final no necesariamente es feliz; invita a una reflexión.
- Tiene una premisa o mensaje muy claro.

c) Comedia.

- Trata un tema de la vida real de manera ligera, satírica, haciendo una crítica profunda.
- Provoca en el público una risa reflexiva.
- Su contenido estriba más en el carácter de los personajes que en las situaciones que viven.
- Tiene un final festivo.

d) Melodrama.

- Trata un tema real de manera sentimentalista.

78. Información tomada de E. A. Wright, *Para comprender el teatro actual*, pp. 47-71.

- Los personajes son individuos comunes y corrientes, aunque presentados de manera estereotipada.
- En las acciones que se desarrollan puede intervenir la suerte. Se presentan situaciones trilladas y previsibles por el público.
- El final siempre es feliz para el protagonista y es casi siempre previsible.

d) Farsa.

- Su objeto principal es provocar la risa desenfadada y el escape del público.
- Exige al espectador aceptar algunas situaciones inverosímiles.
- Predomina la situación sobre el carácter de los personajes.
- Avanza rápidamente de manera episódica y es creíble sólo durante la representación.

Estos son, a grandes rasgos, los principales géneros del teatro. Ahora veamos cómo son aplicados en la televisión. Su utilización en este medio se da en el momento de crear los guiones para los géneros de ficción. Es decir, desde que se define el argumento de una serie policiaca o cómica, de una telenovela o de una historia didáctica se está eligiendo --muchas veces sin saberlo-- una estructura dramática o trágica o melodramática. Si consideramos el tipo de historias que se desarrolla en la programación televisiva (la que conocemos en México), descubrimos fácilmente que predominan tres tipos de argumento, que podríamos clasificar drama, melodrama y farsa. El argumento de tipo dramático se utiliza, por ejemplo, en la inmensa mayoría de las series norteamericanas importadas a nuestro país. *Columbo, Mannix, Bonanza, Miami vice, El cazador, El auto increíble, Los*

Intocables, Los años maravillosos, Treinta y tantos, Viajeros en el tiempo. El melodrama, por su parte, es utilizado con gran éxito comercial en un género que ha sido muy cultivado por la televisión mexicana: las telenovelas. En ellas encontramos toda la gama de situaciones melodramáticas que desde décadas anteriores fueron explotadas por el cine mexicano. Por ello resulta un error llamar a este tipo de programas *telecomedias*. En todo caso son *telemelodramas*. En cuanto a la farsa, parece ser que actualmente tiene poco auge en la televisión. Pero no podemos dejar de decir que los programas en donde predominaban los pastelazos, los garrotazos, las carreras, los saltos, etc. tuvieron gran éxito en un tiempo. La comedia, de todas maneras, ha sido utilizada en la televisión. Hay ejemplos de esto que han tenido gran éxito, como *El super agente 86, Los locos Adams, Mister Ed, Batman, Alf, Cachún-Cachún-Ra-Ra, El Doctor Cándido Pérez*, etc. Desde luego, los niveles de calidad varían mucho, yendo desde verdaderas comedias donde se hacen sátiras hasta intentos que se quedan muy cerca de la farsa. La tragedia no es aplicada en los argumentos para televisión. Es un género que no se presta para su explotación en la pantalla chica.

Debe hacerse mención aparte del *teleteatro*. Se trata de la puesta en escena de obras utilizando los recursos de la televisión. Es como presenciar una obra de teatro, pero en la

pantalla de televisión, y no frente a los actores. Aquí sí se pueden presentar todos los géneros, desde la tragedia hasta la farsa.

5) *Ensayo*. Es una exposición de ideas personales sobre cualquier tema, es polémico (se presta a discusión), no necesita ser científico, no debe apegarse a una estructura definida y su extensión es libre. En la televisión es aplicado de manera más bien indirecta, cuando en ciertos programas se incluyen opiniones de pensadores importantes o de especialistas en ciertas áreas que son tratadas en emisiones de tipo informativo o de divulgación.

Géneros periodísticos

La función periodística de la televisión ha ido en aumento. Cada vez tienen mayor peso los noticieros televisados, y el porcentaje de tiempo que ocupan con respecto a la programación general es ya muy importante. Tanto es así que puede afirmarse que el medio televisivo ha adquirido mayor trascendencia social como un medio informativo y como un factor para que el público se forme opiniones y formule juicios sobre el acontecer político, económico, social y cultural.

Los géneros periodísticos son los siguientes: nota informativa, reportaje, artículo, entrevista, crítica y crónica. Primero daré una explicación general sobre las

características de cada uno y después indicaré cómo se aplican en la televisión.

1. *Nota Informativa*. Este es el género periodístico más impersonal. Generalmente no se dice quién redacta las notas informativas de los periódicos y las revistas, puesto que están escritas siguiendo un patrón establecido, es decir, hay poca o ninguna oportunidad de dar un toque personal al texto que contiene. Las notas informativas son concisas, objetivas y precisas. Para su redacción el periodista se plantea seis preguntas básicas, y al darles respuesta por escrito conforma una nota completa. Estas preguntas son: qué, quién, cuándo, cómo, dónde y por qué. No debe responder a todas, sino a las que importen. Desde luego, los intereses o la línea política de cada periódico determinarán cuáles son las preguntas que importan.

2. *Reportaje*. A diferencia de la nota informativa, cuyo objetivo es *informar* de manera breve y concreta, el reportaje tiene como finalidad principal dar una información en profundidad sobre un problema, un suceso o una situación que incluso puede ser ya conocida por el público. Puede decirse que el reportaje es el análisis de un fenómeno, profundizando en el cómo y en el por qué. El periodista, para elaborar su reportaje, se traslada a los lugares de los hechos y se

79. Información tomada de Tomás Rodríguez Pazos, *Taller de Lectura y Redacción*, pp. 64-148.

informa. Este es un trabajo que va firmado por quien lo elabora.

3. *Artículo*. Consiste en un texto en donde se exponen opiniones personales, juicios sobre el problema que trate el articulista. Se trata de un ensayo breve en donde se reflexiona sobre algo que el público ya conoce, sobre temas políticos, económicos o de interés social. Los artículos que se encuentran en la sección editorial son llamados *artículos de fondo* cuando los publica un periodista contratado por el periódico y *editoriales* cuando los publica el director del periódico. Cuando los artículos se encuentran en la sección cultural y versan sobre cine, teatro, literatura, danza, arte, etc., son llamados *críticas*.

4. *Entrevista*. Este es un género de gran importancia en el periodismo, ya que da información directa de las fuentes. Generalmente se considera que hay tres tipos de entrevista:

- a) *Informativa*, cuando se entrevista a alguien únicamente por la información que puede dar.
- b) *De opinión*, cuando se entrevista a alguien porque sus puntos de vista pueden normar el criterio de la opinión pública o porque sea una autoridad en el tema en cuestión.
- c) *De semblanza*, cuando se entrevista a alguien con la finalidad de conocerlo personalmente.

5. *Crónica*. Es una narración en orden cronológico de un hecho verídico y del cual el periodista ha sido testigo. No debe confundirse con el cuento, que es un género literario, por lo cual en éste no es necesario que se narren hechos reales ni

que el escritor haya sido testigo de lo que cuenta. Podemos encontrar crónicas deportivas, de eventos sociales (bodas, etc.), de actos políticos o de eventos culturales.

Una vez que conocemos las características principales de cada género periodístico, podemos entender cómo se aplican en la televisión. Tenemos que prácticamente todos pueden ser utilizados en ella. En los noticiarios (*24 horas, Enlace, TV 13 Noticias, Hoy en la Cultura, 9:30*, etc.) predominan las notas informativas, llegando en ocasiones a cubrir el ciento por ciento de su tiempo. En cuanto al reportaje, hay programas dedicados expresamente a él; por ejemplo, *60 minutos, Aquí nos tocó vivir, Otros pueblos*. El artículo es un género que como tal difícilmente aparece en la televisión, quizá debido a que exige del público una atención absoluta a lo que expone el periodista o el escritor que lo presente. Sin embargo, se puede dar el caso de que un especialista exponga durante unos minutos sus puntos de vista, dentro de un noticiario o dentro de algún otro programa. La entrevista es tal vez el género que mejor se presta a ser utilizado en el medio televisivo, debido a que el público no sólo conoce lo que dice la persona entrevistada, sino que la puede ver en el momento de la entrevista y observar sus gestos, sus reacciones, etc. Siempre ha habido en la televisión programas de entrevistas, como *Visitando a las estrellas*, de Paco Malgesto, *Cara a cara*, de James Fortson o *Luis Suárez en el*

Once. Por otro lado, en los noticiarios es común incluir una sección de entrevistas. Por último, la orónica se puede presentar, aunque no muy frecuentemente, como una sección de los noticiarios, o bien cuando se dan informaciones de eventos especiales (deportivos, concursos, premiaciones, etc.).

Los géneros específicos de la televisión

En los apartados anteriores vimos cómo la televisión se alimenta de la literatura y del periodismo. Ahora veremos cómo tiene sus propios géneros, con los cuales llega incluso a generar formatos y estructuras que sólo en ella se han desarrollado.

La programación de televisión puede clasificarse de distintas formas. En principio puede afirmarse que los distintos géneros televisivos pertenecen a alguno de estos tres niveles:

- a) Educativo.
- b) Informativo.
- c) De entretenimiento.

En el primer nivel está la programación con una finalidad estrictamente académica; por ejemplo *Introducción a la Universidad y Telesecundaria*. También en este nivel se

encuentra la programación de contenido cultural, como *Cosmos*, *El ascenso del hombre*, *Civilización*, *Otros pueblos*, *Imágenes de nuestro mundo*, etc., etc. Asimismo, pertenecen a la programación cultural el teleteatro, las realizaciones televisivas de grandes obras literarias e incluso la transmisión de cine de arte.

En el segundo se encuentran los noticiarios, tanto los que dan fundamentalmente información política y económica como los que se han especializado en la información cultural. Como ya dije anteriormente, la televisión como un medio informativo es cada vez más importante y más influyente en la sociedad. Aquí se incluyen los programas de reportajes y de entrevistas con orientación periodística. Pero también podemos considerar en este nivel los programas de polémica sobre diversos temas, tales como *¿Y Usted, qué opina?*, *A quien corresponda*, *Contrapunto*.

En el tercer nivel están las series policíacas y de aventuras, las telenovelas, los programas cómicos, los de concursos y los de variedades, así como las transmisiones de eventos deportivos y los noticiarios deportivos. Este tipo de programación surge con la finalidad de distraer, de dirigir al público y darle una "distracción", un "pasatiempo" que, por un lado, aligere sus condiciones de vida, de trabajo, y, por otro, lo distraiga de los problemas políticos. También sirve como un medio barato de uso tiempo libre para clases

sociales de bajos recursos.

Otra manera de clasificar los distintos géneros específicos de la televisión es dividiéndolos según su contenido. Así, puede haber dos tipos de géneros:

a) Basados en la realidad.

b) Basados en la ficción.

Entonces, tanto en los géneros basados en la realidad como en los basados en la ficción puede incluirse programación cultural, informativa y de entretenimiento.

Ahora, los géneros de televisión:

1. *Didáctico*. Se utiliza para la difusión de conocimientos escolares o académicos. Proporciona información general. Por lo común aparecen en pantalla uno o varios conductores y se apoyan con material complementario (esquemas, imágenes cinematográficas, modelos, etc.). Son programas institucionales en donde el auditorio al que se dirige cuenta con un asesor que auxilia a los alumnos. El mejor ejemplo de este género es Telesecundaria.

2. *De concurso*. Se transmite normalmente "en vivo". Cuentan con la participación de público en el estudio, como concursante y como espectador. Los "juegos" en que participa el público llevan implícita una recompensa proporcionada por

los patrocinadores del programa o por la estación. Muchas veces el objetivo del concurso es promover un producto, y para ello se utiliza a los asistentes al estudio de televisión.

3. *Musical*. El elemento principal de su estructura es la expresión musical, coreográfica o el baile. El elemento principal de la emisión puede ser el autor de las canciones o melodías, o bien el intérprete. Pero también el motivo del programa puede ser una época o un estilo. Por lo general se presenta en este tipo de programas música de tipo "comercial", es decir, aquella que es promovida fuertemente en la radio y en el cine, y que pertenece a compañías grabadoras fuertes. El mejor ejemplo de este género en la televisión mexicana es *Siempre en Domingo*.

4. *Infantil*. Estos programas quedan condicionados por el público al que van dirigidos y utilizan un lenguaje directo y sencillo, a veces simple. Para lograr una mayor identificación con el público, los personajes participantes son en su mayoría de la misma edad de los niños para quien se produce el programa (auditorio), o se visten como niños. También aquí se puede dar una orientación comercial, basada en los concursos (*Chabelo*) o una orientación más estimulante a la formación del niño (*Colitas*).

5. *Deportivo*. El deporte como espectáculo encuentra su mayor difusión en la televisión. En estos eventos, como se pueden usar varias cámaras, son captados con gran fidelidad los acontecimientos en el mismo momento en que suceden. Los comentaristas tienen una intervención decisiva en el efecto que causan las transmisiones de eventos deportivos sobre el público.

6. *Documental*. Los elementos, estructura, lenguaje y géneros del cine documental son tomados por la televisión. También se vale de algunos de los géneros cinematográficos.

Un documental es "el registro de acontecimientos tomados de la realidad, desarrollado en base a técnicas de investigación, documentación, selección y clasificación de diversos procesos y elementos, con un orden lógico y natural".⁸⁰ Y tenemos cine científico, cine de difusión, histórico, biográfico, noticiero o de actualidades y cine educativo.

7. *De difusión*. Son programas de información específica, como los culturales, educativos, y de divulgación científica. Son normalmente concebidos para un público que se interesa por

80. ILCE, *Taller de guionismo para imagen fija y en movimiento*, p. 67.

todos los temas, de amplio espectro. Por ejemplo, *Prisma universitario*, *Conacyt*, *Dani*.

8. *Mesas redondas (de panel)*. Cuentan con la participación de especialistas en un tema. La mayoría de las veces se apoyan en un conductor, quien funge como moderador en el desarrollo del programa. Ejemplos: *Anatomías*, *Contrapunto*, *¿Y Usted, qué opina?*, *Nexos*.

9. *Cómico o "de sketch"*. De los géneros teatrales menores (como la farsa) se toman elementos para el programa, a base de chistes o "gags", integrándolos al estilo personal del cómico, comediantes o actores que participen. Ejemplos: *La carabina de ambrosio*, *La caravana*, *Todo de todo*.

10. *Miscelánea*. Este género está conformado por fragmentos o pequeñas partes cuyo hilo narrativo está determinado por un tema, un tono, una actividad o simplemente por un conductor; recurre a otros géneros para su desarrollo. Puede incluir en su estructura secciones de notas informativas, mesas redondas, entrevistas, reportajes, documentales, dramatizaciones, números musicales, etc. Ejemplos: *Comenzamos* (de Luis Carbajo) y *En vivo* (de Ricardo Rocha).

11. *De revista*. Tienen su origen en el teatro, y utilizan

números musicales, chistes, actos de magia, etc. Tienen un conductor y son en cierta forma programas misceláneos.

Ejemplos: *La movida*.

12. *Dramáticos*. En este género se pueden encontrar dos tipos de programas. a) Las series, cuya estructura se determina a partir de personajes, situaciones o temas. Su característica es que en un sólo episodio se resuelven las situaciones planteadas. b) Las telenovelas, que plantean situaciones que se resuelven a lo largo de muchos capítulos.

13. *Informativos*. El ejemplo principal son los noticiarios, de los que ya he hablado anteriormente. Con respecto a los contenidos informativos en la televisión y la intervención de los reporteros, comenta Enrique Torán lo siguiente:

Las noticias filmadas por la agencias internacionales circulan sin que aparezca en imagen el reportero. Al fin y al cabo esta aparición es el testimonio de la presencia del enviado especial propio de cada cadena en el lugar de los hechos y no tiene, por tanto, lugar ante el anonimato de la agencia." "Las filmaciones con cámara muda han continuado empleándose, pero para cubrir sucesos de importancia secundaria o para obtener un material icónico que sirva como simple ilustración de textos leídos."

Asimismo, es necesario tomar en cuenta que en el género informativo es muy importante la presencia del comentarista.

81. Enrique Torán, *op. cit.*, p. 27.

Al respecto, Millerson externa las siguientes observaciones:

El comentario usualmente toma la forma de las observaciones y explicaciones sobre la información. La mayor parte del trabajo del comentarista es fuera de la pantalla, o en voz off.

El comentarista es un observador o un informante en favor del espectador. Ocasionalmente el comentario se acompaña de acciones en estudio, pero la mayoría de las veces se apoya en el uso de videotapes previamente editados.

Sugerencias en el comentario. El comentario debe servir de complementario que acompañe a la imagen, y no abrumar o confundir. Cuando no se respeta este criterio se pueden crear problemas en eventos deportivos, donde la excitación aumenta, y hay tendencia a describir lo que el espectador puede ver por sí mismo. No se debe establecer lo obvio, e insultar la inteligencia del espectador. Ahora, sin observaciones, el espectador puede ver factores importantes.*²

14. *Eventos especiales.* Así suelen ser llamados aquellos acontecimientos relevantes cuya transmisión no forma parte de la programación habitual. Por ejemplo: concursos de belleza, bodas de personajes famosos, eventos deportivos, premiaciones, etc. La condición es que puedan ser patrocinados. Desde luego, este tipo de programación puede ser clasificada en otros géneros, como el musical o el deportivo.

15. *Local.* La televisión local satisface las necesidades de información de un grupo o grupos determinados. Se difunde

82. Gerald Millerson, *op. cit.*, p. 154.

principalmente por circuito cerrado en una localidad. Cumple también la función de cohesionar a la comunidad en donde se utiliza.

16. *Video Clip*. Aunque se podría ubicar dentro del género musical, el video clip puede mencionarse aparte, puesto que se ha constituido en un área específica dentro del medio televisivo. Hay programas dedicados íntegramente a presentar este tipo de producciones.

17. *Animación*. Este es otro caso que podría ser ubicado como parte de otro género, tal vez como parte del género infantil. Sin embargo, no siempre se dirige a niños. Por otro lado, hay toda una sección de la programación televisiva consagrada a la presentación de animaciones (casi siempre dibujos animados) con todo tipo de contenidos. "Por su característica técnica que permite la descomposición del movimiento en tantos "pasos" como se quiera, la animación de las imágenes, dibujos, fotografías, recortes, micas o acetatos, se hace grabando cuadros, o cuadro por cuadro de cada imagen."³

18. *Promocionales*: Son *Spots* que tienen una duración de 10", 20", 30" y 60 segundos. Usan un lenguaje directo, claro y

83. ILCE, *op. cit.*, p. 69.

atractivo. Se llama *promocionales* específicamente a los *spots* que sirven para la difusión de servicios, y *comerciales* a aquellos que sirven para promover el consumo.

19. *Cápsulas*: Son pequeños programas unitarios o parte de una serie a través de los cuales se pueden tocar todos los temas. La información debe ser precisa y el lenguaje audiovisual directo. Estas cápsulas generalmente tienen una duración de 1 minuto y/o 10 minutos.

4.2 Conocimiento y estética en la televisión y en el video.

La cuestión de si la televisión tiene valores estéticos o aporta un conocimiento estético al espectador ha sido discutida casi desde que surgió este medio. Lo mismo sucedió con el cine y con la radio, pero pronto --sobre todo en el caso del cine-- se aceptó que estos medios pueden tener un valor artístico. En el caso de la televisión, sin embargo, no se ha llegado a aceptar universalmente que aporte un sentido artístico, sino que se le considera sólo como un medio superficial inmediato. También por el lado de la producción, el común de la gente o los que no están relacionados con el medio, consideran que producir programas de televisión o de video, requiere poca preparación, estudio o análisis, y que cualquiera puede hacer televisión (que sólo es tomar la

Handy-cam y ya).

Veamos primeramente lo que opinaba sobre la televisión un importante estudioso del cine como una de las bellas artes:

La televisión [...] es un medio de transporte cultural [que como mero instrumento de transmisión] no ofrece nuevos medios para la interpretación artística de la realidad, según [ocurre] con la radio y el cine. Pero como las máquinas de transporte [...] la televisión cambia nuestra actitud ante la realidad: nos hace conocer mejor el mundo y en particular nos da una sensación de la multiplicidad de lo que ocurre simultáneamente en diferentes lugares... **.

La televisión, afirma Arnheim, a diferencia del cine y la radio, no es capaz de recrear de una forma artística al mundo. Pero a cambio de esto nos proporciona la facilidad de encontrar en un mismo momento imágenes diversas de distintos lugares del mundo. Y lo anterior nos permite apreciar nuestro alrededor de forma distinta a quienes no conocieron la televisión.

El mismo autor dice que depende del espectador, de su capacidad de observación y comprensión, el obtener enriquecimiento de lo que nos puede mostrar la televisión. Pero en el caso de no tener estas capacidades, el espectador puede caer en ver solamente las imágenes, sin cuestionarse absolutamente nada al respecto y caer en la enajenación:

La televisión constituye una nueva y dura prueba para nuestra sabiduría. Si logramos dominar el nuevo medio, servirá para enriquecernos. Pero también puede hacer que nuestra inteligencia se adormezca [...]. Así, las personas capaces de observar y extraer conclusiones

sacarán mucho partido de lo que vean. A otros los cautivarán las imágenes en la pantalla y los confundirá la variedad de cosas visibles. Incluso es posible que después de un tiempo dejen de sentirse confusos; orgullosos de un derecho a verlo todo y exentos del deseo de comprender y digerir, podrán sentirse sumamente satisfechos."⁸⁵

Como vemos, Arnheim en 1935 hacía énfasis más en los aspectos educativos o cognoscitivos que en los aspectos artísticos de la televisión.

Tres décadas después, Marshall McLuhan, en su libro *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre* encuentra que la experiencia de ver televisión es en esencia una verdadera experiencia estética:

La imagen de la televisión no es una toma fija de vistas. No es fotografía en ningún sentido, sino un contorno de cosas que está formándose incansablemente, iluminado por el dedo explorador. El contorno plástico resultante aparece gracias a la luz a través, no por la luz en, y la imagen así formada tiene la cualidad de escultura e ícono, más bien que la de una pintura. La imagen de televisión ofrece al que la recibe más de tres millones de puntos por segundo. De ellos el espectador sólo acepta unas pocas docenas a cada instante, con los que hace una imagen. La imagen cinematográfica brinda muchos más millones de datos por segundo y, para que forme su impresión, el espectador no tiene que hacer la misma drástica reducción de puntos. En lugar de ello tiende a aceptar la imagen plena [...] En contraste con ello, el espectador del mosaico de la televisión, controlando técnicamente la imagen, reconstruye inconscientemente los puntos en una abstracta obra de arte que sigue la pauta de un Seurat o de un Rouault."⁸⁶

85. *Ibid.*, p.158.

86. Marshall McLuhan, *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*, p.382.

El espectador, al estar frente a la pantalla puede buscar formas reconocibles o dejar que las formas aún irreconocibles le provoquen sensaciones. Con esta acción está participando activamente y siendo creativo al seleccionar los puntos unidos en manchas que conforman algo reconocible en su propia experiencia.

Al ejercer esta práctica de unir los puntos en movimiento, viajando en la pantalla, el ojo y el cerebro trabajan para definir el contorno de una imagen, tal y como sucede en el proceso de ver una obra de arte puntillista. Esto no sucede ante la imagen fotográfica del cine, que la muestra toda de un golpe, en cada exposición. El ojo en la explicación anterior no trabaja lo mismo y el esfuerzo es menor, puesto que acepta totalmente esa imagen dada.

McLuhan insiste en la actividad desarrollada por el espectador. En la televisión, afirma, "el espectador queda implicado y es participante." "La televisión deja [...] cosas que ha de hacerlas el oyente o usuario."⁸⁷

Comparando a los dos autores observamos que Arnheim considera a la televisión como un mero medio de información o, como él dice, un "medio de transporte cultural", que influye en la percepción del mundo de los espectadores por la variedad, multiplicidad y oportunidad con que el medio puede

87. *Ibid*, p.389.

presentar información gráfica en un tiempo simultáneo. Igualmente le niega a este medio toda capacidad de creación artística. En cambio McLuhan rescata de la imagen el valor artístico como lo primordial y no su valor informativo.

Por último citemos a Eugeni Bonet, quien en su artículo "Alter-Video", señala lo siguiente:

El video, durante la segunda mitad de los años sesenta, se introduce en el sector artístico en relación con las nuevas tendencias anti-objeto (Fluxus, arte conceptual, Body Art, etc.), pasando a formar parte de los llamados nuevos medios.**

Es decir, reconoce plenamente el status artístico de la producción videográfica, e incluso se muestra inconforme con el hecho de que, siguiendo criterios comunes, se identifique Arte con las artes plásticas tradicionales.** Por el contrario, el concepto de arte se amplía, y ya es posible hablar de manifestaciones artísticas como *video performance*, video instalaciones, video esculturas, video objetos, video retratos y circuitos cerrados.**

Después de haber examinado lo que estos autores opinan sobre la televisión como medio y como expresión estética, es importante destacar otros aspectos que contribuyen a dar calidad estética a la imagen televisiva.

88. "Alter-Video", en Eugeni Bonet *et al.*, *En torno al video*, loc., cit., p.105.

89. *Ibid*, p.106.

90. *Ibid*, p.116-17.

Es necesario considerar algunas características de la televisión y el video que pueden crear agudeza y exigencia visual en el espectador para darle un conocimiento estético o de apreciación más rigurosa en cuanto a la imagen. Por la constancia con que son vistas las imágenes el ojo se va educando y entonces el espectador desarrolla la capacidad de apreciación de dichas imágenes. En la imagen televisiva tenemos formas en movimiento que atraen la atención del espectador, y en sus desplazamientos en la pantalla pueden crearse movimientos estéticos que conllevarán un mensaje determinado. Las imágenes llevan color, que también influye en el significado de éstas, a la vez que es un punto de atracción.

Otro aspecto a tomar en cuenta es la composición de las imágenes que se crean en la pantalla con el propósito de elegir los elementos compositivos indispensables para enviar un mensaje determinado, ambientar o reforzar una idea. El lenguaje de la imagen mediante los encuadres tiene como propósito jerarquizar los elementos que aparecen en el cuadro. Se pueden crear composiciones bellas, artísticas.

Un aspecto más es el formato de spot publicitario. De éste se toma sus estructuras y la audacia en las imágenes, en una continuidad propia del desarrollo del mensaje, con avances lógicos y a pasos agigantados, con tomas directas al punto de la imagen que más expresa e informa. Con el spot se

desarrolla en el espectador un criterio y una apreciación exigentes en cuanto a la calidad de la imagen y la evolución del mensaje. Al controlar todos los elementos antes mencionados es factible trascender en el mensaje y transmitir lo que nos proponemos con seguridad de que así lo captará el espectador.

Los efectos digitales en la televisión son otro recurso de enriquecimiento estético, porque nos dan manejos de imagen con ritmo, sobreexposiciones, mezclas de imágenes, transiciones sutiles o directas, juegos de color, manejos de volúmenes y una infinidad de efectos especiales sólo ilimitados por la imaginación de productor visual.

S E G U N D A P A R T E

P R O P U E S T A D E P R O G R A M A

CAPITULO 5.- ANALISIS DEL PROGRAMA OFICIAL

Para realizar el análisis del programa oficial de Laboratorio de Televisión I y II, será necesario referirnos, aunque sea brevemente, al plan de estudios oficial de la Licenciatura en Diseño Gráfico. Este último fue establecido en la Escuela Nacional de Artes Plásticas en 1977, como una reforma global al anterior. Sus objetivos académicos generales son los siguientes:

Formar profesionales con un marco teórico práctico capaces de instrumentar la comunicación visual planificada para satisfacer las demandas sociales mediante:

1. Ubicar al alumno política y socialmente en la realidad nacional.
2. Utilizar adecuadamente las técnicas y los medios de comunicación.
3. Conocer los medios de comunicación y la responsabilidad ética que esto supone.
4. Fomentar una actitud crítica y autocrítica responsable y creativa para transformar su medio de trabajo.
5. Desarrollar la investigación teórico-práctica del arte y del diseño gráfico en particular.⁹¹

El plan de estudios diseñado para cumplir con estos objetivos se organiza sobre una estructura que lo divide en tres *unidades académicas*: teórica, teórico-práctica y técnica. A lo largo de toda la carrera se mantiene esta organización, de

91. Esta información fue extraída del documento "Reformas al Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño Gráfico, aprobadas por el Consejo Técnico de la ENAP, en su sesión del día 14 de enero de 1977 y ratificadas en la sesión del día 8 de septiembre de 1977", p. 5.

modo que determinadas materias quedan "marcadas" como teóricas y otras como técnicas. Sólo una de ellas --el taller de diseño-- es teórico-práctica.

Se establece que en el desarrollo de la carrera se siguen tres ciclos de conocimiento: introducción (semestres 1 y 2), capacitación (semestres 3, 4, 5 y 6) y experimentación (semestres 7 y 8).**

| SEMESTRE | UNIDADES ACADÉMICAS | | | CICLOS DE CONOCIMIENTO |
|----------|--|--|--|------------------------|
| | TEORICA | TEORICO-PRACTICA (FACTORES DEL DISEÑO) | TECNICA | |
| 1 Y 2 | HISTORIA DEL ARTE TEORIA DEL CONOCIMIENTO TALLER DE REDACCIÓN | TALLER DE DISEÑO | PRINCIPIOS DEL ORDEN GEOMETRICO DIBUJO FACTORES HUMANOS DEL DISEÑO SERIGRAFIA | INICIACION |
| 1 Y 4 | HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO FACTORES ECONÓMICOS PARA EL DISEÑO TEORIA DE LA COMUNICACION PSICOLOGIA DEL DISEÑO | TALLER DE DISEÑO | DIBUJO TECNICAS DE REPRESENTACION GRAFICA FOTOGRAFIA | CAPACITACION |
| 5 Y 6 | TEORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO SEM. DE ANALISIS DE LA REALIDAD NACIONAL SEMIOTICA GENESA | TALLER DE DISEÑO | TECNICAS DE REPRESENTACION GRAFICA FOTOGRAFIA TECNICAS DE IMPRESION | |
| 7 Y 8 | INVESTIGACION DEL CAMPO PROFESIONAL SEMINARIO DE TESIS TECNOLOGIA PARA EL DISEÑO | TALLER DE DISEÑO | LABORATORIO DE AUDIOVISUAL LABORATORIO DE CINE LABORATORIO DE TELEVISION | EXPERIMENTACION |

En teoría, esta estructuración garantiza la interrelación entre todas las materias de un mismo semestre. A esto se le llama integración horizontal, que es la integración entre las distintas materias que cursa simultáneamente el estudiante. A la vez se da continuidad al aprendizaje conforme el alumno avanza en su formación profesional, ya que a partir del tercer semestre cada materia presupone que el alumno tiene los conocimientos de los semestres anteriores en la misma unidad académica. Esta es la integración vertical.

No es mi objetivo hacer una crítica al plan de estudios de Diseño Gráfico. Pero considero necesario señalar que la organización en unidades académicas, tal como está hecha, propicia la *separación*, no la integración entre las materias. Al establecer que determinadas materias pertenecen a la teoría y que otras son meras materias técnicas, se propicia la separación entre ellas, como de hecho ha ocurrido a lo largo de la existencia de la carrera. Por otro lado, el establecer al Taller de Diseño como la única materia teórico-práctica refuerza la idea de que las demás asignaturas no pueden realizar la unión entre teoría y práctica. Además, la realidad, ha establecido que el Taller de Diseño en la mayoría de los casos sea considerada como una materia "práctica". Creo que la unión entre teoría y práctica (o técnica), entre pensar y hacer, debería establecerse en *todo* el plan de estudios, y en todos los programas de las

asignaturas.

Una vez realizado este breve comentario, tenemos algunos fundamentos para hacer el análisis crítico del programa oficial de Laboratorio de Televisión I y II. Examinaré cuatro aspectos:

- a) Ubicación de la asignatura en el conjunto del plan de estudios.
- b) Nombre de la asignatura.
- c) Objetivos generales y particulares.
- d) Temario.

a) Ubicación de la asignatura en el conjunto del plan de estudios.

Si ahora nos referimos específicamente a Laboratorio de Televisión I y II, vemos que a esta materia se le dan dos características principales dentro del Plan de Estudios vigente: 1) Pertenece a la unidad técnica. 2) Pertenece al ciclo de conocimiento experimental.

Con respecto al punto (1), consideramos que la asignatura de televisión no se puede relegar a una mera técnica. Puesto que la televisión es ante todo un canal de transmisión de mensajes, el curso debe apoyarse en conceptos, criterios de análisis de la programación y los mensajes, el lenguaje específico de la imagen televisiva y otros conocimientos que rebasan lo puramente práctico o técnico. Al estudiante de diseño gráfico no le sirve tanto el conocimiento técnico del equipo de televisión; más bien, lo que importa es que él pueda sensibilizarse sobre el funcionamiento general de ese

equipo, y valerse de él de una manera creativa y eficaz, para que pueda dirigir la realización de una producción determinada. Por todo ello es que la televisión no puede considerarse como una "técnica".

Con respecto al punto (2), es correcto ubicar la asignatura en los últimos semestres de la carrera, puesto que el bagaje de información que el alumno ya tiene a esas alturas nutre su aprovechamiento de la materia. Sería negativo ubicar esta materia en un año anterior. En la televisión necesariamente se sintetizan diversos conocimientos, tanto teóricos como técnicos, así como los teórico-prácticos, que en este plan de estudios se dejan exclusivamente para el taller de diseño.

b) Nombre de la asignatura.

En el documento publicado a raíz de la aprobación del Plan de Estudios vigente, la materia aparece como *Nociones Básicas de Televisión I y II*, aunque su nombre oficial no es éste, sino *Laboratorio de Televisión I y II*.

Ahora bien, el nombre oficial de la materia no parece ser el más adecuado, pues nos remite a un contenido meramente práctico o técnico, dejándose de lado la parte teórica. Al llamársele "laboratorio", se centra en la idea de experimentación, pero con ello se desorienta al alumno y tal vez al profesor. La razón es que el término *experimentación*

se relaciona con la noción de "hacer", de producir, y con ello se está limitando el contenido de la materia a la mera producción sin conceptos. Desde luego, la producción es parte esencial en el medio televisivo, pero no es todo. La televisión también implica planeación, análisis de contenidos y reflexión teórica. Por otro lado, para que se llegue a un nivel de experimentación, se debería pasar antes por las diversas etapas de conocimiento de la materia. Y el alumno no recibe esta información en ninguna otra asignatura. De esta manera, no propongo que se elimine la orientación experimental de la materia, sino que no sea ésta su principal orientación. En todo caso, el alumno podrá experimentar dentro del curso si ha asimilado dentro del mismo los conocimientos básicos sobre televisión. Por otro lado, hay que señalar que para dar al curso una orientación notamente experimental, se debería tener un equipo técnico idóneo, esto es, completo, en perfecto estado de funcionamiento y sin limitaciones técnicas.

c) Objetivos del curso.

Los objetivos oficiales de la asignatura son los siguientes:

Objetivo general: Realizar el estudio de las técnicas de televisión, su proceso creativo y su importancia como medio masivo de comunicación.

Objetivos específicos: 1. Conocimiento y uso de las técnicas

de televisión.

2. Conocimiento y uso de los aspectos y áreas de la televisión en que es necesaria la intervención del diseñador gráfico.
3. Conocimiento y uso de las técnicas, el equipo y el proceso de realización en televisión.⁹³

Si tomamos en cuenta las directrices generales del Plan de Estudios de la Carrera, el objetivo general de esta materia debería centrarse en la relación entre la televisión y la carrera de Diseño Gráfico. Pero no es así. El objetivo que se propone en el programa oficial es demasiado abierto, lo cual quiere decir aquí impreciso. No se establece lo que el alumno va a aprender, por un lado, y la relación entre la materia y la carrera de Diseño Gráfico, por el otro. Insisto en la relación entre la carrera y la materia, porque si no se esclarece el nexo entre ambas, no habría razón para que se enseñara televisión a estudiantes de diseño gráfico. Además, si se ha estipulado que las materias del último año de la carrera deben ser una síntesis de todas las anteriores, es claro que este objetivo general no se propone lograr tal síntesis. En él se destaca solamente el aspecto técnico de la televisión y el hecho de que es un medio de comunicación masiva. En ningún momento se pretende ligar los conocimientos

93. *Ibid.*, p. 30.

adquiridos en el curso con los que el alumno ha adquirido a lo largo de su carrera, o con los que adquiere en otras materias de cuarto año.

Es muy importante establecer con claridad y corrección los objetivos, y me parece que es una falla grave no hacerlo, como sucede en este caso.

Los objetivos específicos, por su parte, deben referirse a aspectos particulares del aprendizaje. Su relación con el objetivo general es como la relación de las partes con el todo. Es decir, cada uno de ellos abarca un área que los demás no abarcan, y entre todos contribuyen a que se cumpla el objetivo general. (De la misma manera, el objetivo general de la materia debe ser una contribución particular a que se cumplan los objetivos generales de la carrera.)

El objetivo específico "Conocimiento y uso de las técnicas de televisión" es ambiguo, puesto que por técnicas se puede hacer referencia a la composición técnica de la imagen o a las técnicas de producción. De manera que si se ve el objetivo tal como está expuesto, sin ninguna explicación, no queda claro a qué se refiere.

El objetivo "conocimiento y uso de los aspectos y áreas de la televisión en que es necesaria la intervención del diseñador gráfico" es correcto, pero sería mejor ubicarlo en tercer sitio entre los objetivos específicos. Porque es como una conclusión del curso en que el alumno ya podrá definir

con claridad su intervención en el medio. Es una culminación del curso.

El objetivo "conocimiento y uso de las técnicas, el equipo y el proceso de realización en televisión" se refiere a las técnicas de producción. Se debe de referir a esas técnicas, no a las que aparecen en el primer objetivo. Este objetivo debe anteceder al anterior, porque es un medio para llegar a la integración entre el diseño gráfico y la televisión.

Los tres objetivos específicos carecen de claridad, dejándose al profesor su interpretación. En síntesis, están mal ordenados, mal redactados, y no *especifican* lo mínimo que debe impartirse en el curso. Se cae con ello en el riesgo de que cada quien haga una interpretación diferente de ellos, con lo cual no se tendría la seguridad de que se respetarán los contenidos considerados básicos dentro del curso.

d) *Temario.*

El contenido temático es el siguiente:

1. La televisión.
2. El poder del medio.
3. El medio y el mensaje.
4. La televisión y el espectador.
5. La responsabilidad social del manejo de la televisión.
6. La televisión como arte.
7. El estudiante de diseño gráfico y las posibilidades creativas y laborales que le ofrece la televisión.
8. El emisor en televisión.
9. Diferencias entre realizadores de cine y realizadores de televisión.
10. Proceso de creación de un programa.
11. El guión.

12. La producción.
13. Presencia de personajes.
14. Escenografía. Los decorados.
15. Vestuario y maquillaje.
16. El estudio y su staff técnico.
17. El director.
18. La transmisión.
19. La televisión en color.
20. La cámara.
21. La consola.
22. Videgrabación.
23. El tel cine.
24. El control remoto.
25. Las nuevas técnicas.
26. Características del estudio de televisión. Equipo técnico. Sets, cámara, iluminación.
27. Equipo humano.
28. Proceso de elaboración.
29. Grafismos para televisión en blanco y negro y en color (títulos, identificación, simbología, efectos especiales).
30. Realización de ejercicios en coordinación con el taller de diseño.*

En primer lugar, podemos observar que este temario es desordenado. No se establece una organización entre los temas. No se da una secuencia de los más simple a lo más complejo ni se presentan los contenidos por grupos. Tampoco se establecen temas principales y subtemas dependientes de ellos. Otra falla grave es que no se indica a qué objetivo específico corresponde cada uno de ellos. Examinemos en detalle el temario.

El tema 1 es demasiado amplio. Tal vez se refiera a una definición de televisión, pero no se establece si es así.

94. *Ibid.*, pp. 30-31.

Los temas 2, 3, 4 y 5 están demasiado abiertos a la interpretación. No corresponden a ninguno de los objetivos específicos arriba establecidos, o bien falta un objetivo específico que los comprenda. Y, en cuanto a su ubicación, estos cuatro temas, de carácter teórico y crítico, no deberían estudiarse al inicio del curso, sino cuando el alumno ya conoce los aspectos técnicos e históricos de la materia.

El tema 6 es interesante e importante. Es necesario incluirlo en el curso, porque el quehacer del diseñador gráfico puede tocar las áreas del arte. Se pueden hacer creaciones con un carácter artístico, a partir de una búsqueda o una experimentación. Pero sería mejor hablar del *video* como arte, no de la *televisión* como arte.

Tema 7. Es importante señalar las opciones laborales que ofrece la televisión al estudiante de diseño gráfico. Aunque a lo largo del curso el alumno encuentre por sí mismo la manera en que él como diseñador se inserta en el medio televisivo, es necesario que el profesor le explique las posibilidades creativas y laborales que le ofrece la televisión o que él ofrece a la televisión. Se le debe invitar a reflexionar sobre esta cuestión.

Tema 8. Este tema se relaciona con los temas 2, 3, 4 y 5. Debería tener otra ubicación.

Tema 9. No es necesario incluir como tema especial en el

curso esta diferencia. El alumno por sí mismo puede comprenderla. Ocasionalmente se puede mencionar en el desarrollo del curso, pero no por eso se le debe incluir en el contenido temático. Sería mejor excluirlo del temario.

Tema 10. Al no ser claro a qué se refiere este tema, podríamos pensar que a la preproducción, puesto que más adelante el temario toca las otras etapas de la creación de un programa. Hablar del proceso de creación de un programa nos remite al proceso en su conjunto, en todas sus etapas. Pero sería mejor referirse primero a la preproducción, como tema especial.

Tema 11. Sin duda éste es un tema importante. Es necesario dedicar un tiempo especial a la explicación de lo que es un guión, para qué se hace, cómo se hace, qué formatos de guión existen, etc.

Tema 12. Tema muy importante, porque la producción es en sí la realización del programa. En ella se aplican todos los elementos que intervienen en el programa.

Tema 13. No se comprende muy bien qué significa. Si se refiere a los personajes de las series o programas de televisión, ése no debe ser un tema especial del curso. Se debe excluir como tal.

Tema 14. Tema importante porque la escenografía es un elemento que da información, que contribuye a la transmisión de los mensajes. Se debe establecer claramente las relaciones

y las diferencias entre la escenografía y el decorado. Por otro lado, es necesario que el alumno se dé cuenta de que tanto en una como en otra interviene como diseñador gráfico, dado su conocimiento y manejo de los elementos visuales.

Tema 15. Se debe excluir este tema especial. Tal vez si se tuviera más tiempo se enseñaría al alumno cómo se hacen las caracterizaciones de los personajes mediante el maquillaje y el vestuario. En todo caso, el diseñador no interviendría en el maquillaje y el vestuario. No por el hecho de ser diseñador puede diseñar vestuarios.

Tema 16. Es correcto incluir este tema. Hay que conocer el estudio, de qué elementos se compone y cómo funcionan. Lo mismo respecto a la importancia de cada uno de los integrantes del *staff*: jefe de piso, iluminador, cablista, camarógrafos, etc.

Tema 17. No es claro el contenido de este tema: puede referirse al director de la institución, al director de cámaras, al director de vestuario, etc. El término *director* no se utiliza en el medio televisivo. Se dice más bien *realizador*. Director se utiliza en el medio cinematográfico, como "autor" de una película. El realizador es de hecho el que hace el programa de televisión, su "autor". Aparte de la imprecisión del nombre, no es necesario establecer éste como tema específico del curso.

Tema 18. Debe ubicarse al inicio.

Tema 19. Este tema se justificaba en 1977, cuando la novedad de la televisión en color era reciente. Lo que se debe explicar ahora es la composición de la imagen a partir de los colores básicos. Debe excluirse. Es tema más bien para un técnico o un ingeniero.

Tema 20. Es importante (que debería estar antes del tema 19), aunque no sabemos exactamente qué conocimientos se impartirán sobre la cámara. Se debe explicar el proceso de adquisición de las imágenes por medio de la cámara de video. No se debe explicar todas las partes de la cámara, sino qué es lo que sucede a la imagen dentro de la cámara. El alumno no necesita saber cómo está hecha una cámara para poder utilizarla como diseñador o realizador de televisión. Se debe excluir como tema especial.

Tema 21. Aquí se debe explicar cómo interviene este aparato en la edición, en efectos, etc. No desde un punto de vista técnico.

Tema 22. Se debe explicar cómo se almacena la imagen en la cinta, algunos materiales que componen las cintas, el funcionamiento de las cabezas de grabado, etc., sin exagerar la importancia de los aspectos técnicos. Se debe explicar la diferencia entre la imagen grabada y la imagen filmada. Este tema y el anterior serían parte de un tema más general que se refiera al equipo técnico.

Tema 23. No se debe eliminar, pero debería ser un subtema.

Es importante conocerlo.

Tema 24. Debería ser un subtema.

Tema 25. Se debe eliminar. No se puede establecer como tema los últimos avances técnicos de grabación o edición, o producción. En todo caso pueden abordar a lo largo del curso. No importa conocer "lo último" para estar al día. Importa saber valerse del medio televisivo con fines comunicativos. Tal vez en el año en que se hizo este programa era importante explicar los "últimos" avances, pues eran menos rápidos. Por otro lado, no se especifica si se refiere a técnicas de producción de televisión o a tecnología.

Tema 26. En el tema 16 ya se había hecho referencia al estudio y su *staff* técnico. Por lo tanto se repite. En todo caso, debería separarse como temas "el *staff*" y el estudio. Pero no como temas principales del curso, sino como subtemas. Se vuelve a hacer referencia al equipo técnico, como cámaras, iluminación... Pero no se justifica la repetición.

Tema 27. Hay una repetición de los temas anteriores, donde ya se hizo referencia al equipo humano. Se debe eliminar.

Tema 28. No es claro. Si se refiere a la elaboración de un programa, ya se mencionó esto en otro tema.

Tema 29. Se puede hablar sobre los cartones, los telop, cómo pueden utilizarse las gráficas en la televisión. Aquí se puede capacitar al alumno para realizar imágenes expresas para el formato de televisión. Se le da información sobre

formatos de las imágenes, características técnicas de las imágenes, se puede experimentar en composición, con tipografía, con elementos varios que compondrían un diseño bidimensional visto a través de la resolución en pantalla, etc. Actualmente, ya no es importante hacer tanto énfasis en las diferencias entre televisión en blanco y negro y televisión en color. Prácticamente toda la televisión del mundo se hace en color.

Tema 30. Este no es un tema, sino una actividad del curso. Pero tampoco se trataría de hacer trabajos "en coordinación" con la materia de diseño gráfico. Más bien los alumnos presentarían trabajos ya hechos en otras materias y se estudiarían las formas de utilizar esos trabajos en el medio televisivo. Por otro lado, no sólo serían trabajos del taller de diseño gráfico, sino también de otros talleres y materias, como Historia del Arte, Empaque y Envase, Serigrafía, Dibujo, Medios de Comunicación, etc.

Al parecer, este temario está concebido de la siguiente manera: primero una serie de lecturas teóricas, después la creación de un programa y después, para que el alumno comprenda cómo se forma la imagen de ese programa, se explican aspectos técnicos. Pero aún dentro de cada bloque, no hay orden.

Otro aspecto es que no se establece, ni en los objetivos ni en el temario, la división del curso en dos semestres.

Considero que es muy importante hacerlo, pues los planes de estudios en la UNAH son por semestres, no por años. Entonces, debe quedar perfectamente claro cuáles son los objetivos y los temas de cada curso semestral. Hay que tomar en cuenta que al final de cada semestre se hace una evaluación del aprendizaje del alumno, y cada semestre es relativamente independiente del otro.

CAPITULO 6. PROPUESTA DE PROGRAMA BASICO

6.1 Objetivos.

Partiendo de la crítica desarrollada en el capítulo anterior, y con base en mi propia experiencia como profesora, en este apartado propondré los objetivos del curso. Primero presentaré dichos objetivos y después haré su fundamentación.

Objetivos del curso

La asignatura de Laboratorio de Televisión I y II debe dar al alumno --como creador y como espectador-- conocimientos sobre el uso, el lenguaje y los contenidos de la televisión. Con lo anterior, se lograría sensibilizarlo sobre el proceso creativo en este medio y la utilización del mismo para emitir mensajes. Para ello, el alumno debe apoyarse en la formación que como diseñador gráfico ha recibido a lo largo de su carrera. Si se aprovechan los conocimientos adquiridos por el estudiante a lo largo de la carrera, él podrá encauzar todos estos elementos --el uso, el lenguaje y los contenidos de la televisión-- para poderse comunicar, ya no sólo en medios bidimensionales, sino también en medios que utilizan la imagen en movimiento. Por lo mismo, podrá desempeñarse como realizador de videos y de televisión. Es de primordial importancia insistir en que el alumno aplique todos los recursos de que se ha servido en su carrera; se debe orientarlo para que lo haga.

Tomando en cuenta lo anterior, podemos establecer de la siguiente manera los objetivos de la asignatura:

Objetivo general: El alumno aprenderá a valerse del medio televisivo para comunicar mensajes y aprenderá a enfrentarse a este medio como un espectador crítico.

Objetivos particulares.

El alumno:

1. Conocerá los fundamentos técnicos del funcionamiento del equipo de video (para saber cómo se forma la imagen en la pantalla), de la cámara, de la videocasetera y de todo el equipo auxiliar. Conocerá el proceso de transmisión y recepción de la señal televisiva. Conocerá también el proceso de la grabación de audio y de video y el almacenamiento de la información en el videocasete.
2. Comprenderá la importancia de la televisión como medio en la sociedad, así como su desarrollo histórico.
3. Conocerá y utilizará la terminología usada en el medio televisivo y los elementos generales del lenguaje de la imagen.
4. Escribirá guiones para televisión.
5. Elaborará material gráfico para televisión con las características adecuadas.
6. Aplicará en la realización de programas de televisión sus conocimientos sobre las tres etapas de la producción.
7. Distinguirá y jerarquizará la utilización de planos.
8. Interpretará el manejo de la continuidad en la imagen.
9. Interpretará el manejo del movimiento en la imagen.
10. Reconocerá y analizará las distintas temáticas que se abordan en la programación de televisión.
11. Aplicará los conocimientos adquiridos en la producción de videos en los distintos géneros.

12. Enlistará y describirá los elementos utilizados en la grabación en locación.
13. Comprenderá y aplicará los distintos aspectos del diseño gráfico en la televisión.

Fundamentación

1. *Conocerá los fundamentos técnicos del funcionamiento del equipo de video (para saber cómo se forma la imagen en la pantalla), de la cámara, de la videocasetera y de todo el equipo auxiliar. Conocerá el proceso de transmisión y recepción de la señal televisiva. Conocerá también el proceso de la grabación de audio y de video y el almacenamiento de la información en el videocasete.*

Con este objetivo se pretende que el estudiante aproveche de manera óptima el equipo a utilizar en el ámbito televisivo. Para ello debe tener un mínimo de conocimientos técnicos, que le serán de utilidad en todo momento. Por ejemplo, debe saber que en la televisión se requiere de un cierto nivel de luz para que se capten bien las imágenes, a diferencia del nivel de luz requerido en el cine. Otro caso es el de los respectivos procesos para captar las imágenes en el cine y en la televisión. En el primero se trata de un proceso fotográfico (la película es herida por la luz, hay revelado, etc.), mientras que en la cámara la iluminación de los objetos es convertida a impulsos eléctricos y la propia cámara hace una interpretación de la imagen que recibe. Un caso más es la diferencia en la reflexión de la luz sobre superficies lisas o rugosas, la cual determinará cómo se ve el objeto en pantalla. Es importante que el estudiante

conozca todos estos procesos técnicos para que esté consciente de las capacidades y limitaciones del medio televisivo, así como los cuidados que requiere el equipo técnico para ser utilizado.

También es necesario que comprenda cómo está formada la imagen televisiva, que no es la misma que ve el ojo, ni es una imagen fotográfica. Es una imagen *interpretada*, con una calidad diferente a la de una fotografía. El alumno debe conocer todo esto, para que los diseños que realice puedan reproducirse fielmente en la pantalla. Por ejemplo, si se hace un diseño con *ashurados* muy delgados lo que puede suceder es que en pantalla se produzca un *muaré*, que en este caso aparecería como un defecto, no como un efecto intencional. Se debe revisar que las imágenes diseñadas tengan cierto grosor para que no se confundan con las líneas que componen la imagen televisiva y no produzcan ese *muaré*.

Algunos colores de la pantalla --sobre todo en los equipos domésticos, como el que se maneja en la ENAP-- no corresponden exactamente a los colores en pigmento de los objetos reales. Ello se debe a las características del equipo utilizado --cuando éste no permite ajustar el color-- y a la iluminación.

Así, en la medida en que el alumno conoce técnicamente los procesos de grabación, transmisión, iluminación, etc., la imagen que él crea como diseñador tiene las características

físicas idóneas para que pueda ser reproducida fielmente en el medio televisivo, es decir, traducida de un medio a otro. Con ello, controlará que su diseño se vea en pantalla tal como él lo concibió.

Existe el prejuicio de que el diseñador no necesita conocer todos estos aspectos, puesto que él es un creador, y los aspectos técnicos los controla un técnico o un ingeniero. Pero esto es un error. El diseñador debe conocerlos para poder interpretar lo que le solicite un productor de televisión, cuando éste no conoce las características del diseño que se va a reproducir en pantalla. El diseñador podrá así entablar un diálogo con el productor, sugerirle colores, materiales, diseños que encajen en lo que se pretende mostrar en pantalla, o aspectos que el productor puede desconocer. También es posible que el propio diseñador se desempeñe como productor de televisión, y en este caso es imprescindible que conozca todas estas cuestiones técnicas.

Otro aspecto que debe conocer es el formato 3 x 4, para no incurrir en el error de elaborar un diseño que, al ser reproducido en pantalla, resulte mutilado.

En cuanto al conocimiento del proceso de grabación, le sirve al alumno para poder recurrir a la organización lógica de sus imágenes y así transmitir un mensaje determinado. En la medida en que sabemos cómo se almacena en la cinta una imagen de manera diferente a como se almacena en las

películas, sabemos cómo manipular nuestra videograbadora para manejar la información que ahí grabamos. También es necesario saber cómo se extrae la imagen de la cinta para verla en un monitor, para poder comprobar, antes de la transmisión, que dicha imagen ya está descompuesta en líneas, en dos campos. Se explica así al alumno cómo es posible que la imagen, que fue captada de un objeto real y fue interpretada en impulsos eléctricos y después transportada mediante electromagnetismo, podamos verla en la televisión, en dos campos que unidos dan una imagen total, pero en un *ashurado* de 525 líneas. El diseñador está conociendo así cómo está hecha su imagen cuando aparece en la pantalla, qué calidad adquiere su imagen. Hasta este momento el diseñador ve en la pantalla una interpretación de su diseño. Entonces podrá saber si le gusta cómo aparece el color, si la forma que él concibió para un soporte bidimensional no se pierde en la pantalla. Comprueba si se capta en pantalla lo que él espera que se capte.

Hasta aquí se ha conocido el proceso de grabación e interpretación en pantalla de la imagen, en un circuito cerrado. Pero también hay que considerar que esa imagen se transmite al aire y es recibida en un televisor, no en un monitor. Esto es el proceso de transmisión y recepción. Se debe conocer cómo llega hasta el público una imagen transmitida por aire. Se debe comprender el proceso de transmisión al aire, pues en éste la imagen atraviesa por

muchas vicisitudes hasta llegar al televisor del público. Al salir la imagen de la institución, está sujeta a la torre transmisora, a condiciones climatológicas, a interferencias, a las condiciones del aparato receptor y a las variaciones de frecuencia. El televisor decodifica esa imagen recibida, realiza el proceso inverso al de la cámara.

Así, la imagen que el diseñador plasmó en un soporte bidimensional ha pasado por muchísimos procesos, ha sido traducida y vuelta a traducir, para finalmente llegar al aparato receptor del público, que también influye en la imagen --y en donde también pueden hacerse correcciones--, hasta que el espectador lo ve en la pantalla.

Al mismo tiempo que todo lo anterior, se debe conocer en términos generales lo referente a la señal de audio: su obtención, su almacenamiento, su manipulación y su transmisión.

2. *Comprenderá la importancia de la televisión como medio en la sociedad, así como su desarrollo histórico.*
10. *Reconocerá y analizará las distintas temáticas que se abordan en la programación de televisión.*

Con el objetivo anterior se pretende que el alumno adquiera capacidad técnica para manejar la televisión, así como algunos elementos para desempeñarse profesionalmente en el medio y también convertirse en un productor de televisión. La finalidad de estos objetivos es que el alumno sepa ver, analizar y adoptar una actitud crítica ante los contenidos

que transmite la televisión. Si el alumno desarrolla esta actitud ante las imágenes que recibe como espectador, podrá entonces interpretar críticamente la imagen creada por él mismo. Se pretende que adquiera las dos habilidades.

El diseñador transforma o transmite mensajes en imágenes. Como parte de un equipo o como productor de televisión, podrá analizar lo que está produciendo y el efecto que pueden causar sus imágenes o sus programas en los espectadores potenciales. Al poder interpretar su trabajo para la televisión antes de que sea visto por el público, podrá prever las consecuencias educativas, políticas, ideológicas, psicológicas, éticas o culturales del mismo. Se dará cuenta de que no hay imparcialidad o inocencia en los mensajes que se emiten, de que todo mensaje lleva implícita una intención, una dirección. Estará consciente de la función que desempeña en el fenómeno comunicativo.

Si el diseñador se queda sólo con los conocimientos del objetivo anterior y no adquiere los de estos objetivos, referentes al análisis de significados, de mensajes y conceptos, entonces se quedará como un simple hacedor de ideas concebidas por otros, reduciéndose al papel de "artesano". Caería con ello en el uso superfluo de efectos técnicos o "especiales". En este caso, el trabajo del diseñador no sería permanente, pues no estaría sustentado en ideas, en contenidos. Su trabajo no trascendería. Así, cuando

el diseñador (o el productor) está consciente de los mensajes que envía a los espectadores, se compromete más con el trabajo que realiza para la televisión (desde un *spot* de veinte segundos hasta una serie, desde un mensaje comercial hasta un programa político o cultural), y se hace responsable de lo que hace. Adquiere un compromiso ético al estar consciente de su responsabilidad.

Puede decirse que el nivel de calidad y la aportación de un trabajo son más elevados cuando el diseñador-productor comprende su trabajo para televisión o para video como un fenómeno eminentemente comunicativo, no como un trabajo visual meramente técnico. Si toma en cuenta esto, no se contentará con copiar lo que se hace en otros países o en la televisión más comercial y buscará la mejor manera de decir mensajes nuevos o importantes, mediante los recursos visuales y técnicos apropiados para comunicar esos mensajes. De esta manera supeditará estos recursos a los mensajes, los pondrá al servicio de la comunicación, y no incurrirá en el error de considerar la calidad técnica como una finalidad en sí misma, incluso más importante que los contenidos transmitidos.

3. *Conocerá y utilizará la terminología usada en el medio televisivo y los elementos generales del lenguaje de la imagen.*
7. *Distincuirá y jerarquizará la utilización de planos.*
8. *Interpretará el manejo de la continuidad en la imagen.*
9. *Interpretará el manejo del movimiento en la imagen.*

Cuando hablamos del "lenguaje del medio" podemos referirnos a dos cosas: 1) la terminología que se utiliza en el medio televisivo y 2) el lenguaje de la imagen.

En cuanto a la primera acepción, el alumno necesita conocer los términos que se usan en el ámbito televisivo. En cuanto al segundo, el alumno necesita conocer el lenguaje de la imagen con el cual se comunica tal o cual mensaje.

En el caso de la terminología, el diseñador como productor necesita conocerla para poder comunicarse con el equipo humano que interviene en la producción. Así, él podrá indicar en qué momento quiere que inicie o termine una escena, cómo editar, etc.

En el sentido del lenguaje de la imagen, deberá conocer distintos elementos de ésta: las posibilidades y usos de los encuadres, cómo se llama y qué significa cada uno de ellos; la utilización de planos; el manejo de la continuidad y la utilización de la imagen en movimiento. Así, el sabrá distinguir, por ejemplo, cuál es el mejor encuadre para determinado mensaje o intención de la imagen, o cuál es el movimiento de cámara indicado en alguna toma. El estudiante tiene que conocer el lenguaje de la imagen, porque así podrá controlar los significados y los mensajes de los programas que va a producir. Otro ejemplo sería el de la disolvencia, que es técnicamente una transición de una imagen a otra, significa un cambio de espacio, de tiempo, etc.; mientras que

un corte directo significa algo diferente. El alumno debe conocer este lenguaje para poder interpretar en imágenes un mensaje.

En este terreno se encuentra el conocimiento y uso de los llamados efectos especiales. Con este objetivo se pretende que el alumno se dé cuenta de que los efectos especiales deben ser usados con un significado específico, no por su mera espectacularidad. Estos efectos son parte del lenguaje de la imagen (en este caso, son parte del lenguaje de la televisión, del video), y el estudiante debe conocerlos con el fin de que sepa utilizarlos sin abusar de ellos. La intención es que se valga de ellos considerando su significado, su contribución al mensaje.

En cuanto a las características especiales del lenguaje de la televisión respecto al lenguaje del cine, el alumno deberá saber que el cine tiene su propio lenguaje, y que el lenguaje de la televisión se ha alimentado de aquél. Comprenderá también que, sin embargo, la televisión ha tenido un desarrollo gracias al cual ha construido un lenguaje específico.

4. *Escribirá guiones para televisión.*
6. *Aplicará en la realización de programas de televisión sus conocimientos sobre las tres etapas de la producción.*
11. *Aplicará los conocimientos adquiridos en la producción de videos en los distintos géneros.*
12. *Enlistará y describirá los elementos utilizados en la grabación en locación.*

El cumplimiento completo de estos objetivos presupone el cumplimiento de algunos objetivos anteriores. De esta manera, para manejar el proceso de producción de televisión se debe conocer, por un lado, todos los aspectos técnicos que intervienen en él, y por otro se debe conocer el lenguaje del medio.

Todos estos elementos se aplican, por ejemplo, en la elaboración de los guiones. En la construcción del guión como un importante instrumento de trabajo el estudiante deberá aplicar la terminología así como indicar todos los aspectos previstos para generar y manejar la imagen con un objetivo determinado. El guión, a su vez, es un instrumento clave para organizar un programa. Y el estudiante debe conocer diferentes formas de realizar guiones, así como saber valerse de ellos para guiarse en el proceso de realización de la producción.

Es importante, por lo demás, que el estudiante de diseño gráfico conozca este proceso, porque él puede convertirse en un productor, o bien trabajar para un productor. En el primer caso se comprende perfectamente por qué debe conocer el proceso: él mismo será un productor y deberá manejar todas las etapas de la producción. En el segundo caso, conocer el proceso facilitará su integración al equipo de producción, pues será capaz de realizar lo que se requiere de él. Si el productor sabe solicitar al diseñador exactamente el trabajo

que requiere, podemos decir que no hay problema. Pero si no es así, el diseñador deberá interpretar las necesidades de la producción. Como a él le corresponderá en gran medida determinar qué aplicación tendrá su diseño, entonces podrá resolverlo mejor. El "resolverlo mejor" tiene dos sentidos: por una parte, sabrá elaborar su diseño con las características técnicas idóneas para que sea televisado; por otra parte, elaborará un diseño que realmente sirva para comunicar los mensajes específicos que se pretende comunicar. En muchos casos, el diseñador deberá preguntar al productor qué es lo que necesita. También en este caso, en tanto conozca el proceso de producción, sabrá hacer las preguntas adecuadas.

El diseñador que se desempeña en la televisión no es ese diseñador "independiente" que trabaja solo y vende su producción individual. Muchas veces los diseñadores que trabajan en los llamados "departamentos de arte" de las televisoras, y son ejecutores de lo que se les indica que hagan. Es necesario que el estudiante de diseño gráfico esté consciente de esta realidad. Sin embargo, debemos subrayar que en estos casos se está desaprovechando la capacidad del diseñador, que es un comunicador y puede aportar mucho más que su capacidad de elaborar imágenes o ilustrar, y puede dar ideas de cómo resolver una imagen para transmitir un mensaje mediante gráficas.

El diseñador necesita conocer el proceso de producción de un programa, pues cuando él diseña para la televisión su trabajo entra en una dinámica de emisión de mensajes diferente a la dinámica de otros medios. No es lo mismo que si él diseña para un medio impreso. En la televisión sus diseños forman parte del trabajo de un equipo muy grande. En un primer nivel él simplemente realiza lo que le piden; pero también puede aportar, porque al conocer el objetivo del trabajo en general, hace su labor de acuerdo con el equipo. El diseñador gráfico, aunque sea un creador individual, independiente, debe entender que cuando trabaja para la televisión, lo que él hace es parte del conjunto de elementos que se requieren para la conformación de un programa. Es importantísimo que sepa integrarse a un equipo de producción.

También debe saber que él puede convertirse en un productor de televisión. Se pretende que con el cumplimiento de éste y de los demás objetivos los alumnos que cursan Laboratorio de Televisión I y II conozcan una posibilidad más de desarrollo profesional. El diseñador o el comunicador gráfico, por el hecho de tener una formación especializada en el manejo de la imagen, pueden desempeñarse profesionalmente en la televisión como creadores visuales. Tienen la formación para decidir si en la producción de un programa lo mejor es realizar una entrevista, o un reportaje, o una conducción; o si es mejor resolverlo con dibujos animados, con

ilustraciones fijas, etc. Asimismo tendrá la capacidad de determinar qué iluminación se necesita, cuántas cámaras, qué *background*, etc. En suma, podrá tomar decisiones acertadas en todos los campos de la producción de televisión.

Con el logro de este objetivo, el alumno se dará cuenta de que su trabajo no se restringe al rastreador, a los soportes bidimensionales. La cámara de televisión sería para el diseñador como la cámara fotográfica: debe entenderla como una herramienta de uso profesional, y no debe verla como la veía un aficionado. Pero no debe limitarse al aparato en sí, sino tener una visión completa del proceso de captación y manipulación de imágenes a través del medio televisivo. Se convertirá en un diseñador de imágenes en volumen y en movimiento. Los diseñadores son comunicadores, y por eso deben conocer este medio, no como una "opción de trabajo alternativa", sino como un área real y actual de aplicación de su carrera. Al no existir en ninguna universidad del país una licenciatura en televisión, los diseñadores-comunicadores son las personas idóneas para aplicar creativamente conocimientos especializados en este medio.

Al conocer el alumno que existen diferentes tratamientos para decir o comunicar mensajes, encontrará que en la televisión y en el video existen géneros ya diferenciados, y que cada uno de éstos tiene una cierta estructura que lo caracteriza. Entonces, es necesario que conozca los

principales elementos de cada género para que aproveche esta información realizando una producción efectiva.

Por otro lado, sabemos que la producción de un programa en estudio tiene determinadas características. Asimismo, en realizaciones en locaciones (o sea en exteriores), debe estimarse la preproducción de acuerdo con los lugares a donde sea necesario trasladarse y preparar todo lo necesario. De este modo no faltará nada y se evitará el problema de tener que conseguir determinado elemento en plena grabación.

5. *Elaborará material gráfico para televisión con las características adecuadas.*
 13. *Comprenderá y aplicará los distintos aspectos del diseño gráfico en la televisión.*

El diseñador gráfico, como generador de imágenes para la televisión, requiere conocer las condiciones que debe reunir el trabajo que él realiza para que la cámara que capta la imagen lo haga con la mayor fidelidad. Deberá conocer, como ya se dijo, el formato 3 x 4 que corresponde al de la pantalla de televisión, así como la manera en que se reproduce en la pantalla el color de los objetos. Igualmente tendrá que saber que una composición que se hace para un cartel que se pegará en las paredes, o para un cuadro que se colgará durante días o semanas en una galería, por ejemplo, son diferentes de la que se hace para una imagen que aparecerá en la pantalla de televisión. Al ser efímera la imagen que se transmite en televisión --ya que durante muy

poco tiempo es vista por el público-- deberá ser elaborada para que en pocos segundos sea captada por el público. Además, deberá conocer las características técnicas de la imagen de la pantalla (de esto ya se habló en la explicación del primer objetivo específico). Al conocer estas características, el diseñador hará, por ejemplo, líneas más gruesas. Si el diseñador aplica su conocimiento de todos estos aspectos, la imagen que vea el público en la pantalla será lo más fiel posible al diseño original, el cual a su vez fue elaborado de acuerdo a los contenidos que se quieren comunicar.

6.2 Temario.

El primero paso para elaborar un programa de estudio es establecer los objetivos que se persiguen. Una vez que se ha hecho esto, se puede definir con seguridad los temas que se abordarán a lo largo del curso. Dichos temas son los contenidos de aprendizaje que, al ser enseñados y aprendidos, permitirán --junto con las actividades del profesor y de los alumnos-- lograr los objetivos. El profesor debe tener bien claro a qué objetivo corresponde cada tema. De este modo podrá llevar una progresión en sus clases y sabrá exactamente con qué finalidad se aborda cada contenido.

Es muy común que, cuando se va a elaborar un programa de

estudios, lo primero que venga a la cabeza sean los temas, y no los objetivos que se persiguen. Esto se debe probablemente a que el profesor, como conocedor de la materia, tiene presente esos temas, más que objetivos de aprendizaje. Así, no es de ninguna manera un "error" escribir primero algunos temas y después redactar los objetivos del curso. Lo importante no es el orden en que esto se haga, sino que a la hora de redactar y --sobre todo-- de aplicar el programa, se tenga presente que los objetivos son la guía principal en el desarrollo de un curso.

A continuación presento el temario del curso, organizado de acuerdo con los objetivos expuestos en el apartado anterior. Para dar mayor claridad a esta información, incluyo en cada unidad del curso el tema y el objetivo específico que le corresponde. Además, el temario se divide por unidades, y se separan los contenidos del semestre I y los del semestre II.

SEMESTRE I

Unidad I.

Tema: Fundamentos técnicos de la televisión.

Objetivo: *El alumno conocerá los fundamentos técnicos del funcionamiento del equipo de video (para saber cómo se forma la imagen en la pantalla), de la cámara, de la videocasetera y de todo el equipo auxiliar. Conocerá el proceso de transmisión y recepción de la señal televisiva. Conocerá también el proceso de la grabación de audio y de video y el almacenamiento de la información en el videocasete.*

Subtemas:

- 1.1 Diferencia entre filmar y grabar.
- 1.2 Interpretación de la imagen por la cámara.
- 1.3 La videograbación.
- 1.4 Proceso de emisión, transmisión y recepción.
- 1.5 Composición de la imagen en la pantalla del televisor (resolución de imagen en diferentes sistemas NTSC, PAL, SECAM, Betacam, Hi-definición).
- 1.6 Formatos del videotape (profesional, semiprofesional, doméstico).

Unidad 2.

Tema: Historia de la televisión.

Objetivo: *El alumno comprenderá la importancia de la televisión como medio en la sociedad, así como su desarrollo histórico.*

Subtemas:

- 2.1 Antecedentes.
- 2.2 Nacimiento de la televisión.
- 2.3 El videotape.
- 2.4 La televisión en México.
- 2.5 Las televisoras y su evolución en México.

Unidad 3.

Tema: Terminología y lenguaje de la imagen.

Objetivo: *El alumno conocerá y utilizará la terminología usada en el medio televisivo y los elementos generales del lenguaje de la imagen.*

Subtemas:

- 3.1 Términos generales usados en el medio.
- 3.2 Elementos que componen un estudio de televisión.
- 3.3 La cabina de grabación (elementos).
- 3.4 Encuadres.
- 3.5 Movimientos de cámara y lente.
- 3.6 Efectos especiales. Postproducción.

Unidad 4.

Tema: El guión.

Objetivo: *El alumno escribirá guiones para televisión.*

Subtemas:

- 5.1 Sinopsis.
- 5.2 Guión literario.
- 5.3 Guión técnico.
- 5.4 Guión ilustrado o *story board*.

Unidad 5.

Tema: Cartones y gráficos para televisión.

Objetivo: *El alumno elaborará material gráfico para televisión con las características adecuadas.*

Subtemas:

- 4.1 Dimensiones.
- 4.2 Distribuciones de elementos.
- 4.3 Características generales.

Unidad 6.

Tema: Organización de la producción de televisión.

Objetivo: *El alumno aplicará en la realización de programas de televisión sus conocimientos sobre las tres etapas de la producción.*

Subtemas:

- 6.1 Preproducción.
- 6.2 Producción. Realización.
- 6.3 Postproducción (edición).

SEMESTRE II

Unidad 1.

Tema: Planos.

Objetivo: *El alumno distinguirá y jerarquizará la utilización de planos.*

Subtemas:

- 1.1 Categorías esenciales.
- 1.2 Características de cada plano.
- 1.3 Acoplamiento de planos.
- 1.4 Diferencias con el teatro.

Unidad 2.

Tema: Continuidad en la imagen.

Objetivo: *El alumno interpretará el manejo de la continuidad en la imagen.*

Subtemas:

- 2.1 Cortes posibles con respecto al plano.
- 2.2 La función de la toma.
- 2.3 Importancia de los cortes.
- 2.4 Objetos en movimiento.
- 2.5 Línea de acción.
- 2.6 Continuidad de espacio.
- 2.7 Continuidad de tiempo.

Unidad 3.

Tema: El movimiento.

Objetivo: *El alumno interpretará el manejo del movimiento en la imagen.*

Subtemas:

- 3.1 Significados de los movimientos de cámara
- 3.2 El movimiento en desplazamientos en escena.

Unidad 4.

Tema: Análisis del medio.

Objetivo: *El alumno reconocerá y analizará las distintas temáticas que se abordan en la programación de televisión.*

Subtemas:

- 4.1 Programación diaria, horarios y clasificaciones.
- 4.2 Análisis de contenidos de los programas.
- 4.3 Normas establecidas por la Ley Federal de Radio y Televisión.

Unidad 5.

Tema: Géneros de televisión.

Objetivo: *El alumno aplicará los conocimientos adquiridos en la producción de videos en los distintos géneros.*

Subtemas:

- 5.1 Informativo.
- 5.2 De concurso.
- 5.3 Documental.
- 5.4 De ficción.
- 5.5 Musical.
- 5.6 Infantil.
- 5.7 Promocional.
- 5.8 Capsulas.
- 5.9 Didáctico.
- 5.10 Misceláneo.
- 5.11 Deportivo.
- 5.12 De difusión.
- 5.13 De mesa redonda o panel.
- 5.14 Cómico.
- 5.15 De revista.
- 5.16 Eventos especiales.
- 5.17 Local.

Unidad 6.

Tema: Elementos de la grabación en locación.

Objetivo: *El alumno enlistará y describirá los elementos utilizados en la grabación en locación.*

Subtemas:

- 6.1 Preparativos.
- 6.2 Grabación.

Unidad 7.

Tema: Diseño gráfico y televisión.

Objetivo: *El alumno comprenderá y aplicará los distintos aspectos del diseño gráfico en la televisión.*

Subtemas:

- 7.1 Formas y superficies.
- 7.2 Tipografías y textos.
- 7.3 Composición de la imagen.
- 7.4 Colores.
- 7.5 Aplicación de distintos materiales en la elaboración de imágenes para la pantalla.

6.3 Actividades y evaluación.

Parte fundamental de un programa de estudios es la definición precisa de las actividades que realizarán a los largo del curso el profesor y los estudiantes, así como los criterios de evaluación que se seguirán. Al igual que en la definición de los temas y subtemas, las actividades y la evaluación están guiadas por los objetivos establecidos. Es decir, si una actividad no se orienta al cumplimiento de determinado

objetivo, deberá ser eliminada o modificada hasta que realmente sirva para el logro de dicho objetivo. El profesor no debe perder de vista en ningún momento que todo lo que él o los alumnos hagan durante el curso debe tener esa finalidad. Desde luego, en toda clase se presentan desviaciones de lo programado o digresiones interesantes que enriquecen la enseñanza-aprendizaje. No se trata de reprimir estas "desviaciones", que pueden ser muy creativas o incluso relajantes para el profesor y los alumnos. De lo que se trata es de que las "desviaciones" no se conviertan en una constante durante el curso.

La evaluación es, quizá, la parte más delicada de un curso, sobre todo cuando se debe dar una "calificación". Es por ello que el aprendizaje del alumno no debe ser medido con criterios únicamente subjetivos. Así, se requiere que el profesor aplique, además de su apreciación subjetiva (en la que entran su experiencia profesional, su experiencia docente, su habilidad para clasificar "a ojo de buen cubero" el rendimiento de cada estudiante y su conocimiento de los alumnos como sujetos), algunos parámetros que den objetividad a la evaluación. Y los parámetros que tiene a la mano son, precisamente, los objetivos de aprendizaje. Con ellos como guía podrá dar una calificación más "justa" que si únicamente aplica su criterio personal, que es sin duda muy valioso pero que no es suficiente.

En las páginas siguientes describo las actividades a realizar por el profesor y por los alumnos, así como los criterios de evaluación que se aplicarán. Esta información se presenta también organizada por unidades.

UNIDAD 1.

Actividades.

Para cumplir con esta unidad se pide al alumno hacer una investigación sobre los aspectos técnicos de la televisión, con el fin de que aporte información a la clase. Se da exposición del tema por el profesor, quien solicita la intervención de los alumnos para complementar y aclarar dudas. Se les presenta físicamente el material que se menciona, como las cintas de video en todos sus formatos, material filmico para comparar y un video que muestra el sistema de alta definición.

Evaluación.

En la investigación se evalúa que se dé un panorama general del proceso técnico de la televisión, que demuestre haber comprendido cómo se forma la imagen televisiva, y que hayan recurrido a una buena bibliografía. También se evalúa que el alumno sea de explicar (por escrito y oralmente) cómo se transmite la imagen. Se toma en cuenta la participación en clase, haciendo preguntas pertinentes o respondiendo a las

preguntas de los demás alumnos, así como a las preguntas planteadas por el profesor. Se pone énfasis en que el estudiante sepa distinguir entre filmar y grabar y lo sepa explicar.

UNIDAD 2.

Actividades

En esta unidad se pide a los alumnos investigar en bibliografía proporcionada por el profesor un resumen de la historia de la televisión, para que éstos expongan la clase. El profesor dirige el avance de sus participaciones y liga la información entre una exposición y otra, aclarando cada punto en que se presente duda.

Evaluación

Se revisa que el escrito tenga forma de ensayo, no con información enciclopédica, que tenga puntos de vista propios, no transcribiendo información y datos. No tiene que ser una descripción exhaustiva, sino interpretativa. En la exposición oral se pedirá claridad, orden, preguntar a los compañeros, agilidad y avance. Que los expositores movilicen al grupo, que coordinen la participación del grupo. Al resto del grupo se le pide participación.

UNIDAD 3.

Esta unidad es la más novedosa para el alumno; por lo tanto sólo se expondrá por el profesor, sin limitar la participación del alumno en caso de que éste tenga alguna información que proporcionar. Se hace referencia a la otra materia afín (Cine), ya que se ha comprobado que alguna terminología se da en ella, y se subraya la interdisciplinariedad de las materias, obviamente aclarando muy bien las diferencias entre los medios.

Evaluación

En terminología, se evalúa la capacidad de utilizar correctamente los términos de cada etapa de la producción. También, se observan las respuestas correctas cuando el profesor pregunte por determinados términos. En lenguaje de la imagen, se vigila que el estudiante utilice los términos necesarios para comunicarse en relación con el lenguaje de la imagen; que sea capaz de explicar manejos de la cámara y sus significados mediante la terminología apropiada; que aplique esos conocimientos en la correcta interpretación mediante imágenes de sus ideas; que sepa expresarse visualmente mediante imágenes en movimiento; que experimente los distintos significados y expresiones que pueden darse mediante el lenguaje de la imagen; que no se limite a ejecutar movimientos o encuadres de una manera mecánica, sino

que investigue visualmente, que ponga a prueba lo que se le ha dicho, que sea creativo.

UNIDAD 4.

Actividades

Mediante una investigación previa a la clase por parte del alumno, el profesor da la exposición del tema haciendo participar a los alumnos y solicitando se dé un ejemplo sobre cada paso de la realización de un guión. El profesor ejemplifica los pasos y muestra diferentes tipos del guión. Se apoya en el profesor de redacción, quien explica al grupo las etapas de realización de un guión. Se enfatiza además la necesidad de que el alumno interrelacione sus diferentes materias. En este ejercicio se obliga al alumno a usar correctamente su lenguaje, tanto al hablar como al escribir.

Para afirmar los conocimientos de esta unidad, el alumno realiza guiones en sus distintos formatos para exponerlos posteriormente en clase.

Evaluación

En la investigación, se revisa que esté completa la información; que en clase haya participación dando ejemplos de cada etapa del guión; que respondan a preguntas del profesor. Al realizar un guión, y se evalúa que hayan seguido los pasos indicados, que la premisa esté claramente enunciada

y que el contenido del guión corresponda a la premisa. En el guión técnico, que las indicaciones de cámara estén correctas, con las abreviaciones correctas; que el formato sea correcto, que haya correspondencia entre video y audio, y que el guión esté bien presentado: limpio, ordenado, escrito a máquina.

UNIDAD 5.

Actividades.

Se selecciona un cuento y se solicita a los alumnos adaptarlo a gráficas o ilustraciones, con técnica libre. En este ejercicio el alumno cumple con el objetivo, porque en aprende a seleccionar cuál técnica puede resolverle mejor su producción. Se trabaja completamente en equipo, ya que la elaboración de estas gráficas es muy laboriosa. El profesor explica los requerimientos básicos para elaborar los gráficos y hace que los estudiantes investiguen las distancias mínimas de acercamiento al cartón para lograr el enfoque del lente, ya que debido a la gran variedad de modelos de cámaras de que el alumno dispone, varían en cada una. Esto determina las dimensiones del gráfico para cámara fija o con movimiento dentro del cartón.

El alumno investiga la reproducción de los colores, considerando también las pantallas monocromáticas.

Evaluación

Que los cartones estén realizados de acuerdo con los criterios de formato que se indicaron. Que el alumno sepa explicar por qué eligió determinada técnica, o también que sepa decir por qué determinada técnica no es apropiada para televisión. Que en las tomas haya balance entre tomas fijas y tomas en movimiento. Se evaluará también el trabajo en equipo: coordinación, elaboración, división de cargos. Que se apliquen bien las tonalidades para que en pantalla monocromática no se confundan y los valores de los colores se distingan bien. Que el alumno tenga la capacidad de traducir un relato a imágenes; que sepa narrar en imágenes. Que la musicalización sea correcta, es decir, que haya sincronía música-texto.

UNIDAD 6.

Actividades.

Para esta unidad el profesor expone clase frente al grupo e invita a los alumnos formar equipos donde cada uno de los integrantes tenga una función determinada que cumplir. El profesor estimulará la práctica de organizarse en la producción de un video o un programa y los orientará en los pasos a seguir para lograr sus objetivos. Los alumnos realizan un trabajo publicitario sobre un diseño gráfico hecho por ellos mismos anteriormente. Será un spot de 20, 30

o 60 segundos.

Se muestra a los alumnos videos para reforzar el tema y se los lleva a visitar diferentes áreas de una televisora.

Además, en la visita presencian una grabación o una transmisión real con la debida explicación por parte del profesor sobre cada área y lo que sucede en esos momentos.

Evaluación

Al ser éste el trabajo principal del semestre, puesto que en él confluye todo lo aprendido anteriormente, se evalúan diferentes aspectos: capacidad de organización, comunicación entre los integrantes del equipo y que resuelvan adecuadamente los problemas con los que se encuentren. Se da gran importancia a que cada alumno se responsabilice del trabajo que le corresponde en el equipo y lo ejecute adecuadamente. En el *spot* producido, se evalúa que las secuencias sean coherentes, edición, que el audio corresponda a la imagen, claridad en el mensaje, cuidado y significado de las tomas y originalidad. En general, que hagan un buen uso de los elementos que se les han dado en las unidades anteriores.

SEMESTRE II.

UNIDADES 1, 2 y 3.

Actividades

En estas unidades el profesor expone el tema retomando parte del semestre I. Hace participar a los alumnos partiendo de algo conocido y los lleva a un conocimiento más profundo y analítico. El alumno recuerda informaciones del Semestre I y las relaciona con estas unidades. Se ejemplifica mediante la cámara lo explicado.

Evaluación

Que el alumno tenga el conocimiento y el manejo de terminología, encuadres, movimientos de cámara, edición y que haga un uso más elaborado de estos conocimientos mediante la cámara. Aquí se evalúa el dominio del lenguaje de la imagen --no un conocimiento básico--, como conocimiento de los términos y como manejo de la cámara.

UNIDAD 4.

Actividades.

Aquí se le pide al alumno investigar y analizar la programación diaria de dos o tres canales de televisión. En discusión de grupo se analizan las programaciones así como la televisión que tenemos en México, sus contenidos

predominantes, su orientación cultural y política. También se habla sobre los contenidos que pueden hacer falta para la sociedad y los que deseáramos.

Se leen algunos de los artículos de la Ley Federal de Radio y Televisión para analizar algunos de los spots y los programas.

Evaluación

Que se haga un buen diagnóstico de la tendencia de cada canal, que se haga un análisis crítico, completo y no superficial de la programación. Que el alumno demuestre que no ve la televisión como cualquier persona del público, sino como un profesional de la comunicación. Que el alumno tenga el conocimiento básico de la normatividad legal sobre la televisión.

UNIDAD 5.

Actividades.

El profesor en esta unidad expone clase dando las definiciones y retomando el análisis que los alumnos han hecho de la programación en la unidad anterior.

El alumno, organizado en equipos, inicia la realización de un programa en un género determinado. En esta unidad hace el trabajo de preproducción.

Evaluación

Que los guiones estén estructurado conforme al género elegido, aunque los programas a realizarse no tengan necesariamente las mismas estructuras o formatos que se siguen en los canales de televisión; puede darse el caso de que los equipos presenten formatos originales para los géneros elegidos.

UNIDAD 6.

Actividades.

El profesor informa sobre las características de la producción en locación. Pide organizar una producción tomando en consideración las características del lugar a donde se planea ir.

Se escoge un lugar fuera de la Ciudad de México para realizar una práctica de 3 días, donde se encuentre, además del lugar para grabar una producción, una televisora estatal con el fin de conocer las producciones locales y saber más de los intereses y posibilidades de la televisión de provincia.

Aquí los alumnos se enfrentan a una problemática muy particular, porque durante la práctica tienen que tomar decisiones importantes sin la presencia del profesor. La responsabilidad de los integrantes de los equipos será un factor importante.

Evaluación

Organización de los equipos de trabajo en todas las etapas y aspectos de la producción, coordinación de los integrantes de los equipos para tener listos todos los elementos necesarios para grabar en locación. Que cumplan con el programa de trabajo establecido para el viaje de prácticas. Que resuelvan los problemas con que se encuentren.

UNIDAD 7.**Actividades.**

Mediante un ejercicio dirigido por el profesor, el alumno ejecuta el diseño de un empaque con las técnicas y dimensiones que él desee. Hace originales mecánicos adaptados para ser reproducidos en video. Analiza todo lo descrito en los subtemas y considera lo analizado para que sus diseños sean transmitidos correctamente por televisión.

Evaluación

Que sepa utilizar el diseño gráfico para resolver determinados aspectos de una producción, como un recurso más económico que otros o como un medio para hacer más efectivo su video. Que esos recursos gráficos reúnan las características técnicas ya conocidas por el alumno desde la Unidad 5.

Al final de este semestre, y como trabajo final que reúne lo aprendido en todas las unidades anteriores (desde el primer semestre), los equipos de trabajo entregan producciones terminadas en los géneros elegidos, con duración entre 15 y 30 minutos. Se evalúa la calidad global del producto: edición, correspondencia de audio y video, guión, claridad del mensaje, utilización de elementos gráficos, musicalización, efectividad, elaboración y originalidad.

**FUNCIONES DE LOS INTEGRANTES DE UN EQUIPO DE PRODUCCION
DE TELEVISION EN LA ENAP**

PRODUCTOR: (*) Organizará los elementos básicos para la producción. Los elementos son: el producto, cartones, escenografía, locaciones, props o utilería, modelos, voces, equipo técnico (cámaras, si se va a usar tripió o si algunas tomas serán al hombro), iluminación para exteriores o interiores, las lámparas necesarias, audio (micrófono de la cámara o de mano, micrófono de clip, con pedestal o con caña), sonido mezclado o por separado, sonido ambiente, doblaje, EE (efectos especiales), etc.

(*) El productor, una vez de acuerdo con el equipo, procurará lograr los objetivos finales deseados en el mensaje promocional del producto, quedando en él la responsabilidad de hacer todos los movimientos y dar indicaciones al resto del equipo. El ordenará a los demás, con cordialidad pero con firmeza, cumplir con sus responsabilidades.

DIRECTOR DE CAMARAS: Realiza y es responsable de la imagen; dirige cámaras y a los demás integrantes pidiéndoles mejor iluminación (al iluminador), al de video tape le pedirá que almacene y califique el contenido de la cinta, etc., durante la grabación.

El dará resultados en imagen de acuerdo con las necesidades que el productor le transmitió. Estará en estrecha relación con el productor para lograr los objetivos.

El director es el jefe inmediato del *staff*, siendo el único que dé la voz mandante durante la grabación. Obviamente el que decidirá y aceptará finalmente es el productor.

CAMAROGRAFO: Hará sus instalaciones (montará la cámara, colocará los cables correspondientes a la cámara con el resto del equipo y balancerá los blancos).

Hará los movimientos y encuadres (cortes con protecciones) que le pida el director de cámaras. En el caso de decidirse grabar por secuencias para después editar, se protegerá con coias al principio y al final de cada toma. Si el caso es edición directa, no habrá protecciones sino cuidará

exactamente el que para el ensamble en la continuidad.

VIDEO TAPE: Se encarga de poner los cables de los aparatos, obtener las extensiones eléctricas (AC) o cargar las baterías), conectar la fuente de poder, cables de la videograbadora, encender y conectar la televisión o monitor, aflojar el videocassette y dejarlo listo para la grabación, poner ceros en el contador, identificar el videocassette con sus etiquetas, colocar la hoja para calificación de cintas.

En la grabación: se encargará de poner en acción *play* y *record* (si el equipo lo requiere), ordenará al camarógrafo que le mande BARRAS y las grabará 10 segundos. Al inicio de la grabación y del VC, verá que corra el tape, vigilará durante la grabación que no se detenga o falle la instrucción de correr o parar la grabación del videocassette, vigilará que la imagen no tenga fallas (elementos no deseados). A la hora de revisar lo grabado, calificará el contenido del videocassette en la hoja de calificación y la guardará para el momento de la edición.

Otra de sus funciones es monitorizar con audífonos el audio durante la grabación, que éste llegue bien, es decir, que sonidos extraños o más fuertes no tapen la voz o narración del conductor o locutor.

ILUMINADOR: Conseguirá las lámparas necesarias para iluminar el objetivo o la escena, las colocará donde mejor funcionen o iluminen caracterizando el objeto. Recordará las bases fundamentales de la iluminación. Se encargará de obtener extensiones eléctricas, filtros (albanene, gasas, gelatinas de color, etc.) y conectará las lámparas cuidando de descansarlas de vez en cuando.

En el caso de locaciones en exterior vigilará la iluminación natural y procurará eliminar las sombras con espejos de sol o cartulinas blancas para luz de rebote.

Probará la iluminación en la pantalla del monitor y preguntará al director hasta la completa satisfacción de éste. Pondrá la carta de blancos para que el camarógrafo haga el balance de blancos. Una vez corriendo la grabación y no habiendo ningún cambio en la iluminación, el iluminador puede auxiliar en el *DISPLAY* arreglando o moviendo los elementos del set o haciendo los efectos especiales (por ejemplo ayudar a colocar un filtro con vaselina o aceite frente al lente de la cámara).

ESCENOGRAFIA: Esta labor, al ser tan amplia como la producción lo requiera, se logra con la participación de todos, en costos y en construcción.

NOTA: Según el número de alumnos de cada salón, la formación de los equipos puede variar en número. En caso de ser hasta 9 alumnos puede dividirse más el trabajo y repartirse responsabilidades en más puestos, como: Guión, *Stock*, musicalización (audio), elaboración de cartones para entradas o créditos, identidad de programa, etc.

CONCLUSIONES

1. El profesor que imparta esta materia debe conocer las necesidades del diseñador gráfico. De esta manera podrá orientar el curso adecuadamente. Asimismo, debe propiciar que el alumno --aunque éste todavía no egresa de la ENAP-- se exija a sí mismo un aprendizaje serio y lo más profesional posible. Esto último implica tomar conciencia de que su actividad en el desarrollo de la producción de televisión es siempre en equipo, y que ello no significa sacrificar su creatividad, pues siempre habrá oportunidad de manifestar su expresión personal.

Otro aspecto que se debe también ejercitar en el alumno es la inserción de gráficos en sus producciones, ya sea en los títulos de los programas, ya sea en las escenografías o fondos con identidad de canal o programa (logotipo). El alumno también tiene la opción de basar sus producciones en "cartones", en ilustraciones o en una combinación de imagen en movimiento e imagen fija (consistente en algunos gráficos intercalados a lo largo de los programas o videos).

2. La información que se presentó en la Primera Parte de esta tesis no tiene la pretensión de ser exhaustiva ni sustituir la consulta de fuentes de información de temas especializados. Es la información básica mínima que el alumno debe conocer para de ahí partir hacia la profundización de los temas que en la clase se requieran. Es importante tomar en cuenta qué es lo que le

interesa al alumno saber del medio, hasta dónde quiere llegar para aprovechar su conocimiento de la televisión, si quisiera ser productor de videos o bien únicamente analizar los mensajes que se transmiten. Pero esto no quiere decir de ninguna manera que si el interés de los alumnos es menor que lo que el programa propone, o muestran desinterés por la materia, se omitirá alguno de los temas, pues esto les haría perder una visión global del medio. En todo caso, se puede resumir algunos temas y enfatizar o profundizar en aquellos que les interesen y que les proporcionen una herramienta de trabajo.

Pero, además, suele suceder que al desarrollo del curso despierta en los estudiantes un interés genuino por la televisión, no sólo como asignatura que deben acreditar, sino como una real opción de desarrollo profesional.

3. Sobre la televisión como un campo de trabajo para el diseñador gráfico (o el comunicador gráfico), hay que puntualizar lo siguiente.

Es necesario que el alumno entienda que el medio televisivo no es el que hace el programa, sino él como productor. Dabe adiestrarse para resolver sus mensajes con una estructura planeada; debe tener la capacidad de trabajar en equipo; debe saber apoyarse en todos los elementos que adquirió en las distintas materias del plan de estudio de su carrera.

Los alumnos que durante el curso de Laboratorio de Televisión

se llegan a introducir profesionalmente a la televisión, se percatan finalmente de que su participación en este medio no es nada más en lo que concierne a la elaboración de dibujos en los guiones o en lo que se refiere a gráficos. Se dan cuenta de que un diseñador gráfico, al conocer todos los mecanismos para producir un programa, y al tener la información técnica y la formación teórica pertinentes, puede realizar un programa, puesto que conocen las condiciones óptimas para una producción. Así, como profesional de la imagen, el diseñador gráfico es capaz de conducir una producción, desde su concepción hasta su acabado final. Y no debe olvidarse que, como realizador de gráficos, necesita conocer cómo es la captación de la imagen por la cámara y cómo es su reproducción en la pantalla. De este modo, evitará errores en la utilización de formatos, de color y de técnicas de representación.

El egresado de la ENAP puede desempeñarse como realizador o como productor en un medio que ha sido campo de trabajo para comunicólogos, periodistas y cineastas. Su trabajo sería una aportación en tanto conoce la imagen en movimiento y en tanto es capaz de manejar todas las técnicas de representación gráfica, desde las más tradicionales hasta las más novedosas.

Objetivo importante del curso de Laboratorio de Televisión es que el diseñador gráfico se valga de este medio para expresar sus mensajes con imágenes más complejas que las imágenes fijas, puesto que sabe utilizar con una estrategia definida las formas

y los elementos que intervienen en la emisión de un mensaje por medios visuales, ahora en movimiento.

4. Lo que presento en la Segunda Parte de esta tesis es el programa *básico*, esto es, lo mínimo que el alumno debe conocer acerca de la televisión, y así tener un conocimiento que le permita servirse de ella para producir o interpretar mensajes difundidos, ya que, una vez que aprende esto, su percepción de los mensajes televisivos y de la producción de televisión no es igual que antes de llevar la materia.

5. El programa que presento requiere de ciertas condiciones para llevarse a cabo exitosamente. En la ENAP, no se cuenta con las condiciones necesarias para impartir provechosamente la materia. La infraestructura disponible es apenas el mínimo indispensable.

El equipamiento para impartir la materia no es la panacea, pero es fundamental. El programa que propongo lo llevo a cabo tanto en la ENAP como en la ENEP Acatlán. En esta última he logrado obtener prácticamente el 100 % de aprovechamiento por parte del alumno. En cuanto a la ENAP, se *expon*e el programa en un 100 % pero se *aprovecha* en un 60% aproximadamente. La diferencia estriba en que en la primera se cuenta con equipo completo de cámaras, cabina de control con sus monitores correspondientes a cada cámara, estudio, iluminación instalada con su mesa de control de lámparas, equipo de *video tape*, islas

de edición, consola de audio para mezclar el audio en la grabación, mezclador de imágenes con algunos efectos especiales y técnicos que comandan el equipo bajo la dirección de los profesores y los alumnos durante las prácticas de cada clase. En cambio, en la ENAP sólo tenemos como equipo videocaseteras y cámaras de formatos diferentes y de uso doméstico, que al estar expuestas al uso rudo de tantos alumnos se descomponen. No se tiene estudio, ni islas de edición, ni equipo de iluminación instalado, ni se cuenta con técnicos que manejan el equipo, etc.

La población estudiantil es similar en cuanto a sus necesidades e inquietudes en ambas escuelas, así como en cuanto a su capacidad creativa. De modo que la diferencia en el aprovechamiento del programa radica en la infraestructura de que se dispone. Esta infraestructura, al apoyar la impartición del programa, propicia que los alumnos experimenten y ejerciten más y mejor lo aprendido en teoría.

6. La propuesta que presento, aunque no pretendo que se siga como un programa rígido, sí se debe aplicar sistemáticamente. Su podría pensar que cuando se busca ante todo el cumplimiento de los objetivos del programa hay el peligro de que al alumno se le coarte la creatividad. Pero ante esto la respuesta es que no se puede confiar el curso exclusivamente a la inspiración del momento, a los "chiripazos" que muchas veces no se podrán repetir. Antes que nada se requiere conocer cómo se organiza una

producción. No podrá empezar un alumno la grabación si antes no plané, si antes no se hizo la preproducción. Cuando se omiten estos pasos, normalmente la producción acaba caóticamente, si es que acaba. La creatividad no está peleada con la organización; al contrario: se apoya en ella para realmente lograr sus objetivos. ¿Y el video arte? Aun en este caso, si no se conoce de técnica, ni cómo reproducir los conceptos a través de una cámara, cómo videograbarlos y editarlos, no se podrá realizar los trabajos que se pretenden. Por lo demás, este curso está orientado a que el alumno conozca la televisión o el video principalmente como un medio de comunicación, no como un medio de expresión artística. El tiempo de que se dispone para el curso no ha permitido llegar hasta el punto de experimentar con el video arte, además de no existir la infraestructura para apoyar esas investigaciones, que normalmente requieren de equipo de postproducción. Laboratorio de Televisión está orientado a la utilización del medio televisivo con fines comunicativos. Ante todo el diseñador gráfico es comunicador, y no artista. Aunque, desde luego, no se excluye que algún estudiante, basándose en los conocimientos adquiridos en el curso y en las habilidades desarrolladas, incursione por su propia iniciativa en el campo del video como expresión artística. Y si alguien lo hiciera, yo sería la primera en apoyarlo.

7. Además de la investigación sobre la enseñanza de la

televisión hay otros temas o áreas de esta materia que se podrían investigar, tanto en licenciatura como en maestría. Se podría hacer una investigación sobre el lenguaje de la imagen televisiva, esto es, analizar los recursos de la imagen en cuanto a elementos, composición, duración de exposición, formas, etc., para concretar la interpretación de los mensajes. Y es posible investigar también de qué forma un artista plástico puede aprender a valerse del video para expresar y promover su propia obra, o bien, continuar su obra plástica con el video.

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

Presento todas las fuentes de información recomendables para el curso. Con un asterisco marco los libros indispensables para el alumno.

- ACOSTA Tobón, Alberto
La publicidad a su alcance
Bogotá, Norma, 1980
164 pp.
- ALBERO Andrés, Magda
* *La televisión didáctica*
Barcelona, Mitre, 1984
157 pp.
- ALBERT, Pierre André y André-Jean Tudeq
* *Historia de la radio y la televisión*
México, FCE, 1982
pp. 176
- ARGUELLES ROMO, Leticia et. al.
* *Televisa, el quinto poder*
México, Claves Latinoamericanas, 1987
237 pp.
- ARNHEIM, Rudolph
El cine como arte
Buenos Aires, Ed. Infinito, 1971
192 pp.
- ARNHEIM, Rudolf
Arte y percepción visual
Madrid, Alianza Editorial, 1979
553 pp.
- BAGGALEY, J.P., S.W. Duck
Análisis del mensaje televisivo
Barcelona, Gustavo Gili, 1982
217 pp.
- BERGER, John
* *Modos de ver*
Barcelona Gustavo Gili, 1976
140 pp.

- BONET, Eugeni, Joaquín Dolz, y otros
 * *En torno al video*
 Barcelona, Gustavo Gili, 1950
 304 pp.
- BULLAUDE, José
*El nuevo mundo de la imagen. Introducción
 a los medios audiovisuales*
 Buenos Aires, EUDEBA, 1962
 48 pp.
- BURKE, Richard
Televisión en la escuela. Circuito cerrado y abierto
 México, Pax, 1983
 197 pp.
- CASETTI, Francesco, Federico di Chio
Cómo analizar un film
 Barcelona, Paidós, 1991
 278 pp.
- CHESHIRE, David
Manual de cinematografía
 Madrid, Blume, s/f
- CHIJIWA, Hideaki
 * *Color Harmony*
 Massachusetts, Rockport Publishers, 1987
 160 pp.
- CIPRIANI, Ivano
La televisión
 España, Serbal, 1982
 166 pp.
- COHEN-SEAT, G. y F. Fougeyrollas
La influencia del cine y la televisión
 México, FCE, 1977
 173 pp.
- COLOMBO, Furio
Televisión: la realidad como espectáculo
 Barcelona, Gustavo Gili, 1976
 107 pp.
- CREMOUX, René
 * *¿Televisión o prisión electrónica?*
 México, FCE, 1974
 124 pp.

- CREMOUX, René
 * *La Legislación Mexicana en radio y televisión*
 México, UAM, 1982.
 191 pp.
- DONDIS, Donis A.
La sintaxis de la imagen
 Barcelona, Gustavo Gili, 1978
 213 pp.
- ERAUSQUIN, M. Alonso, et. al.
 * *Los telenovelas*
 México, Fontamara, 1984
 215 pp.
- FERNANDEZ Collado, Carlos et. al.
La televisión y el niño
 México, Oasis, 1986
 146 pp.
- GATEGNO, Caleb
Hacia una cultura visual
 México, SEP-Diana, 1979
 157
- GODED, Jaime
Antología sobre la comunicación humana
 México, UNAM, 1976
 276 pp.
- GOETHALS, Gregor T.
El ritual de la televisión
 México, FCE, 1986
 192 pp.
- HERNANDEZ Morenc, Clara et. al.
Taller de guionismo para imagen fija y en movimiento
 México, ILCE, 1987
 378 pp.
- KATZ, Steven D.
Shot by shot. Visualizing from concept to screen
 USA, Michael Wiese Productions, 1991
 366 pp.
- KOENIG, Allen E. y Ruane B. Hill
TV Educativa: presente y futuro
 Buenos Aires, Ed. Troquel, 1970
 352 pp.

- LAZARFELD et. al.
La comunicación de masas
 Buenos Aires, Centro Editor de América Latina, 1977
 192 pp.
- LEON, Martínez Enrique
La televisión en el proceso político de México
 México, Federación Edit. Mexicana, 1975
 127 pp.
- LINARES, Marco Julio
El guión. Elementos, formatos, estructuras
 México, Alhambra Mexicana, 1988
 264 pp.
- MCLUHAN, Herbert Marschall
La comprensión de los medios como extensiones del hombre
 México, Diana, 1977
 443 pp.
- MANDER, Jerry
Cuatro buenas razones para eliminar la televisión
 México, Cediss, 1988
 367 pp.
- MASCELLI, Joseph V.
Las 5'Cs de la cinematografía
 México, CUEC, s/f
 160 pp.
- MILLERSON, Gerald
Effective TV Production
 London, Focal Press, 1983
 192 pp.
- PRIETO Castillo, Daniel
Elementos para el análisis de mensajes
 México, ILCE, 1981
 194 pp.
- RODRIGUEZ Pazos, Tomás
Taller de lectura y redacción 6
 México, Trillas, 1978
 175.
- ROWLANDS, Avril
Continuity in film and video
 London, Focal Press, 1988
 161 pp.

- SCHNEIDER, Arthur
Electronic Post-production
 London, Focal Press, 1990
 152 pp.
- SCOTT, James
Film. The medium and the maker
 New York, Holt Rinehart and Wiston, 1975
 340 pp.
- SOLER, Llorenç
 * *La televisión. Una metodología para su aprendizaje*
 Barcelona, Gustavo Gili, 1988
 180 pp.
- THIBAUT-LAULAN Anne- Marie
El lenguaje de la imagen
 Madrid, Ediciones Marova, 1973
 219 pp.
- TORAN, Luis Enrique
 * *La información en televisión*
 Barcelona, Mitre, 1982
 150 pp.
- TOUSSAINT, Florence
Crítica de la información de masas
 México, ANUIES, 1975
 89 pp.
- TREVINO, Jorge
 * *Televisión, teoría y práctica*
 México, Alhambra, 1983
 167 pp.
- ULMER, Shirley and C.R. Sevilla
The role of script supervision in film and television
 USA, Heating House Publishers, 1988
 293 pp.
- UTZ, Peter
Video user's handbook
 N. Jersey, Prentice-Hall, 1982
 500 pp.
- VALE, Eugene
 * *Técnicas del guión para cine y televisión*
 México, Gedia, 1988
 197 pp.

VILCHES, Lorenzo
Manipulación de la información televisiva
Barcelona, Paidós, 1989
415 pp.

WINN, Marie
La droga que se enchufa
México, Diana, 1981
320 pp.

WONG, Wucius
Principios del diseño en color
Barcelona, Gustavo Gili, 1988
100 pp.

WRIGHT, Edward A.
Para comprender el teatro actual
México, FCE, 1962
252