

33
2 ejem.



Universidad Nacional Autónoma de México

FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS
Y SOCIALES

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SECRETARÍA DE CULTURA Y FOLCLORE

LA PRODUCCION EN TELEVISION

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS
DE LA COMUNICACION
PRESENTA :

LUIS EDUARDO GARCIA NACIF HID



MEXICO, D.F.

1994

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

INDICE

Introducción	6
Planteamiento	7
I Personal que trabaja en televisión	9
A. Productor	9
B. Escritor	10
C. Directores: de escena y de cámaras	11
D. Asistente de producción	11
E. Asistente de dirección de cámaras	12
F. Operador de <u>switcher</u>	12
G. Jefe de iluminación	12
H. Operador de audio	12
I. Escenógrafo	12
J. Editor	13

K.	Musicalizador	13
L.	Jefe de piso o <u>floor manager</u>	13
M.	Camarógrafos	13
N.	Ingeniero de video	14
O.	Operador de <u>video tape</u>	14
P.	Apuntador	14
II.	Preproducción	15
A.	Idea y guión	16
B.	Presupuesto	19
C.	Desglose de producción o <u>breakdown</u>	20
D.	<u>Set</u>	24
E.	Utilería y mobiliario	31
F.	<u>Casting</u>	31
G.	Vestuario	35
H.	Maquillaje, pinados y postizos	39
I.	Estrategia de planta de iluminación	39
J.	Efectos especiales	43
K.	Observaciones	44
III.	Producción	45
A.	Lenguaje televisivo	45

1.	El corte directo	46
2.	Disolvencia	46
3.	<u>Fade in, fade out</u>	46
B.	Estudio de televisión	46
C.	Cabina de dirección	47
1.	Monitores	47
2.	Generador de caracteres	47
3.	<u>Switcher</u>	49
4.	Controles del ingeniero de estudio	54
5.	<u>Talk back</u>	54
D.	Cabinas de máquinas de <u>video tape</u>	54
1.	<u>Time base corrector</u>	55
E.	Audio	55
1.	Cabina de audio	57
2.	Tipos de micrófonos	57
3.	Material de audio	63
F.	Iluminación	63
1.	Tipos de luces	64
2.	Tipos de cámaras	66

3.	Filtros	69
4.	Consola de iluminación	71
G.	Cámara de televisión	72
1.	Partes de la cámara de televisión	72
2.	Transporte de la cámara de televisión	73
3.	Tomas y movimientos de la cámara	75
H.	Locaciones y unidades de control remoto	79
IV.	Postproducción	82
A.	Edición	82
1.	El momento del corte	84
2.	Edición por medio del sistema C.M.X.	85
B.	Musicalización	85
C.	Créditos	86
D.	Control maestro y transmisión	86
	Conclusiones	88
	Glosario	91
	Bibliografía	97

INTRODUCCIÓN

La televisión ha logrado penetrar en millones de hogares de distintas clases socioeconómicas rompiendo la intimidad.

Así, se ha convertido en un ejemplo importante en la vida cotidiana del hombre de nuestro tiempo.

La televisión proporciona múltiples mensajes de tipo noticioso, cultural, económico, político, artístico, comercial y musical, entre otros.

Con el simple encendido del aparato receptor, el público recibe esta diversidad de información. Los mensajes, antes de ser recibidos, han pasado por el proceso de producción, compuesto por:

La preproducción es la preparación antes de grabar cualquier programa; se concibe la idea y los elementos necesarios para poder desarrollarla.

La producción es la realización del programa, donde la idea se transforma en imágenes y sonidos.

La postproducción es el ordenamiento y acabado del programa.

PLANTEAMIENTO

Establezco la importancia de realizar la tesis en forma de manual didáctico sobre la producción en televisión para dar a conocer y explicar el proceso compuesto por la preproducción, producción y postproducción, para que el estudiante de comunicación se interese y plasme sus conocimientos teóricos en forma creativa, a través de mensajes en la pantalla televisiva.

Es muy importante que exista material de información sobre televisión a nivel estudiantil, ya que la bibliografía acerca de la producción televisiva no es suficiente; pocos son los autores que han actualizado el tema.

Otro punto importante que cabe destacar es que la mayor parte de la bibliografía está en inglés, con fecha de edición muy antigua y que, por lo mismo, varía en métodos y técnicas; además de que la televisión norteamericana o de cualquier otra parte varía en comparación con la nuestra.

A pesar de esto, esos libros sirven como introducción al estudio de la televisión. El problema radica en que nuestra biblioteca, así como otras, no cuenta con el material necesario.

Por otra parte, el tiempo del curso de televisión es reducido y la gran cantidad de alumnos inscritos hace que la enseñanza y el aprendizaje sean insuficientes, debido a que son pocas las horas con las que se cuenta para practicar en los talleres.

No pretendo que después de leer la producción en televisión, los alumnos estén capacitados para manejar el equipo, dominar la técnica para

realizar un guión o para coordinar al personal técnico que interviene en la producción y, mucho menos, que sean capaces de realizar un programa.

Mi objetivo es que, mediante este manual, el alumno se introduzca en este proceso y pueda contar con la organización, ordenamiento y sistematización de la información que existe dispersa en varios idiomas.

En este manual, antes de hablar de las etapas de producción, haré mención del personal que integra el proceso y las funciones que desempeña.

Posteriormente, se presentarán detalladamente los pormenores de la producción en televisión, se hará referencia en primer término a la idea de concebir determinado programa, al guión correspondiente, así como al presupuesto y desglose de producción, set, escenografía, utilería, mobiliario, estrategia de planta de iluminación y cámaras, casting, vestuario, maquillaje y peinados, efectos especiales y observaciones.

Al referirme específicamente a la etapa de producción, tocaré los siguientes puntos: gramática televisiva, estudio de televisión, cabina de dirección, audio, iluminación, cámara de televisión y sus partes, tomas y movimientos de cámara, locaciones y unidades de control remoto.

Por otra parte, hablaré también de la etapa de postproducción: edición, musicalización y acabado de un programa.

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

PERSONAL QUE TRABAJA EN TELEVISIÓN

Para realizar un programa de televisión se requiere del trabajo de varias personas en un equipo constituido por:

A. Productor.

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

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

Para lograr tal objetivo, es indispensable que el productor conozca el proceso de comunicación social, tanto teórico como práctico. Además, deberá contar con un buen equipo de investigadores y comunicólogos.

Al ser aceptado por la empresa un plan de grabación, el productor se hace cargo del presupuesto. Debe adecuar sus proyectos a la cantidad monetaria con la que cuenta para la producción. Es importante señalar que la idea del programa también puede ser comprada.

El productor debe ser, además de serio y responsable, de gran sentido artístico, social, y también conocedor de los aspectos económicos de la producción. De esta manera, será más factible que logre aprovechar al máximo cada uno de los elementos con que dispone, teniendo como fin el menor gesto posible, la mayor calidad y los mejores resultados.

El productor debe tener, como característica fundamental, profundo conocimiento del medio, tanto en forma técnica como administrativa. Debe ser sensible, creativo y artístico simultáneamente.

Por otro lado, es fundamental que tenga conocimientos sobre las leyes y reglamentos que rigen a este medio masivo, como las de la Ley Federal de Radio y Televisión, Reglamento de la Sociedad de Autores y Compositores, Ley de Derechos de Autor, Sindicato Unico de Trabajadores de la Música, Asociación Nacional de Actores y sindicatos independientes. Además de contar con el asesoramiento del abogado de la empresa, puesto que cualquier omisión al respecto representaría graves problemas y gastos extras.

B. Escritor.

Desarrolla la idea del productor hasta realizar el guión literario para el programa.

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

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

Conviene aclarar que también existen adaptaciones. La labor de éstos se concreta a la adaptación de obras literarias que podrán ser clásicas, teatrales, novelescas, etc., transformándolas al lenguaje televisivo.

C. Directores: de escena y de cámaras.

Los directores tienen diferentes funciones, todas de gran importancia. Deben trabajar en total acuerdo y armonía con el productor, pues en ellos recae la responsabilidad de convertirse en el eje y motor de la producción.

El director de escena indica movimientos, reacciones y actitudes correspondientes a los actores dentro del set; también realiza los ensayos de actuación, así como las correcciones de dicción.

El director de cámaras, por su parte, se encargará de dictaminar la posición o emplazamiento de las cámaras según las exigencias del programa. Ubicará las cámaras de tal manera que los ángulos deberán tener la posición correcta para captar absolutamente todo lo que vaya sucediendo, mediante los movimientos y tomas que ordene a los camarógrafos.

El decidirá qué tomas y efectos conformarán el programa.

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

D. Asistente de producción.

Tiene a su cargo la preparación y logro de todos los elementos necesarios; en primer término, la etapa de preproducción y posteriormente toda la grabación.

El asistente de producción tramita los permisos correspondientes para grabar en locaciones cuando es necesario, hace solicitudes de tiempo de grabación, postproducción, contrata actores, etc.

Por otra parte, debe coordinarse con escenógrafos, tramoyistas, maquilistas y, además, debe estar en contacto con el personal artístico.

Es, en una palabra, el intermediario entre el productor y los elementos mencionados.

E. Asistente de dirección de cámaras.

Debe situarse al lado del director de cámaras; su función principal es asistirle en los detalles, tales como marcar el guión con los tiempos de las secuencias, insertar los comerciales dentro del guión y comprobar que todos los pasos de la producción estén en orden.

F. Operador del switcher.

Se encuentra en la cabina, junto al director de cámaras. Su responsabilidad estriba en ejecutar lo que solicite el director, así como dar órdenes al personal técnico.

G. Jefe de iluminación.

Tiene a su cargo operar la consola de iluminación, diseñar y acondicionar las luces necesarias en la producción, para evitar sombras, exceso de luz, refracción de luz hacia la cámara, luz insuficiente y todo aquello correspondiente a iluminación. Además, hace los cambios necesarios durante las grabaciones.

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

H. Operador de audio.

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

Debe verificar también que los microfonistas y los operadores del boom realicen su labor correctamente.

I. Escenógrafo.

Tiene a su cargo el departamento de escenografía. Diseña la escenografía y el mobiliario para la decoración de los sets.

Elabora la planta de escenografía, tomando en cuenta la distribución y posición de cámaras, luces, micrófonos y el lugar de acción de los actores.

J. Editor.

Se encuentra en las máquinas de video tape; su función es editar el programa, tomando en cuenta las secuencias, para darle hilación lógica, cuidando la narración del mismo. Es responsable del acabado del programa.

K. Musicalizador.

Se encarga de poner música al programa. Hay ocasiones en que musicaliza al momento de producir, pero generalmente hace en la postproducción.

L. Jefe de piso o floor manager.

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

También es responsable de imponer el orden, dar la cuenta regresiva, marcar los cortes, así como indicar con la pizarra el inicio de grabación. Todo esto siguiendo las órdenes del director de cámaras.

M. Camarógrafos.

Son los encargados de operar las cámaras y efectuar las diversas tomas que solicite el director.

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

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

N. Ingeniero de video.

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

O. Operador de video tape.

Está encargado de operar las máquinas de video tape y de verificar que la señal sea grabada correctamente, también reproduce la señal a cabina.

Hay ocasiones en que él mismo opera las máquinas para realizar la postproducción y edición.

P. Apuntador.

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

PREPRODUCCIÓN

"Todo lo que un hombre pueda
imaginar otro podrá realizarlo".¹

Para la preparación y elaboración de un programa de televisión se requiere de la activa labor y habilidad de diferentes profesionales del medio televisivo, que trabajen en completa armonía para lograr un mismo fin. Es necesario que todos desempeñen su trabajo adecuadamente de acuerdo con sus posibilidades y su puesto, ya que una producción en televisión es un trabajo de grupo y nadie podrá argumentar que lo realizó trabajando aisladamente.

El trabajo de la producción tiene como primer paso el esfuerzo y experiencia del productor para tratar de conseguir una idea brillante y reunir un eficiente equipo de trabajo. Esto no implica que el productor sea el único responsable del programa (aunque la responsabilidad siempre recae sobre él), ya que cada uno de los que intervienen debe coordinar su labor de la mejor manera posible para lograr resultados óptimos.

En la fase de preproducción se detallan los elementos necesarios para la grabación, procurando que todo esté listo a tiempo para que, al momento de producir, no haya pérdidas de tiempo en la grabación del programa.

1. Los satélites artificiales. Biblioteca Salvat Grandes Temas. Barcelona, Salvat. 1974, p. 19

A. Idea y Guión.

Un programa de televisión empieza con una idea que puede ser del productor mismo o comprada a un autor. Esa idea debe ser redactada por un especialista, a quien se llama guionista.

Existen diversas modalidades de programas para televisión; por esta razón han sido clasificados en diferentes géneros, algunos de ellos heredados de cine y otros propios de la televisión.

Entre los géneros más importantes, tenemos los siguientes:

Documental: Se caracteriza por buscar las imágenes de la realidad de acuerdo con la idea preconcebida. Se graban hechos reales y no representaciones ficticias.

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

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

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

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

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

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

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

Este género no permite profundizar en la psicología de los personajes, como en el del drama cinematográfico.

Musical: Sus elementos básicos son la música, la canción, el baile y la coreografía.

Actualmente ha cobrado importancia el video clip, nueva modalidad dentro de este género. Los cantantes y grupos musicales ilustran sus composiciones e interpretaciones musicales a través de imágenes con múltiples efectos visuales.

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

Policíaco: Ha predominado, y se ha vuelto característico de las series televisivas norteamericanas. Entre algunos de sus temas se puede mencionar: crimen, robo, fraude, etc.

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

Estos géneros se pueden combinar; por ejemplo: cómico-musical, documental-noticioso, histórico-educativo, etc.

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

1. Sinopsis. Una vez que se tiene la idea del programa, se procede a realizar una sinopsis. Esta es un resumen de la historia en la forma más breve posible, y tendrá como fin enterar, a grandes rasgos, a todo aquel interesado en la trama del programa.

2. Guión literario. Debe tener la información detallada del programa. Pasa por una supervisión literaria en la que se corrige todo aquello referente a gramática, estilo, etc.

3. Guión técnico o *shooting script*. Una vez que el guión literario ha sido corregido, se procede a la elaboración del guión técnico, donde se indican las tomas, su duración, los planos y los movimientos que cada cámara deberá realizar durante la grabación; se especificarán los efectos especiales (en caso que el guión los requiera), secuencias correspondientes a las tomas solicitadas; se indicarán los pies de los parlamentos en cuestión (entendiéndose por pies las primeras palabras de cada monólogo; con el fin de que el personal técnico y artístico tenga copia del guión, el cual servirá como guía para su trabajo.

Ejemplo de guión (teleteatro).

	Video	Audio	Tiempo
Toma 1	Sec. 15: (set) EXTERIOR CALLE (iluminación) Noche. En la calle principal del pueblo. el pueblo pide que se mate al "Alacrán", La tropa sale a contenerlo. se escuchan los gritos.	GRITOS DE GENTE DEL PUEBLO QUE PIDEN, MATEN AL ALACRÁN.	8"
toma 2	Sec. 16: (set) INTERIOR COMISARÍA (iluminación). MADRUGADA. En lo que empieza a aclarar, Jacobito y el Coronel hablan.	CORONEL: PREPÁRESE. YA VA AMANECER.	

		JACOBITO: PERO...SI YA VIO MI "VELÍS"...	
		CORONEL: SÍ. YA, ALLÍ ESTÁN LAS PRUEBAS. DOS PISTOLAS QUE SON CONOCIDAS COMO DE "EL ALACRÁN". VAMOS. YA DEBERÍA ESTAR FUSILADO. 10"	
toma 3	Jacobito	JACOBITO: POR PIEDAD, MI CORONEL, LE JURO QUE LE HE DICHO LA VERDAD. ESAS PISTOLAS QUE USTED DICE, NO SON MÍAS. ALGUIEN LAS HABRÁ PUESTO ALLÍ, PARA PERJUDICARME... PUEDE TELEGRAFIARLE A LA CASA BAYER. AL SEÑOR HELMUT. 7"	
M.C.U.			
toma 4	Coronel	CORONEL: NO HAY TIEMPO, VÁMONOS. 2"	
M.C.U.			

GUION DE LA PRODUCCIÓN "EL ALACRÁN". Cuento de Rafael Bernal.
Adaptación para T.V. del Maestro Francisco Prieto E.

B. Presupuesto.

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

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

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

Los puntos que por lo general deben considerarse son: Productor, director, asistentes, guión, reparto, vestuario, maquillaje, postizos, equipo de producción, escenografía, utilería, mobiliario, sonido, tiempo de edición y postproducción, locación, estudio, promoción, gastos varios, licencias y permisos, material, iluminación, efectos especiales, arte, *jingles* y viáticos (cuando se graba en locación) que afectan directamente al presupuesto del programa.

Estos puntos pueden variar según el tipo de programa, hay ocasiones en que se debe considerar mayor número de factores que afectan al presupuesto, y en otras producciones se requerirá menor número de elementos para la producción.

C. Desglose de producción o breakdown

Al iniciar el presupuesto se realiza lo que conocemos como desglose de producción o breakdown, aquí se establece necesidades dentro de la producción.

En el break deberán detallarse, al máximo, todos y cada uno de los elementos a utilizarse en la producción, y organizarlos adecuadamente.

El desglose es un elemento sumamente importante, porque sirve de guía al productor y a sus asistentes a lo largo de la producción.

Para un mejor funcionamiento y mayor agilidad en cuanto a necesidades requeridas, el desglose debe contener datos de escenografía, utilería, personajes, vestuario, maquillaje, efectos especiales, set, planta de iluminación y de cámaras, etc., distribuidos en diferentes columnas.

Gracias al break, los asistentes de producción tendrán conocimiento de todos los elementos para comenzar su plan de trabajo y elaborar las solicitudes para cada departamento (escenografía, utilería, iluminación, maquillaje y peinados, etc.), y así saber si la producción requiere contratar casas especializadas para vestuario de época, animales, etc.

De acuerdo al breakdown sabremos cuales son las necesidades de los actores y el vestuario que requieren. (Ver ejemplos en las páginas siguientes.)

TELEVISÁ S.A. DE C.V.

PRODUCTORES: MARCO FLAVIO CRUZ/FIDES VELASCO

TELENOVELA: AGUJETAS DE COLOR DE ROSA

PLAN DE TRABAJO PARA EL DÍA: JUEVES 7 DE ABRIL DE 1994

FORO 1

DÍA	ESC	CAP	HORA	SET	PERSONAJES	VCLIP	MIN
21	16	38	DÍA	COCHIN GONZALO	PATRICIA MARTIN		0:28
21	2	39	DÍA	SALA GONZALO	GONZALO LUISITO, PATRICIA		1:30
21	7	39	NOCHE	CUARTO GONZALO	GONZALO, PATRICIA		1:25
21	8	40	DÍA	SALA GONZALO	GONZALO (NO EN OFF PARA LA ESCENA)		0:25
22	11	40	DÍA	SALA GONZALO	PATRICIA, LUISITO		1:21
22	13	40	DÍA	CUARTO GONZALO	PATRICIA, LUISITO		1:25
22	17	40	DÍA	SALA GONZALO	LUISITO, GONZALO		0:50
22	18	40	DÍA	CUARTO GONZALO	PATRICIA, GONZALO		0:28
22	1	41	DÍA	CUARTO GONZALO	GONZALO, PATRICIA, LUISITO		2:30
22	2	41	DÍA	SALA GONZALO	GONZALO, HODIAS		1:50
23	10	42	DÍA	COCHIN GONZALO	LUISITO, GONZALO		1:00
23	20	42	DÍA	SALA GONZALO	GONZALO, ELISA, LUISITO		0:25
24	4	43	NOCHE	COMEDOR GONZALO	ANTONIO, A. ZORAS		1:25
24	11	41	NOCHE	SALA GONZALO	ELISA, ANITA, GONZALO		0:21
16	12	7	28	NOCHE	DELEGACION	GONZALO, ELISA, PAOLA	0:13
SECUENCIA ALTERADA EN CASA ELISA POR JUNTAR ESCENAS ANTONIO Y SACAR A PAULA A TEATRO							
19	13	35	NOCHE	SALA ELISA	ELISA, IRMA, RENATA, DANIEL		0:50
19	14	35	NOCHE	CUARTO ANITA/PAOLA	PAOLA, ANITA		1:00
19	15	35	NOCHE	CUARTO DANIEL	RENATA, DANIEL		0:25
19	18	35	NOCHE	SALA ELISA	ELISA, IRMA, ANTONIO, RENATA, DANIEL		2:00
20	3	36	DÍA	CUARTO ANITA/PAOLA	PAULA, ELISA, ANITA		1:00
20	10	36	DÍA	SALA ELISA	PAOLA, DANIEL, ANITA		1:00
20	17	37	NOCHE	SALA ELISA	ELISA, ANITA		0:25
20	21	44	DÍA	SALA ELISA	ANITA, LUISITO, PAOLA, ELISA (PLAJAS)		0:25
21	20	43	NOCHE	CUARTO ELISA	ELISA, PAOLA		1:00
21	26	43	NOCHE	PASEO ENTRADA DEPTO. ELISA	(INCENDIO) ANTONIO, ELISA, PAOLA, DANIEL, ANITA, EXTRAS		0:50
25	3	46	DÍA	SALA ELISA	ANTONIO, ELISA, DANIEL, PAOLA, ANITA		0:50
25	11	47	TARDE	SALA ELISA	ANTONIO, ELISA, PAOLA		1:20
23	5	44	NOCHE	SALA ELISA	ELISA, PAOLA, LUISITO, ANITA		1:00
23	9	44	NOCHE	SALA ELISA	GONZALO, ELISA, PAOLA, LUISITO, ANITA		1:00
23	14	44	NOCHE	CUARTO ANITA/PAOLA	PAOLA, ANITA, LUISITO (PLAJAS)		0:25
22	16	44	NOCHE	CUARTO ANITA/PAOLA	LUISITO, PAOLA, ANITA (PLAJAS)		0:25
21	3	38	DÍA	SALA ELISA	DANIEL (CARACTERIZADO), GUILLY, ANITA, ELISA, PAOLA		0:25
21	5	39	TARDE	SALA ELISA	DANIEL (CARACTERIZADO), ANITA, PAOLA, ELISA		0:25
21	8	39	TARDE	SALA ELISA	DANIEL (CARACTERIZADO), ELISA, ANITA, PAOLA		0:25
21	11	39	TARDE	SALA ELISA	ELISA, PAOLA, ANITA, DANIEL (CARACTERIZADO)		0:50
22	5	45	DÍA	SALA ELISA	ELISA, ANITA, GUILLY		0:25
22	18	40	DÍA	CUARTO ELISA	ELISA, ANITA		0:50
25	8	46	DÍA	SALA ELISA	PAOLA, ELISA, WENASERO		0:50
25	14	48	DÍA	CUARTO ANITA/PAOLA	PAOLA, ELISA		0:50
25	20	47	NOCHE	SALA ELISA	DANIEL, ELISA, BRUNO, ANITA, GUILLY		0:25
25	9	43	NOCHE	CUARTO ELISA	ELISA, PAOLA		1:00
25	10	48	DÍA	SALA ELISA	ANITA, ELISA, PAOLA, GUILLY, BRUNO, DANIEL		1:00

LOCALIDAD

María JoséFECHA: VIERNES 7 MARZO DE 1954.LUGAR: PRADO SUR 340 LOMAS DE CHAPULTEPECIGLESIA DE NUESTRA SEÑORA DEL PERPETUO SOCORRO
ENTRE VIVERES Y AGUADUCCO RIO HONDOPRODUCTOR: JUAN OSORIO O.DIRECTOR: SR. ARTURIO JIMENEZ PONS.

CAP.	ESC.	SEX	PERSONAJES	D/R	CONTINUIDAD	UTILERIA	EXTRAS	VESTUARIO	PAC	T.C.
100	28	EXT. IGLESIA	RAUL/CARLOS A/MORNA/ /NECRE/TERESA	D57			ABOGADOS DES INVITADOS -- /LEGANTES			
100	32	EXT. IGLESIA	CARLOS A/RAUL/MORNA/ /SOFIA/MORACIO/IN- FERIA/NA.JOSE/SERAFIN/ PACITA/ZOLLA/CLETA/ TOBIAS/ADELITA/FELICIA VIVALES/OMAR/TEODORO	D57	LLEGA NA.JOSE	EN LIMONERA AUTOS VIEJOS VECINDAD.	INVITADOS ENOPER LIMON- CIRA/			
101	8	EXT. IGLESIA	SERAFIN//COMERCINDO/ DALILA/PACITA/CLETA/ ZOLLA/VIVALES/MORNA/ /NECRE/TERESA/ -- TOBIAS/ADELITA/TEODORO OMAR/FELICIA	D57						
100	33	INT. IGLESIA	NA.JOSE/SERAFIN/CARLOS A/RAUL/SACERDOTE/ (MISMS PERSONAJES ESC ANT)	D57			VECINOS PORRN INVITADOS RI- COS			
101	1	INT. IGLESIA	CONT. MISMS PERSONA- JES	D57						
101	2	INT. IGLESIA	INFERIA/BOYA/MORACIO/ NA.JOSE/CARLOS A/RAUL/ SACERDOTE/PACITA/ VIVALES/SERAFIN/MISMS PERSONAJES ESC. ANT.	D57						
101	3	INT. SACRISTIA IGLESIA	CARLOS A/SERAFIN/ NA.JOSE/SACERDOTE/RAUL	D57						
101	4	INT. IGLESIA	NA.JOSE/CARLOS A	D57	NA.JOSE SALE CORRIENDO DE LA SACRISTIA		INVITADOS LA NIRAN			

LOCACION

María José

PRODUCTOR: JUAN OSORIO G.

FECHA: DOMINGO 7 DE MARZO DE 1994.LUGAR: PRAZO SAN JAGO LOMAS DE CRAMILITEPEIGLESIA DE NUESTRA SEÑORA DEL PERPETUO SOCORRO
ENTRE VIRREYES Y ACUEDUCTO RIO HORDO

DIRECTOR: SR. ANTULIO JIMENEZ FORS

CAP.	ENC.	SET	PERSONAJES	D/N	CONTINUIDAD	UTILERIA	RETRAS	VESTUARIO	PAC	T.C.
101	3	EXT. IGLESIA	MA. JOSE/PACHITA/CARLOS A/DALILA/GUERSIMDO/ NORHA/ JYVALES/ NICHU/TERESA/CLETA/ ZOILA/LOS DE LA VECIN- DAD	D57						
101	7	PANQUE CERCA IGLESIA	MA. JOSE/CARLOS A.	D57						
101	6	INT. SACRISTIA IGLESIA	SERAFIN/RAUL	D57						
101	9	INT. SACRISTIA	RAUL/NORHA							

D. Diseño de espacios escenográficos (Set).

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

"La escenografía, con todos los muebles y objetos de utilería en su posición definitiva, presenta el lugar de la acción; de sus condiciones depende no sólo el marco escénico adecuado de la obra, sino la eficaz realización del programa mismo".²

La escenografía debe ser amplia y funcionalmente localizada, para lograr el ágil movimiento de los actores y su variada captación desde distintos ángulos con las cámaras.

El escenógrafo tiene que conocer las condiciones de la escenografía para saber la ubicación que tendrán los muebles y decidir cuáles serán las áreas de escenografía, actuación y tráfico de cámaras.

Debe darse copia de la planta de escenografía al director de cámaras, director de escena, al jefe de iluminación y al de utilería.

Para lograr la funcionalidad del set en la grabación, se divide el estudio o foro en las partes que sean necesarias; si se trata de una casa, veremos el comedor en un espacio escenográfico, en otro la sala, y en un tercero, la recámara. Aunque en algunas ocasiones puedan estar integrados en un solo set.

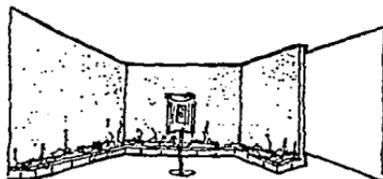
(Ver ejemplo en las siguientes páginas.)

2. FERNANDO WAGNER, La televisión, técnica y expresión dramática, México, Labor, p. 57

- PLÁSTICOS.
 - > SORDINEL DE FERRONTE
COMO TÓPICO
- GRACIAS.
7.

- VIVEROS.
 - > COLOCAR PLANTAS EN
JARDINERA.
- GRACIAS.
7.

- PINTURA
 - > PANELES EN
OCRE R.
- GRACIAS.
7.



Piso Rustico Blanco.

- FORMILLEROS.
 - > DAR CALIDAD A TRIGONETE
COMO TABIQUE
 - > DAR SALPIQUE TIPO CONCRETO
A PISO
 - > SALPIQUE EN TODOS CERES
A MUROS.
- GRACIAS.
7.

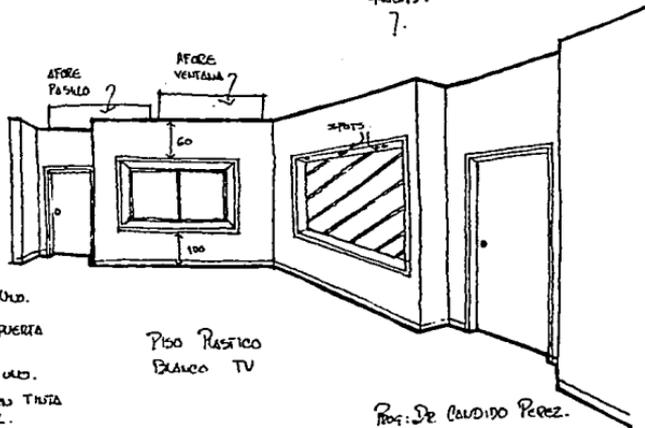
Sef.
ALF. TELETONO PUBLICO.
Nº 060-01.

PROGRAMA: DR. CAUDIDO PEREZ.
FORO:
LISTO:
JAIME ELIAS RUIZ.

→ COERTINAS .
} A ESCOGER POR
AMPLENTADON
GRACIAS.
?.

→ EFECTOS ESPECIALES
} COLOCAR SPOTS EN
MUCHO
GRACIAS.
?.

Set.
CONSULTORIO
CLINICA CAUDIDO
004-02.



→ FINTURA .
} PANELES EN BEIGE UO.
} ZOCLO, CHAMBRANA Y PUERTA
EN DURAZO UO.
} VENTANA EN BEIGE UO.
} PANELES CON MUELA EN TINTA
MEDIA CON SELLADOR.
} GUEZOS DE MUELO EN
DURAZO UO.
GRACIAS.
?.

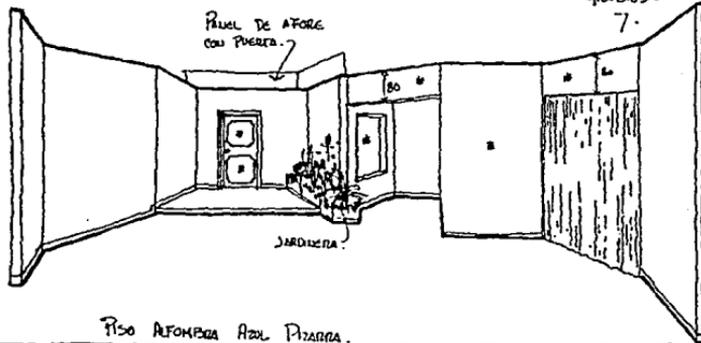
PISO RASTICO
Blanco TV

Prof: Dr. CAUDIDO PEREZ.
Foto:
LISTO:
JHNE ENAZ ENZ

Set.
SALA DIA. BRESKIN
L301701.

→ VIVEROS.
COLOCAR PLANTAS
EN JARDINERA
GRACIAS.
7.

→ MORTIJOS.
YA ESCOGER POR
AMBIENTA C/OU.
GRACIAS.
7.



FISO ALFOMBRA AZUL PIZARRA.

- PLANTAS.
 > AFORRE PANELES BEIGE JAVIER
 > FISO EL JIFISO EN 240-10
 > PANELES MARCADOS # COLOR BEIGE UNO
 > PUERTA Y JARDINERA 240-4
 > ZOCLO Y CUBIERTA 240-2
 GRACIAS.

PROQ: DR. CANDIDO PEREZ.
 FOTO:
 LUISO:
 JAME RUIZ PERZ.

- VIÑEDOS.
 } COLOCAR PUNTAJAS
 EN JARDIN.
 GRACIAS.
 7.

- MONTAJE.
 } APLICAR PLASTRO OPACINO
 EN PLAFOND.
 } CHECAR CHAPAS.
 GRACIAS.
 7.

- PLASTICOS.
 } COLOCAR ACRILICOS EN VENTANAS.
 } APLICAR FIBROGLITE A MODO CRT.
 COMO BLOQUE DE PIEDRA DE COLOD
 CON SAQUIQUE DE TRAVESER.
 GRACIAS.
 7.

- FRIJOLETEROS.
 } DAR CALIDAD EN TORNOS CAFES
 A PIEDRA ESTERIOR.
 } PUERTAS, CUAMBRAS, BARANDAL, ZULO
 PLAFOND PATAVA NOVAL CLARA.
 GRACIAS.
 7.

- ALFOMBRAS.
 } ESTANCIAS CON ALFOMBRA.
 } VESTIBULO Y ESCALERAS CON CONQUELOM.
 GRACIAS.
 7.



Piso ALONDEA SUS HEREDIA

- PINTURA.
 } PAVES 11005 EN 60-10.
 } PAVES HEREDIAS EN 60-2 (8)
 } PUERTAS CUAMBRAS VENTANA, ZULO, BARANDAL FONDEAR
 SERIAS REQUERIMIENTO DE TORNILLOS
 } REMANAR PUERTAS.
 GRACIAS.
 7.

PROGRAMA DE CONDUCCION ELEC.
 FORM. 2
 LITO: MARTES 17 MARZO '92.
 JORGE ZUBIR BIZ.

Set.
 ESTANCIA-COMEDOR
 050-01
 COCINA
 051-01.

E. Utilería y mobiliario.

Son todos los objetos que decoran adecuadamente los sets.

Podemos considerar como utilería fija las lámparas, cuadros, pinturas, esculturas y retratos que aparezcan a cuadro, como complemento de los muebles. Y como utilería funcional o personal, aquella que es usada directamente por los actores: bastones, maletas, sombrillas, encendedores, revistas, libros, etc.

El mobiliario se refiere concretamente a los muebles.

F. Casting.

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

Una forma de hacer la selección es que tanto el productor como el director de escena acudan a la dirección de información artística a manera de consulta y propongan a los candidatos idóneos para representar algún papel.

Posteriormente, se concerta una cita con los actores seleccionados y el equipo de producción, en la que se tratará de conocer más a fondo la personalidad y habilidad de cada uno de los candidatos, para tomar una decisión correcta y proceder a la asignación correspondiente a los diferentes papeles.

Se debe tener en cuenta que una acertada selección dará como resultado una mayor calidad en la realización del programa.

"En el teatro, el foro pertenece al actor. En él puede moverse libremente, de acuerdo con la dirección escénica. En la televisión, sus movimientos tienen que ser exactos, no se relacionan con el público frente a él, sino que se dirigen a una de las tres cámaras, a la que está al aire".³

3. FERNANDO WAGNER, La televisión, técnica y expresión dramática. México, Labor, p. 57

Después del proceso de selección, se comunica a los sindicatos correspondientes los datos de los actores elegidos. Después, los actores son contratados según el papel asignado, siendo variable la duración del contrato, según el número de llamados.

Los sindicatos de actores cuentan con tabuladores de honorarios que estipulan el mínimo que se deberá pagar; la cantidad se incrementa de acuerdo con la fama, experiencia y cumplimiento del actor.

Los llamados consisten en el aviso para presentarse a grabación que se da a los actores. El llamado contiene:

- Nombre del actor.
- Nombre del personaje.
- Fecha de grabación.
- Hora de llamado.
- Lugar de grabación.
- Horario de grabación.

(Ver ejemplo en la siguiente página.)

Los actores deben estudiar sus papeles previamente a la grabación, en ocasiones no se cuenta con tiempo suficiente, por lo que se requiere del uso del apuntador.

El apuntador electrónico es un pequeño aparato que trabaja a través de una frecuencia; se introduce en la oreja del actor un pequeño audífono que cuenta con un receptor, por medio del cual escucha los diálogos que el apuntador le dicta oralmente, por medio de un transmisor inalámbrico.

No obstante lo sencillo que parece, no lo es; el actor, además de escuchar el dictado, tiene que transmitirlo casi simultáneamente y darle énfasis, entonación y actuación.



LLAMADO Y REPORTE DE TRABAJO DIARIO

JUEVES 7 DE ABRIL DE 1994

C.C.:

PRODUCCIÓN: MARINAR

PRODUCTOR: VERONICA PINSTEIN

FECHA DE GRABACIÓN:

Personaje	Nombre del Actor	Hora de Llamado	No. de Foro ó Locación	Capítulos	Sing. *	Clas	Teléfonos
CENA	NICKI MONDELINI	7:30	B	63	ANDA	ESTELAR	
SERGIO	EDUARDO CAPELILLO	9:00	B	62	ANDA	ESTELAR	
ARTURO	DANIEL GAUVRY	8:30	B	62	ANDA	ESTELAR	
ESPERANCITA	PITUSA DE FORNDA	7:30	B	65/67	ANDA	ESTELAR	
PILGOSO	LARRY CASANOVA	9:00	B				
MIMI	LARRY CASANOVA	9:00	B				
FIFI	LARRY CASANOVA	9:00	B				
HEPHEMIA	GABRIELA CARVAJAL	7:30	B	65	ANDA	JEZA PARTE	
ESPANARDO	GUILLERMO GARCIA GANTU	8:30	B	55/56/56/57	ANDA	ESTELAR	
PRENDA	FRANCIS OMBIVIELA	8:30	B	56/58	ANDA	ESTELAR	
MARINAR	TRALIA	9:00	B	55	ANDA	ESTELAR	
LUISES	JUAN CARLOS SERBAN	10:30	B	64	ANDA	ESTELAR	
ESTEBAN	RAFAEL DEL VILLAR	8:00	B	64	ANDA	ESTELAR	
DIRECTOR ESCENA	HEATHER SHERIDAN	8:30	B		ANDA	ESTELAR	
DIRECTOR DE CÁMARAS	CARLOS GUERRA	8:30	B			ESTELAR	
APERTADOR	LUIS SANCHEZ ROSADO	8:30	B				
DIRECTOR DIALOGOS	MARTA IGNA	7:30	B				

Observaciones:

NOTA: TODOS LOS ACTORES, LOCUTORES, ETC. QUE SE PRESENTEN EN FORO SERAN REPORTADOS SIN EXCEPCION *. ESPECIFICAR EL SINDICATO AL QUE PERTENECE (ANDA, SITA Y R O CUALQUIER OTRO)

FIRMA DEL PRODUCTOR

LOCACION

Maria José

PRODUCTOR: JUAN OSORBO O.

FECHA: LUNES 7 DE MARZO DE 1994.

LUGAR: IGLESIA DE NUESTRA SEÑORA DEL PERFECTO SOCORRO

PRADO STA. JOAQUIN DE CHADLUPPE.

DIR. ESCENA: ANTONIO J. DÍEZ DE LOS RÍOS

DIR. CÁMARAS: ANTONIO J. DÍEZ DE LOS RÍOS

PERSONAJES	ACTORES	ING/PEIN/PCO 4	LISTOS PUERTA 3	A CUARDA
IMPERIA	ANA PATRICIA ROJO	07:30 HRS	09:00 HRS	09:30 HRS
DALLIA	OLIVIA COLLIER	07:30 HRS	09:00 HRS	09:30 HRS
PA. JOSE	CLAUDIA BARRIEZ	08:00 HRS.	09:00 HRS	09:30 HRS
PACHITA	MARÍA VICTORIA	08:00 HRS	09:00 HRS	09:30 HRS
WENDY	CRISTALDEY MOLANES	08:00 HRS	09:00 HRS	09:30 HRS
MECHE	AURORA CLAVEL	08:00 HRS	09:00 HRS	09:30 HRS
TERESA	BEATRIZ AGUIRRE	08:00 HRS	09:00 HRS	09:30 HRS
ZOILA	BEATRIZ NOROZI	08:30 HRS	09:00 HRS	09:30 HRS
CLETA	ISABEL MARTINEZ	08:30 HRS	09:00 HRS	09:30 HRS
PELICIA	LILLY BLANCO	08:30 HRS	09:00 HRS	09:30 HRS
SOFIA	ROSANZELA BALBO	08:30 HRS	09:00 HRS	09:30 HRS
ADILETA	CRISTEL ELTIRO	08:00 HRS	09:00 HRS	09:30 HRS
RAUL	NOCELIO CORDERA	08:00 HRS	09:00 HRS	10:00 HRS
CARLOS A.	ANTONIO PERICHO		09:00 HRS	10:00 HRS
SEAVIE	ERNESTO GOMEZ CEREZ		09:00 HRS	10:00 HRS
VIVALES	CHARLIE VALESTINO		09:00 HRS	10:00 HRS
TUDORO	FERRARDO GASTRO		09:00 HRS	10:00 HRS
CONCEPCION	GUILLEMO DE ALTARADO		09:00 HRS	10:00 HRS
SACERDOTE	JAIPE BRILL		09:06 HRS	10:00 HRS
ONIA	WENY TIBALDO		09:00 HRS	10:00 HRS
TORIAS	JUAN CID		09:00 HRS	10:00 HRS
RODRIGO	JUAN VERDUGO		09:00 HRS	10:00 HRS
ESTRELLA	SALIDA PUERTA 3	9:00 HRS		
MARCO ARBELIO ESTRADA		(ARREGLADOS DE BODA)		
ABOGADOS DESPACHO				
INVITADOS ELEGANTES				
CHOFER LIMOUSINE				
VECINOS VELOCIDAD				
DOS MONAGUILLOS				

4. Vestuario.

El vestuario tiene un papel importante dentro de la producción de un programa, pues de él depende que se logre la ambientación deseada y correspondiente a la época en que se desarrolle.

El vestuario debe ser analizado y detallado minuciosamente para lograr estilo y ambiente adecuados. También deberá tomarse en cuenta la figura y características del personaje. Además, es necesario elegir colores y tonalidades acordes con la escenografía, para que sean atractivas visualmente a los ojos del televidente.

El diseñador y el responsable de vestuario estarán presentes en las grabaciones, por si surge algún cambio de última hora, y serán los encargados de almacenar e inventariar las prendas de ropa y sus complementos, por si en un futuro se solicitaran nuevamente.

En Televisa San Angel se lleva un registro de continuidad de vestuario que contiene los siguientes datos:

- Nombre del programa.
- Productor.
- Actor y personaje.
- Capítulo y escena.
- Descripción del vestuario.
- Nombre del set.

También se realiza un registro de vestuario que se complementa con una fotografía del personaje, conforme a los cambios del vestuario break.

Es necesario que se realice el registro, ya que de esta manera se conocerá el vestuario utilizado en cada capítulo a lo largo de la historia y se podrá obtener la continuidad.

(Ver ejemplos en las siguientes páginas.)

REGISTRO DE VESTUARIO

PERSONAJE: _____ **DIA NO.:** _____ **CAMBIO NO.:** _____

TELENOVELA: _____ **CAPITULO:** _____ **ESCENA:** _____ **HOJA:** _____

NOMBRE DEL SET: _____

DESCRIPCION: _____

FOTO

PRENDA: _____

ACCESORIOS (JOYERIA, BOLSAS, ZAPATOS, CINTURONES, TOCADOS, SOMBREROS Y CUALQUIER ARTICULO EXTRA A LA ROPA):

OBSERVACIONES: ANOTAR SI LLEVA EL CAMBIO DE LA SECUENCIA PUESTO O SE LO QUITA EN ESCENA Y EN QUE ESCENA SE EFECTUA EL CAMBIO:

NOTA: SI HAY MAS DE 1 CAMBIO PARA UN DIA, ESPECIFICAR CUANTOS SON, COMO SON, Y DESIGNARLES UN NUMERO.

H. Maquillaje y peinados.

El maquillaje para televisión debe ser más marcado que el maquillaje cotidiano, debido a que la iluminación, las cámaras y otros elementos utilizados en la realización de un programa reducen la intensidad de los colores.

En escenas de época actual, la función de maquillaje y peinados es la de resaltar la cara del actor, corregir defectos, aumentar o disminuir partes de la cara, como nariz ancha, frente amplia, y evitar que en la grabación aparezcan brillos para la transpiración del actor.

Cuando se trata de producciones de época o de otra índole, tales como suspenso, misterio, terror o cómicos, el responsable de maquillaje y peinados se encarga de transformar al personaje y caracterizarlo de manera que impresione al espectador.

"En realidad, el maquillaje, si se aplica con corrección, no será captado por los televidentes, el propósito del maquillaje es ayudar al sistema televisivo a transmitir la imagen lo mejor posible."⁴

Para lograr la continuidad en la historia, es necesario que se lleve un registro similar al de vestuario, en donde se anotan los datos relacionados con el maquillaje (ver ejemplo en las siguientes páginas).

I. Estrategia de planta de iluminación y cámaras.

Es muy importante que desde la fase de preproducción quede planeada adecuadamente la ubicación de las luces y cámaras, para que al momento de producir no haya problemas innecesarios en la distribución.

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

4. JORGE GONZALEZ, *Televisión: teoría y práctica*, México, Alhambra, p. 98.

REGISTRO DE MAQUILLAJE

ACTUAL _____

SECUENCIAS _____

EPOCA _____

TELENOVELA _____ PRODUCTOR _____

ACTOR _____ PERSONAJE _____

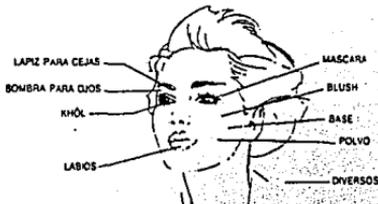
DIA _____ CAPITULO _____ ESCENA _____

NOTA: TODOS LOS DATOS DE LOS PRODUCTOS DEBEN IR ANOTADOS CON SU RESPECTIVO NUMERO DE REGISTRO, COLOR Y MARCA.

SU TIPO DE PIEL

- SECA
 TENDENCIA A SECA
 MIXTA
 NORMAL

- GRASA Y SENSIBLE
 TENDENCIA A GRASA
 GRASA



BASE DE MAQUILLAJE _____

CORRECTOR CLARO _____

CORRECTOR OSCURO _____

CORRECTOR DE Matices O CAMUFLASH: AMARILLO, NARANJA, VIOLETA.

INDICAR EN QUE ZONAS: _____

ROJO CREMA "RUBOR" _____

POLVO: SUELTO O COMPACTO _____

RUBOR _____

LAPIZ DELINEADOR OJOS: NEGRO CAFE BLANCO AZUL VERDE

RIMEL: AGUA O ACEITE. COLOR: _____

LAPIZ DELINEADOR DE BOCA _____

LAPIZ LABIAL _____

URAS _____

PROCESO DE ELABORACION PARA SECUENCIA



DIBUJAR FORMA DE CEJA.

INDICACIONES _____



SOMBRA BASE:

COLOR NUMERO MARCA



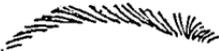
SOMBRA DE CONTRASTE:

COLOR NUMERO MARCA



SOMBRA DE ACENTO:

COLOR NUMERO MARCA



LAPIZ DELINEADOR:

COLOR NUMERO MARCA



SOMBREADO PARTE INFERIOR DEL OJO:

COLOR NUMERO MARCA

La estrategia de planta de iluminación y cámaras consiste en un esquema donde se dibuja la distribución de los elementos antes mencionados.

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

J. Efectos especiales.

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

1. Los *efectos electrónicos* se realizan con el *switcher*, entre los más comunes están: la superimposición de imágenes de dos cámaras, corte directo, disolución, *wipes* (efectos de tipo geométrico).

Con las máquinas de *video tape* se logran efectos de cámara lenta, cámara rápida y congelamiento de imagen.

2. Los *efectos mecánicos* más usuales son lluvia, niebla, explosión, fuego, nieve, etc.

3. Los *efectos computarizados* se elaboran mediante programación de una computadora, para realizar múltiples combinaciones de imágenes que se formen, deformen, choquen, etc.

4. Los *efectos de animación* consisten en dar movimiento a cualquier objeto inanimado: grabados, juguetes, siluetas, etc.

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

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

K.Observaciones.

Las observaciones son las necesidades que se encuentran fuera del alcance técnico y artístico. Por esta razón, dependiendo del caso, se recurre a oficinas gubernamentales para obtener permisos especiales como grabar en locación, suspender el tránsito vehicular en alguna calle o avenida, solicitar equipo de bomberos en caso de simulacro de incendio, etc.

Para cada caso específico, se pueden contratar helicópteros, aviones, barcos, motocicletas, automóviles, etc.

En este punto también se detalla la contratación de dobles en escenas de riesgo que el actor no pueda realizar.

En conclusión, al finalizar la preproducción, habiéndose planeado la estructura del programa, se tendrá conocimiento de los elementos requeridos de acuerdo con el guión y el break. De esta forma, se evitan retrasos, tropiezos, pérdida de dinero en el momento de grabar el programa.

PRODUCCIÓN

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

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

Para su logro, una producción de televisión necesita de un equipo humano; este equipo comprende los elementos de producción, artísticos y técnicos. Estos últimos se encargan de operar el equipo.

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

A. Lenguaje televisivo.

Es muy importante tomar en cuenta, en esta etapa de producción, el lenguaje televisivo.

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

¿Cómo se puntúa en televisión? Existen tres elementos de puntuación en el lenguaje televisivo que, a su vez, son tres convenciones que entiende el público receptor.

1. El corte directo. Normalmente se utiliza cuando se narra o describe en tiempo presente, al final de una escena para pasar a otra, o una escena que requiere de un ritmo ágil.

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

En televisión, se realiza la disolvencia que implica cambio de tiempo y de espacio, y aún no hay cambio de lugar, el espectador acepta y asimila esta transición.

3. Fade in, fade out. El fade in es utilizado al comienzo del programa, al aparecer la imagen gradualmente, y el fade out al final del mismo, de imagen a negro.

La puntuación televisiva, con los elementos mencionados, se debe tener muy en cuenta al momento de producir, ya que aquí se crean imágenes y sonidos con un ritmo específico que da la puntuación, y un manejo del tiempo que también le otorga el puntuar.

Cabe aclarar que también son como parte del lenguaje televisivo las tomas, los movimientos y los desplazamientos de cámara (se explica en el apartado referente a tomas y movimientos de cámara).

B. Estudio de televisión.

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

Dentro del estudio se encuentra invariablemente tres o más cámaras de televisión, montadas sobre tripiés y, en ocasiones especiales, sobre grúas que permiten hacer movimientos de cámara más complicados; el emparrillado, donde se colocan las lámparas y reflectores; micrófonos, booms,

escenografía llamadas sets; talk back (que es para la intercomunicación entre la cabina de dirección y el estudio).

En el foro se encuentran los camarógrafos, los actores, el floor manager, los microfonistas, los iluminadores, los utileros, etc.

C. Cabina de dirección.

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

Los elementos que conforman la cabina de dirección son los siguientes.

1. Monitores.

En la cabina de dirección hay monitores, pequeñas pantallas de televisión que reproducen las distintas imágenes que cada una de las cámaras está tomando en el momento.

Existen, además, otros monitores destinados a reproducir las imágenes del telecine, de las máquinas de video tape y del generador de caracteres.

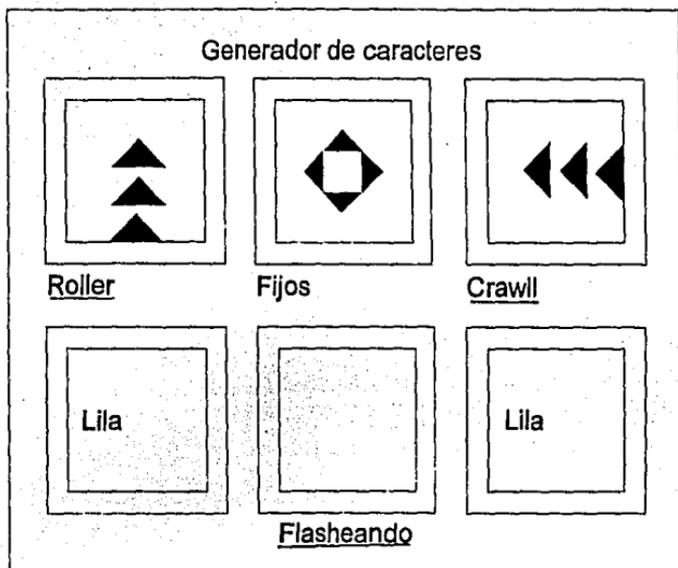
El telecine es un proyector que envía todo aquel material filmico que se utiliza para dar apoyo al programa.

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

Hay, además, un monitor llamado previo, en el cual se preparan los efectos que se pretende realizar, antes de ser lanzados como parte del programa.

2. Generador de caracteres.

Es un pequeño aparato de formación semejante a una máquina de escribir; sin embargo, en este aparato están, además de las letras y números,



unas letras que corresponden a los distintos tipos, tamaños de teclas, y los diferentes colores que pueden ser seleccionados, los cuales se verán en el monitor.

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

La señal que emita el generador puede conectarse al *switcher*, así se graba la imagen con los rótulos provenientes del generador.

El generador de caracteres funciona de cuatro maneras primordiales:

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

3. Switcher.

Es un tablero, en el cual, mediante botones y palancas, se mezclarán las imágenes de la manera que indique el director de cámaras. Está compuesto por varias hileras o bancos de botones; cada uno de ellos registra la información de cada cámara, del telecine, de las máquinas de video tape o del generador de caracteres, con el fin de seleccionar la imagen necesaria en la continuidad de una secuencia.

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

a. Para el comienzo, el final del programa y salidas a comerciales, se utiliza generalmente el fade in, que va de negro a imagen, y el fade out que es exactamente lo contrario, va de imagen a negro.

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

c. **Disolvencia:** se refiere al cambio de una imagen a otra, a través de la superposición de las dos. Es un cambio lento, suave y apacible que da la sensación de sutileza, tranquilidad o transición de tiempo (ver ejemplo en la página siguiente).

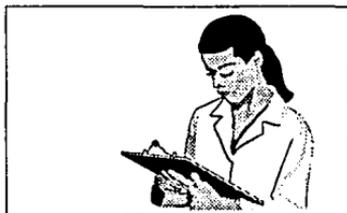
Para disolver de la cámara uno a la cámara dos, se hace lo siguiente: en un banco del switcher está al aire o se está grabando con la cámara uno. En otro banco, se oprime el botón correspondiente a la cámara dos, y el cambio se irá haciendo simultáneamente de un banco a otro, a través de una palanca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

d. **Super:** es la superposición de letreros que pueden provenir del generador de caracteres o de un cartón, sobre una imagen. Por ejemplo, cuando se ve en la pantalla un personaje con su nombre superpuesto.

e. **Wipes o cortinillas:** son los efectos especiales que posee el switcher y permiten, de manera sofisticada, pasar de una imagen a otra, o ver ambas imágenes. Muy común es la escena en que la persona está pensando en otra



cámara 1



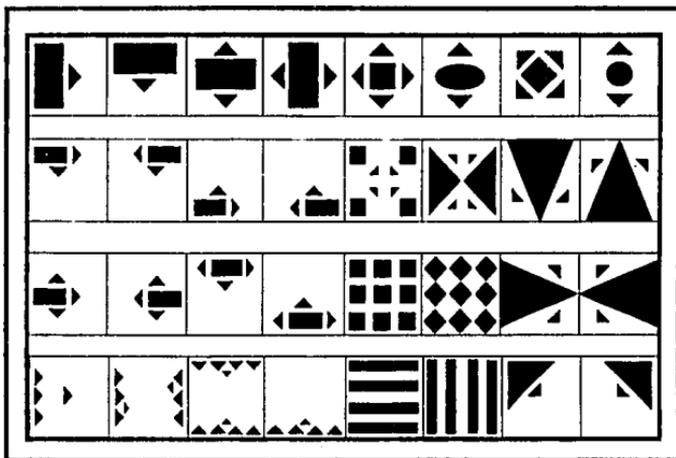
cámara 2



DISOLVENCIA

y se ven las dos a cuadro, mediante el uso correspondiente del wipe vertical (ver cuadro de wipes en la página 51).

CUADRO DE EFECTOS

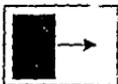


f. **Chromakey:** "Es una magia de la electrónica y quizá una ilusión óptica mayor que la de la misma televisión. Es una ilusión de dos imágenes de televisión, como si fuera un rompecabezas".⁵

Este efecto especial puede realizarse mediante el *chroma key* (efecto que puede encontrarse en el *switcher* o ser accesorio de éste). Consiste en colocar un objeto o persona delante de un ciclorama de color azul, generalmente (debido a que este color es el más fácil de eliminar para insertar en él otra imagen), que será tomado con la cámara uno. La cámara dos tomará un objeto distinto, el cual se insertará sobre lo azul y con la superposición de las dos imágenes, parecerá que está una sobre la otra, o que se encuentra adentro.

Otro ejemplo podría ser que una persona estuviera sentada sobre un banco azul, mediante el efecto mencionado, parecería estar suspendida en el aire (ver imagen en la página 53).

5. Daniel Santos. *Los efectos de la televisión*. *tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, México, Universidad Iberoamericana. 1984, p. 57. Cita tomada del libro BBC. *T.V. Training Handbook*, London, 1976, p. 51



cámara 1

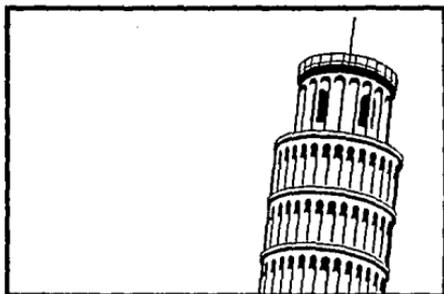
cámara 2



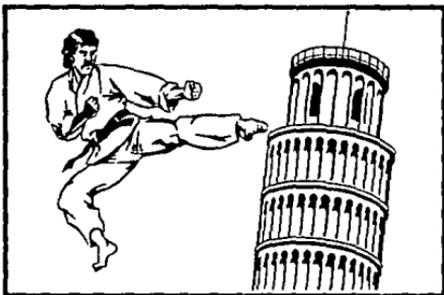
EJEMPLO DE EFECTO



cámara 1



cámara 2



CHROMA-KEY

4. Controles del ingeniero de estudio.

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

5. Talk back.

Se llama talk back al sistema de intercomunicación que existe entre la cabina de dirección y el estudio.

Este sistema es de suma importancia; gracias a él, todo el personal del foro puede estar en comunicación permanente con el director de cámaras y acatar de inmediato las indicaciones que éste ordene.

D. Cabina de máquinas de video tape.

En ella se encuentran las máquinas de videotape, encargadas de grabar el programa en el preciso momento en que se lleva a cabo y, además, tienen la misión de reproducir las imágenes que servirán de apoyo al programa o el programa mismo a la hora de la edición.

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

- Una pulgada tipo C o helicoidal (que es el tipo de lectura y grabación).
- Dos pulgadas.
- Tres cuartos de pulgada (Umatic y betacam).
- Media pulgada (Betamax y VHS).
- Digital 3 (D-3).

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

Los máquinas de una pulgada tienen posibilidades de reproducir, de manera normal o con efectos especiales, tales como:

slow motion - cámara lenta

fast motion - cámara rápida

freeze - imagen congelada

1. Time Base Corrector (T.B.C.)

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

E. Audio.

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

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

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

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

En televisión es muy importante que el público comprenda fácilmente el diálogo, para lo cual es necesario (entre muchas otras variables) que el volumen sea medio; ya que, si es muy bajo, el receptor tendrá que esforzarse

para escuchar y perderá atención; por el contrario, si es muy alto, se distorsionará la voz y esto dificultará la comprensión del mensaje.

Los efectos de audio requieren de gran exactitud a la hora de ser llevados a cabo.

Efectos como timbre de teléfono, campanas, toque de puerta, pasos, etc., son fácilmente localizables en discos que ya existen. Entre los más comunes están los bombazos, aterrizajes y accidentes; hay una gran variedad de ruidos pregrabados. También los podemos producir de acuerdo con nuestras necesidades.

En lo referente a la voz en *off*, fuera de cuadro (cuando se escucha la voz del locutor, actor o narrador sin aparecer éste en la pantalla), se graba previamente en otra cinta, con el fin de reproducirla después, según la escena prevista.

Otro aspecto importante del audio es lo referente a los fondos musicales que se van presentando a lo largo del programa; ya sea al principio, al final o bien durante todo el transcurso.

Dentro del terreno del audio, es importante considerar que en los programas musicales se utiliza, en ocasiones, orquesta que será escuchada por medio de micrófonos y amplificadores que transmiten a los telehogares.

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

Hay otro caso en el que tanto la parte instrumental como la voz del cantante se encuentran grabados en la cinta. A esto se conoce como *playback*. Mediante éste, el cantante únicamente simulará que interpreta con gestikulaciones y expresión corporal, ya que tanto la música como la voz han sido grabadas previamente.

1. Cabina de audio.

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

a. Consola de sonido.

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

b. Tomamesas.

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

c. Grabadora y reproductora de cintas.

Se utiliza para dar ambientación a los diversos tipos de programas; por medio de ella, se puede reproducir la música seleccionada previamente. Por ejemplo: en un programa de tipo histórico, sobre la Revolución Mexicana, se escuchará la música de la época correspondiente, lo cual dará una atmósfera mucho más adecuada.

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

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

2. Tipos de micrófonos.

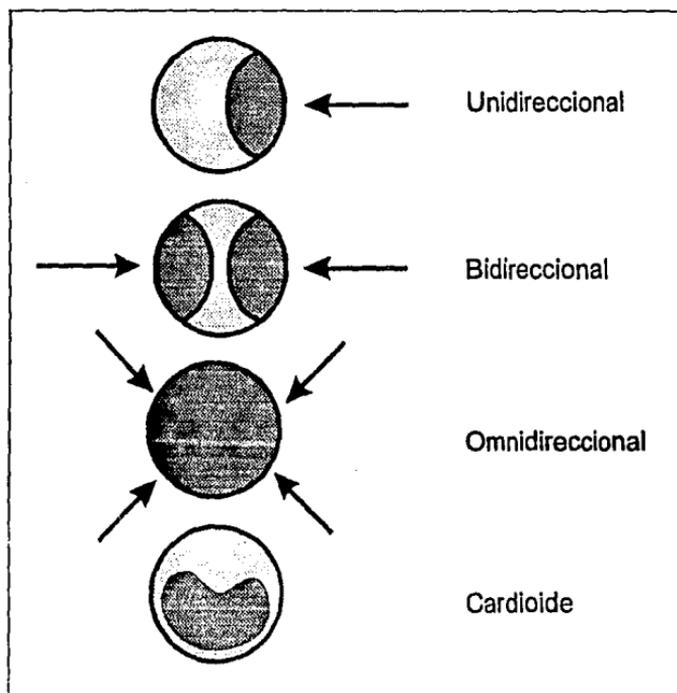
Un micrófono es el aparato mediante el cual se transforman las vibraciones sonoras en impulsos electrónicos, con el propósito de ser transmitidos a una cinta magnética.

Existen varios tipos de micrófonos. Según las necesidades del programa, el operador de audio debe decidir cuáles utilizará y dónde serán colocados.

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

a. Unidireccional.

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



b. Bidireccional.

Este registra el sonido por dos direcciones opuestas, lo cual permite, por ejemplo en un diálogo, captar la voz de los dos sujetos. Es muy eficiente para grabar un diálogo.

c. Omnidireccional.

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

d. Micrófono cardiode.

Es direccional y funciona con base en un laberinto; es muy útil para aislar los ruidos parásitos.

Existen diversas modalidades de micrófonos de acuerdo con forma y funcionalidad. Entre los más comunes, tenemos:

a. Micrófono tipo rifle.

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

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

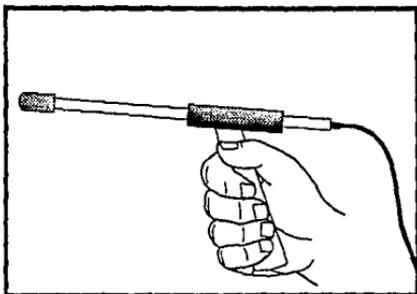
b. Micrófono inalámbrico.

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

c. Micrófono lavalier.

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

tipo
rifle



inalámbrico

Lavalier



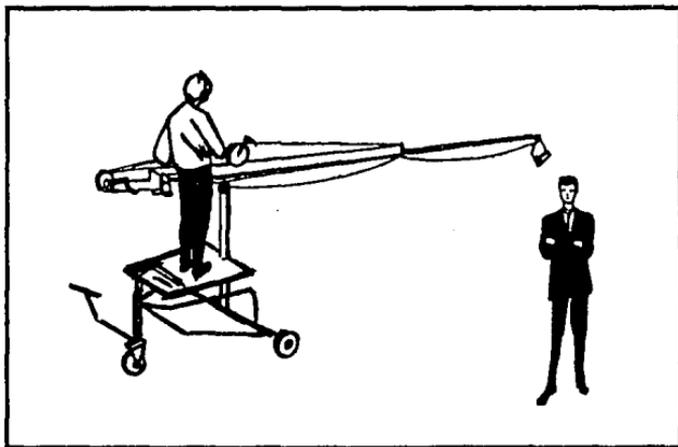
Se coloca en la solapa del traje de los hombres, y en el vestido a la altura del pecho, en las mujeres. Es unidireccional. (Ver esquema en la página anterior.)

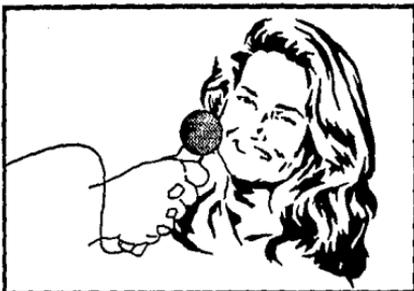
Existen diversas formas de colocar los micrófonos, de acuerdo con las necesidades del programa y de la grabación; éstos pueden ser:

a. Boom.

Es un transporte compuesto por un brazo telescópico, donde se coloca el micrófono, es fundamental dentro de la televisión ya que, por su movimiento, puede seguir a la cámara o actores, y reproducir con la secuencia precisa el audio que se requiere. Puede girarse de manera horizontal, vertical, y extenderlo de seis a ocho metros.

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





de mano



de piso



para
escritorio

b. Micrófono para sostener o de mano.

Se utiliza en aquellos casos en que se requiere movimiento por parte del locutor, cantante, etc. Este micrófono puede ser colocado en diferentes bases o pedestales.

c. Micrófonos con pedestal para mesas, escritorios y pisos.

Se encuentran colocados en un pedestal, que puede ser adaptable a cualquier altura, ya sea que se utilice para estar de pie, o si se necesita en alguna mesa, escritorio, etc., se colocará en una pequeña base que permitirá su fácil movimiento y manejo.

(Ver esquemas en la página anterior).

3. Material de audio.

Para la grabación del audio, se utiliza la cinta magnética, la cual, como se mencionó anteriormente, a mayor formato, dará mayor calidad de sonido.

Existen diversos formatos de cinta, los cuales mencionamos a continuación:

- cassettes;
- cinta de un cuarto de pulgada (es la más utilizada);
- cinta de media pulgada;
- cinta de una pulgada.

F. Iluminación.

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

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

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

Por otro lado, tiene la función de substituir o complementar la escenografía, como es el caso de los gobos, utensilios de madera o fierro, o bien de cinta adhesiva, que pueden formar figuras, siluetas de rejas, de ventanas, etc.

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

Es importante también mencionar que la televisión de color necesita iluminación más intensa que la de blanco y negro, aproximadamente el doble. Esto se debe a que las cámaras en blanco y negro son más sensibles a la luz que las de color. Por cierto que la televisión en blanco y negro solamente distingue diez tonos de gris.

"La iluminación no sólo hace visible la acción; debe, como en el teatro, crear un ambiente definido en la obra. En la T.V., puede, además, gracias a las proyecciones, substituir o completar la escenografía".⁶

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

1. Tipos de luces.

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

Hay diferentes tipos de luces que mencionamos a continuación:

6. FERNANDO WAGNER, *Obra citada*, p. 86

a. Luz principal o key light.

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

b. Luz de base o base light.

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

c. Luz posterior o back light.

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

d. Luz de fondo o background light.

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

e. Luz de efecto o effect light.

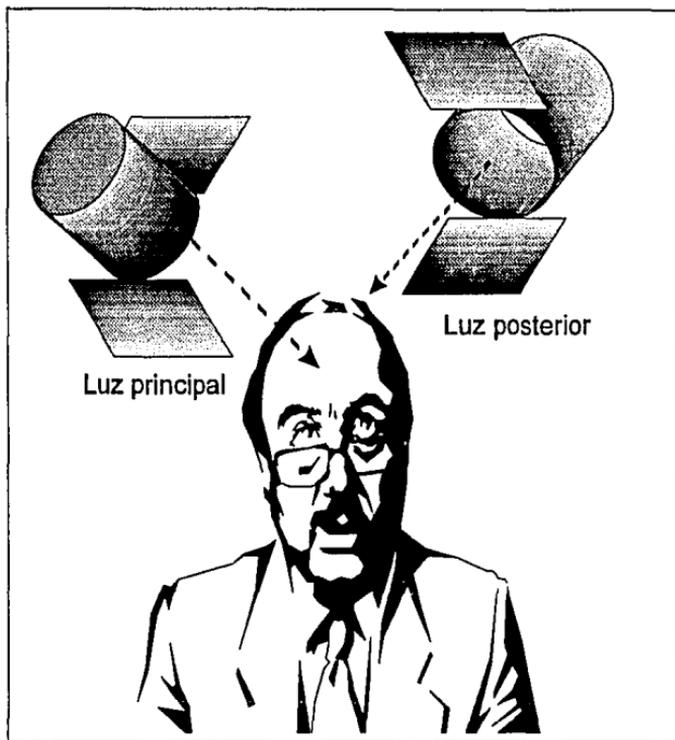
Como su nombre lo indica, se utiliza para dar cualquiera de los muchos efectos que se pueden realizar con base en la luz y la sombra; así, por ejemplo, producir el efecto de una ventana o de una reja de cárcel mediante los gobos.

f. Luz de relleno o filler.

Se emplea para suavizar las sombras y reducir el contraste total de la cara del actor.

Esta lámpara siempre debe ser una fuente de luz suave, generalmente debe tener la mitad de intensidad de la luz principal.

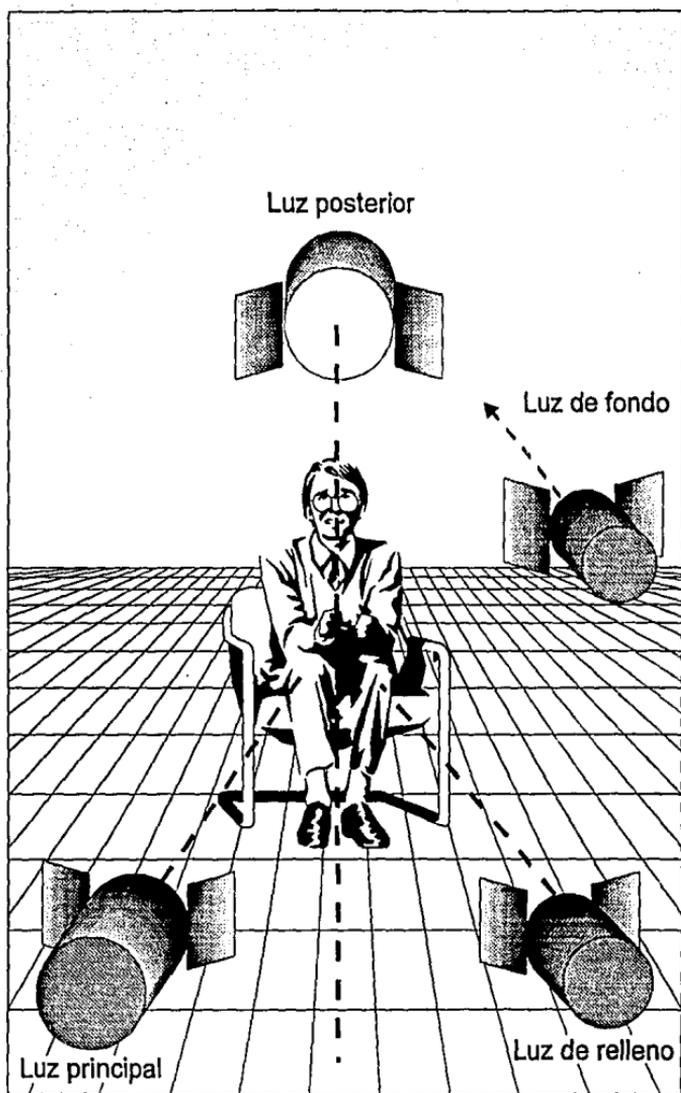
(Ver esquemas en las páginas siguientes).



2. Tipos de lámparas.

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

Para lograr esto, además de talento y sensibilidad, el director de iluminación requiere del conocimiento técnico para la medición de la potencia lumínica, la cual varía de acuerdo con el número de *watts* (vatios), ya que la luz principal debe ser por lo menos dos veces más intensa que la luz de relleno.



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

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

Para conseguir el efecto de noche en interiores, se requerirá de una temperatura de 3200°K, y para dar el efecto de luz de día, tanto en interiores como en exteriores, la temperatura deberá ser de 5600°K.

Las lámparas se colocan en la tramoya, que es un emparillado tubular, el cual deberá encontrarse aproximadamente cinco metros arriba de los actores; de ella cuelgan las lámparas que se podrán mover horizontalmente; otras bajan del techo en tubos telescópicos y hay otras que se colocan en tripiés.

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

a. Fresnel.

Lámpara muy utilizada como luz principal. Las hay de varios tipos con o sin cortadoras, que son aspas metálicas que sirven para cerrar, abrir o cortar la luz hacia arriba, abajo o hacia los lados. Por ejemplo, si se desea iluminar la mitad de la cara del actor, se le dirige la lámpara y se emplea una aspa para cortar la luz, creando sombras en la mitad del rostro.

Existen lámparas de diversas intensidades, desde 500w, 700w, 2000w, hasta 5000w, para usarlas según las dimensiones del estudio, foro o locación que se desee iluminar.

Se utiliza para interiores, con una temperatura de 3200K.

b. Seguidor o followspot.

Se utiliza en espectáculos y escenarios de gran magnitud, con diferentes colores intercambiables y diversas lámparas desde 575w, 1000w, en adelante. Con temperatura del 3200°K, para interior, y 5600°K, para efecto de luz de día. El seguidor es una luz muy direccional.

c. Cazuela o scoop.

Es muy utilizada como luz de relleno. Hay diversos tamaños e intensidades, que van desde los mil hasta los dos mil watts generalmente. Con una temperatura de 3000°K a 3200°K, para interiores.

d. Reflector minibruto.

Reflector que se utiliza generalmente en producciones exteriores, por su funcionalidad y práctico manejo.

Sus lámparas son generalmente de 680w, cada una, y pueden venir una, dos, cuatro, seis, nueve o doce juntas, con una temperatura de 5000K, para efecto de luz de día, y 3200K, para interior.

e. Cuarzo.

Se emplea para iluminar interiores en el estudio de televisión, puede venir un solo cuarzo, o cuatro de 500w cada uno, con temperatura de 3200K, para interior.

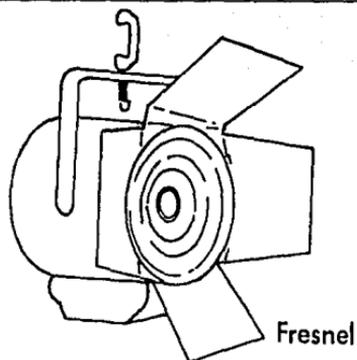
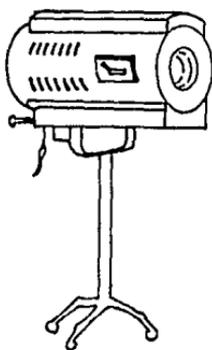
(Ver imágenes en la siguiente página.)

3. Filtros.

En televisión se hace uso de los filtros y star filter que se fabrican en forma de discos de cristal óptico, se colocan al lente de la cámara de televisión y, de esta manera, la luz que atraviesa a dichos filtros queda modificada antes de ser captada por la cámara.

Hay filtros en cuya superficie se delinean rasgos que simulan estrellas, de esta manera en una pantalla veremos como si hubiera una estrella en el escenario. Existen también los filtros para regular la temperatura del color.

Seguidor



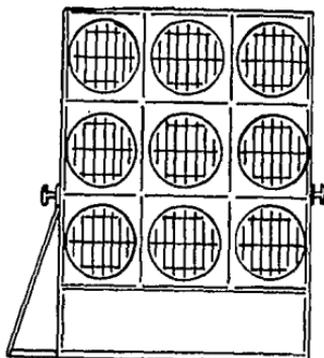
Fresnel



Cazuela



Cuarzo



Reflector
minibruto

Las lámparas tienen una temperatura de 3200K; para ésta, se coloca el filtro correspondiente a la luz de interiores.

En el caso de luz de día, el filtro adecuado de aquel que regula la temperatura del sol es de 5600K.

Otros filtros son los de densidad neutra, ND, para disminuir la intensidad de la luz.

Están también las llamadas gelatinas, que son pequeños cuadros de colores, que dependiendo del color será el efecto; por ejemplo, los más comunes son el azul para simular noche, el rojo para dar sensaciones más cálidas, etc. Estas gelatinas pueden estar hechas de papel celofán. Hay que tratarlas con mucho cuidado para que no se quemen al estar en contacto con el foco.

4. Consola de iluminación.

Se encuentra generalmente en el estudio y desde ella se controlan los niveles de luz.

Existen varios tipos de consolas portátiles, de 6 y 12 canales, hasta mucho más sofisticadas; varían según el tamaño del set, escenografía o locación que se desee iluminar, teniendo en cuenta la cantidad de luces, lámparas y efectos de luz que requiere la producción.

La consola de iluminación realiza básicamente tres tipos de operaciones:

a. directo. Enciende directamente las luces.

b. master. Por medio de éste, es posible controlar los dimmers, que son graduadores de intensidad lumínica para dar mayor o menor potencia a las luces.

c. Fading. Se controla por medio de una palanca que permite la aparición y desaparición gradual de la luz, desde negro a luz, fade in, y de luz a negro, fade out.

G. Cámara de televisión.

La cámara de televisión es un elemento electrónico, el cual convierte la imagen óptica en impulsos electrónicos y, posteriormente, a través de una serie de procesos, la imagen original puede verse en la pantalla.

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

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

1. Partes de la cámara de televisión.

a. Tubos de imagen:

Estos convierten la luz en señal electrónica y, posteriormente, la transmiten por medio de un cable coaxial, y por radiofrecuencia (usualmente microondas) hacia las máquinas de video o al switcher para ser fundida.

b. Lentes.

Por medio de los lentes, se puede variar la distancia y el ángulo de la toma. De esta manera la imagen se enfoca, se acerca o aleja.

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

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

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

c. Visor o *view finder*.

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

El visor cuenta con una visera, la cual ayuda a evitar los reflejos de la luz.

d. Pilotos.

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

(Ver imagen en la página siguiente).

2. Transportes de la cámara de televisión.

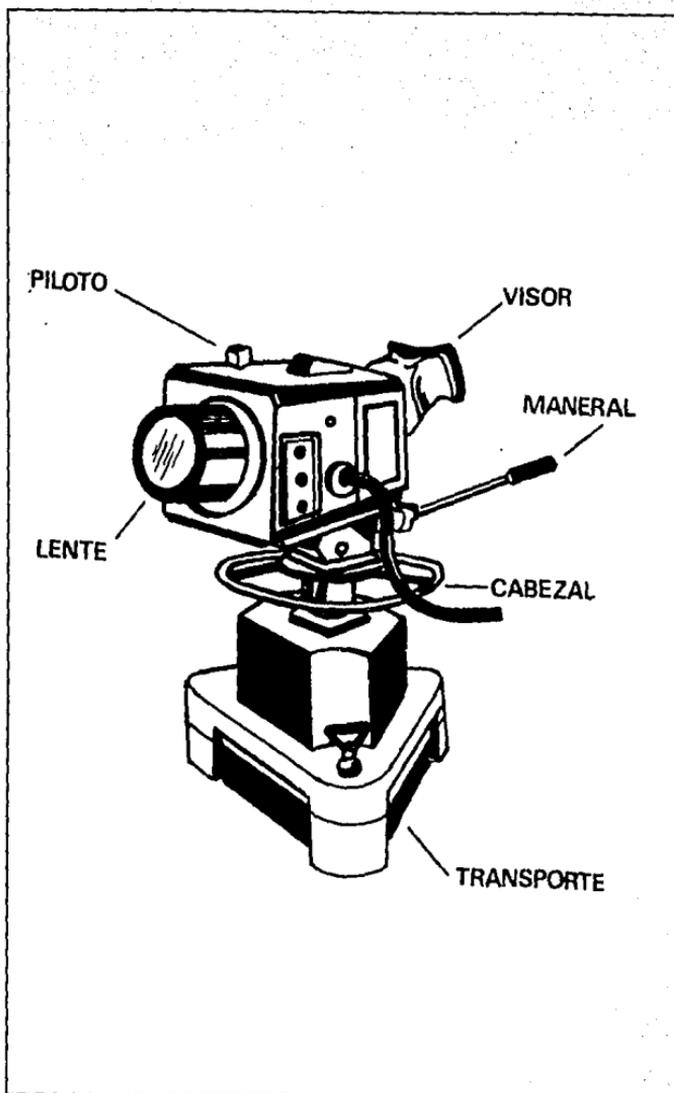
La cámara de televisión puede ser desplazada dentro del estudio, para lograr diferentes tomas a diversas alturas y variados movimientos, por medio del trípié, la grúa y el pedestal. Cada uno de ellos tiene funciones diferentes.

a. Trípié.

Es un aparato formado por tres soportes que permiten colocar la cámara en una posición o altura fija; está compuesto por el *cabezal*, que es una base especial, la cual permite al camarógrafo maniobrar la cámara, sobre su propio eje de 360 horizontalmente, y 90 verticalmente. Además, cuenta con dos frenos o seguros, que sirven para asegurarla, ya sea en posición vertical u horizontal, evitando que se mueva. El cabezal acciona con el *maneral*, que es una palanca de mando para los movimientos de cámara.

b. Grúa.

Además de desplazarse por el estudio, permite lograr diferentes alturas. Consta de cuatro ruedas, las cuales llevan encima una grúa con base giratoria. Permite tomas más sofisticadas por la altura que puede alcanzar.



c. Pedestal.

Podríamos decir que es una combinación de tripié y grúa flexible, y fácil de manejar para el camarógrafo. Consta de seis ruedas colocadas en forma de triángulo, dos en cada ángulo, unidas por una cadena, con un volante para orientar hacia la dirección deseada.

Existe también otro elemento, el cual puede estar integrado a la cámara o ser un aditamento de la misma, llamado intercom, compuesto por los audífonos utilizados para la intercomunicación entre el director y cada uno de los camarógrafos. Este sistema es imprescindible y siempre debe estar presente.

3. Tomas y movimientos de cámara.

Cuando hablamos de encuadres o tomas de cámara utilizamos con mucha frecuencia la palabra shot. Los shots varían según el tono o el estilo del programa; pueden durar varios segundos o minutos, dependiendo de la agilidad que se quiera del mismo.

Tomas.

a. Big close up o extreme close up (gran o extremo acercamiento).

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

Cuando esta toma se utiliza para fotografiar objetos, se le llama tight shot o toma muy cerrada; se utiliza en programas de suspenso para ver, por ejemplo, un revólver u otra arma, un reloj, etc.

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

b. Close up o toma cerrada.

Abarca desde los hombros de una persona hasta aproximadamente dos pulgadas arriba de la cabeza. Su función es fortalecer el impacto visual, hacer hincapié o dar más importancia a un aspecto de la reacción del actor. Es muy importante por ser la que más identifica a la persona que se está captando, pero es muy delicada por su posición, iluminación, etc.

c. Medium close up o toma medio cerrada.

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

d. Medium shot o toma media.

Esta toma es básica para alternar los close ups, si se utiliza correctamente permite llevar la continuidad del programa. Es una de las tomas más utilizadas en televisión. Abarca la imagen de una persona desde la cintura hasta un poco más arriba de la cabeza.

e. Medium full shot o toma media abierta.

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

f. Full shot o toma abierta.

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

g. Long shot o toma larga.

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

h. Big long shot o panorámica.

Se utiliza para situar o ubicar algún lugar específico, como la toma panorámica de una ciudad, estadio, etc. Mediante esta toma, se logra una



big close up



close up



medium close up



medium shot



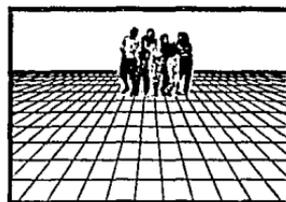
medium long shot



full shot



long shot



panorámica

Imagen de espectacularidad y profundidad, aunque debe tenerse cuidado al utilizarla, tomando en cuenta que la dimensión de la pantalla de televisión es muy reducida.

i. Two shot, three shot y group shot.

Son tomas compuestas por dos, tres o más personas.

(Ver esquemas en la página anterior).

Movimientos.

a. Panning o paneo.

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

b. Tilt.

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

c. Dolly.

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

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

d. Wipe shot

Al igual que el panning, se hace girando la cámara sobre su propio eje, en sentido horizontal, sólo que de manera violenta. También se le conoce como barrido de cámara.

e. Boom.

Este movimiento únicamente se realiza cuando la cámara se encuentra montada sobre un pedestal o grúa. Boom up consiste en elevar o hacer subir

la cámara a la altura deseada. Boom down baja la cámara hasta una altura determinada.

f. Travel o traveling.

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

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

g. Zoom o movimiento del lente.

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

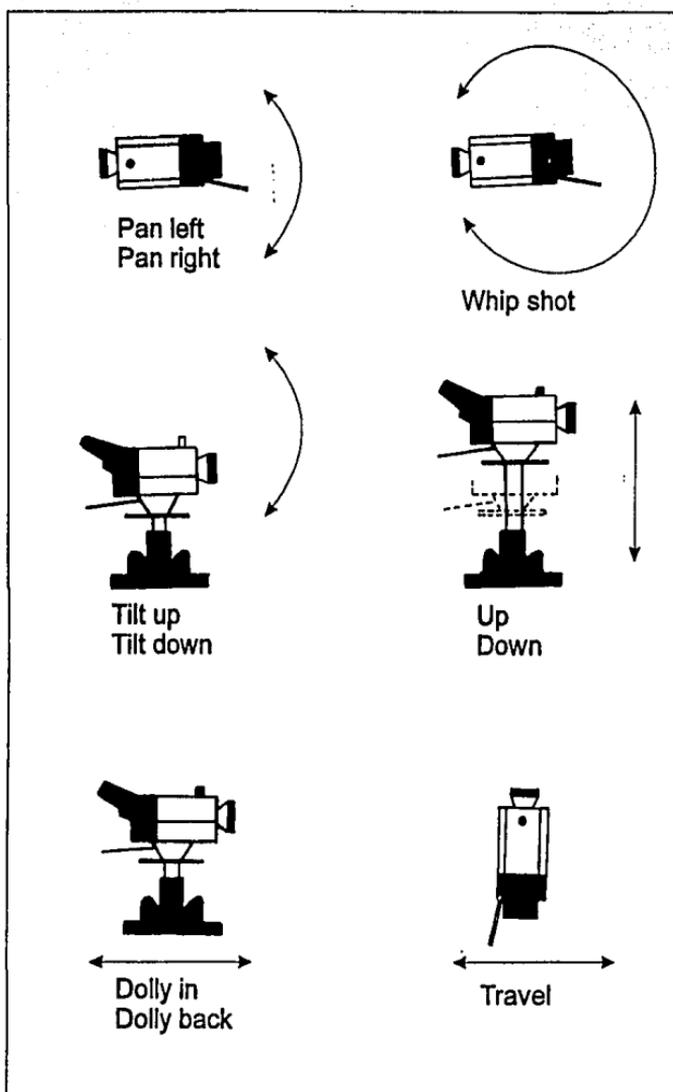
(Ver esquema en la página siguiente).

H. Locaciones y unidades de control remoto.

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

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

Por lo general, la cámara portátil se utiliza cuando se cubre alguna información para noticiarios, entrevistas, conferencias, exposiciones de arte en museos, grabaciones arquitectónicas de templos, edificios, monumentos, etc.



Las unidades de control remoto cuentan con cabina de dirección, máquina de video tape. Al igual que el estudio, las unidades de control remoto tienen un switcher, para elegir y mezclar imágenes de una a otra cámara. Existe un monitor para cada cámara, y además un monitor final, donde se verá la toma seleccionada por el switcher. Por supuesto, también debes contar con unidades de iluminación, donde se encuentra una consola para controlar la intensidad de las luces, y una consola de audio.

Es muy importante que las unidades de control remoto tengan una planta de energía, debido a que los altos voltajes de las lámparas requieren de alta resistencia; si se graba en casas, teatros, restaurantes, etc., no soportarían los altos voltajes que necesita el equipo de grabación.

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

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

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

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

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

POSTPRODUCCIÓN

7

En la etapa de postproducción se realiza la edición; puede considerarse como el ordenamiento del programa. Aquí se le da el acabado que se desea.

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

En postproducción se colocan los créditos correspondientes del equipo de producción, elenco artístico y también se agradece a las instituciones, empresas o corporaciones que brindaron facilidades para la realización del programa.

A. Edición.

"Responde esencialmente a la continuidad de un diálogo y de la acción al narrar una historia; así queda reducido a su más simple expresión. Trata de evitar las imágenes que no concuerden y que únicamente distraigan al espectador".⁷

En televisión se llama edición electrónica al proceso de dar secuencia, con hilación lógica, a determinada producción. Esto se realiza en las máquinas de *video tape*, cuyo funcionamiento es electrónico y tienen como fin grabar y reproducir para lograr el objetivo final, la edición.

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

7. Alberto MORALES. *Televisión: sus técnicas de realización*. Tesis, UIA, Universidad Iberoamericana, Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, México, 1987, p. 99.

Existe una cinta de video tape con un material ya grabado. Se trata de un programa cuyo conductor viaja por algunos de los estados de la República Mexicana en los que hay arqueológicas y explica la historia de cada una de ellas.

Es importante mencionar que, por necesidades de grabación, la realización se elabora en distintos días y no en el orden en que saldrá al aire; con esto quiero decir que si los lugares a grabar son, por ejemplo, Monte Albán, Oaxaca, Tula, Hidalgo, y Teotihuacán, puede suceder que por distancias se decida grabar en primer término el más lejano, que en este caso sería Oaxaca; seguiría Hidalgo y, finalmente, Teotihuacán. Sin embargo, el orden en que pasará al aire será Hidalgo, Teotihuacán y Oaxaca. Por lo tanto, en la edición se dará el orden y la hilación deseada.

Así, tenemos que por lo menos una máquina de video tape reproducirá lo que se haya grabado en el orden definitivo.

Es importante mencionar que una vez que se ha dado la secuencia deseada al programa, se necesita agregar algunas escenas, que pueden ser, por ejemplo, fotografías que se tomaron en la zona arqueológica u otro elemento importante.

Estas pequeñas escenas que se añaden son conocidas con el nombre de intercortes. También son utilizadas cuando hay algún error en la grabación que deba ser eliminado y, en su caso, sustituido por un intercorte.

"Claro está que para lograr una correcta edición, deben tenerse en cuenta los siguiente puntos:

- Cuándo y cómo debemos pasar del plano de una cámara al plano de la otra.
- Orden y duración de los planos.
- Mantenimiento de una buena continuidad visual".⁸

8. Alberto MORALES, Obra citada, p. 101.

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

La edición también obliga a prestar atención a lugares nuevos, de tal manera que, en cada transmisión, el espectador debe descubrir la nueva imagen y dónde se encuentra. Esta situación debe presentarse más frecuentemente cuando la acción se desarrolla dentro de una decoración o ambiente totalmente diferente al anterior.

Siempre hay un punto de referencia entre los planos reunidos; por lo tanto, el reajuste es fácil. La continuidad puede ser transmitida por el diálogo, la acción (estableciendo una relación causa-efecto), la presentación de sujetos comunes en los dos planos, o la continuidad sonora.

Algunas veces, pero sólo en ocasiones especiales, voluntariamente podemos romper con la continuidad de ideas del telespectador, por un efecto cómico o dramático.

1. El momento del corte.

"Por su fuerza, el corte debe ser realizado con mucha prudencia. Hay que saber cómo y cuándo hacerlo; es mejor hacer los cortes sobre una acción o reacción, pero hay que tener en cuenta que siempre el momento exacto en donde debemos de cortar está sujeto a controversia".⁹

Algunos sostienen que el momento del corte debe hacerse justo antes o después de una acción (siendo la acción necesariamente el centro de atención en ese instante). Un movimiento interrumpido por una transición puede resultar muy molesto, ya que rompe la continuidad de acción del sujeto.

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

9. Alberto MORALES, *Obra citada*, p. 101.

En conclusión, la edición tiene como fin dar hilación a la trama. Esto dependerá del ritmo que se desee, lo cual varía según el tema y el formato utilizado.

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

Por ejemplo, debemos analizar el final de la secuencia 1, y el principio de la secuencia 2, a fin de evitar un corte brusco. Un salto en la imagen cambiar bruscamente de ambiente o situación, puede ser molesto e incluso causar distracción al telespectador.

2. Edición por medio del Sistema C.M.X.

Las cintas de video de una pulgada cuentan con tres canales de audio. El tercer canal se utiliza para realizar la postproducción a través del sistema llamado C.M.X. En dicho canal se graban pulsos no visibles, donde queda registrado el código de tiempo de tres cuartos de pulgada, en el cual ya aparece en forma visible el mismo código de tiempo, llamado también *time code*.

Se hace la edición en tres cuartos y el *off line*, en donde se escriben, en un machote los tiempos deseados para las ediciones, *wipes*, etc.

Posteriormente, con el *off line*, se procede a programar la computadora del sistema C.M.X. con los tiempos que previamente se han seleccionado.

En tanto se montan las cintas en las máquinas de *video tape*, este sistema hace que las cintas corran a los tiempos seleccionados y se editen de acuerdo con las funciones programadas en la computadora del C.M.X.

Con la edición electrónica se tiene la posibilidad de editar con corte y disolvencia, y ensamblar audio y video simultáneamente.

B. Musicalización.

La musicalización en una grabación tiene como fin crear un ambiente que resulte acorde con la escena, y dotar de mayor veracidad a la interpretación de los actores.

Para efectuar cambios bruscos de situación o circunstancia, la musicalización cobra un papel muy importante, pues refuerza lo presentado en imagen, dándole más impacto a la escena.

Por ejemplo, si el fondo musical se corta de manera abrupta, los cambios bruscos del aspecto dramático se acentúan, o bien marcan el paso de una secuencia a otra.

Son muchos los casos en que se escribe un tema musical específico para el programa. Ello tiene como ventaja que el tema se convertirá en la identificación del programa para el espectador.

La musicalización debe manejar con cuidado, puesto que si se utilizan en exceso, puede resultar molesta y restar atención a la trama. En ocasiones, dependiendo del tipo de programa, se musicaliza en el momento de la producción; en otras, debido a la precisión requerida, se hace en la fase de la postproducción, para obtener resultados óptimos.

C. Créditos.

Se llama créditos a los nombres de las personas que intervinieron en el programa, tanto en materia de producción, como técnica y artística; también a los agradecimientos correspondientes a empresas e instituciones que brindaron facilidades para la realización del programa.

Los créditos pueden elaborarse mediante el generador de caracteres, el cual fue explicado en el capítulo correspondiente a producción (pág. 45); también pueden realizarse en el departamento de arte a través de cartones, cartulinas, fotografías, transparencias, etc.

D. Control maestro y transmisión.

Una vez que el programa ha pasado por la fase de la postproducción y se encuentra concluido, o bien, cuando se transmite en vivo, se envía al control (master), en el cual se verifica que la señal de televisión salga correctamente al aire.

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

- Se entregan los programas que se transmitirán durante el día y se elabora la pauta comercial, misma que será transmitida desde aquí.
- En el control maestro, la señal se envía al transmisor del canal, compuesto por un emisor de imagen, un emisor de sonido y un mezclador.
- Posteriormente, pasa a la antena del canal, para difundirse mediante videofrecuencia a los telehogares.

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

CONCLUSIONES

Se ha llegado al final de este trabajo que ha tenido como fin conocer el proceso de producción de uno de los medios de comunicación masiva con mayor auge y penetración en nuestros días: la televisión.

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

Con el desarrollo de la televisión mexicana, la producción televisiva se ha desarrollado tanto en el sector estatal como en el privado, lo cual ha ampliado el campo de acción profesional.

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

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

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

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

El set, la escenografía, mobiliario y utilería son elementos sumamente importantes, ya que contribuyen a crear la ambientación, y dar atmósfera a la producción, lo cual producirá mayor credibilidad y naturalidad.

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

Para el mayor lucimiento del actor y semejanza al personaje que interpreta, es muy importante que tanto el maquillaje y el peinado como los postizos sean los más apropiados, y que correspondan a la época o situación que se plantee, con el objeto de lograr armonía con el resto de los elementos.

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

Todo profesional de la televisión debe planear su producción de forma organizada y detallada, lo cual solamente se logra resolviendo los puntos requeridos en la etapa de preproducción.

Para producir cualquier mensaje o programa de televisión, es fundamental conocer la gramática televisiva para poder dar el ritmo, la puntuación y el manejo del tiempo que requiere el guión.

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

También se puede grabar en locaciones, debido a que actualmente la televisión ya no se limita a la escenografía, ya que hay escenarios naturales que no pueden ser sustituidos.

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

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

Es básico conocer el manejo de la cámara de T.V. por ser como el cincel para el escultor. La cámara es el elemento electrónico que permite convertir la imagen en señal electrónica.

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

Para grabar en locación, es indispensable contar con unidades de control remoto, debido a que éstas cuentan con lo necesario para la grabación. También se podrán utilizar las cámaras y videocaseteras portátiles.

En la etapa de producción, se plasman la idea y el guión, y cobran realidad a través de imágenes y sonidos.

La edición tiene la función de dar hilación, ordenamiento y acabado al programa, según el tratamiento deseado. También podrá modificar la narración.

La musicalización ambienta, subraya y enfatiza las escenas, dándoles mayor veracidad, causando impacto en la trama.

GLOSARIO

Abrir. Dar una toma mayor que la que se tiene en la cámara.

A.D.O. Generador digital de efectos ópticos (Ampex Digital Optics).

Aforar. Que no se vean elementos fuera del límite, que no pertenecen a la toma deseada de la escenografía. Encuadre correcto.

Aire. Término utilizado para indicar que la señal está siendo transmitida.

Audio. Sinónimo de sonido en las emisiones de televisión. Traducción en corriente eléctrica de los elementos sonoros de una emisión.

Audio viciado. Retroalimentación de audio que produce un sonido molesto.

Barra de color. Señal de referencia. Patrón de ajuste universal para el video; presenta los colores primarios y secundarios, además del nivel máximo y mínimo de luminosidad.

Betamax. Sistema de grabación en cinta de media pulgada (video casete).

Big close up. Abarca un detalle del rostro o de alguna parte del cuerpo de una persona.

Boom. Micrófono de caña, operando con un brazo retráctil o fijo.

Breakdown. Plan de trabajo de escenas a realizarse durante el día. Es llamado desglose de producción.

Cartas de ajuste. Imágenes de referencia para el ajuste de la cámara. Existen las cartas de resolución, linealidad, de grises, de registro y de foco.

Castig. Selección de aspirantes para representar determinado papel.

Central de video. Cuarto de control a donde llegan o salen señales de video y/o audio para su interconexión entre diferentes áreas, así como al exterior (microondas).

Cerrar. Disminuir el encuadre.

Charol. Reflejo concentrado de luz en algún elemento de la escenografía, mobiliario, personaje, utilería, etc., que debe ser evitado.

Chícharo. Pequeño audífono para escuchar las indicaciones del apuntador.

Chroma. Viene del griego, y significa color; se utiliza para describir la intensidad de saturación de color.

Chroma key. Efecto especial que se realiza por medio del switcher; consiste en la superimposición de dos imágenes que dan un efecto especial que puede variar, según el caso.

Ciclorama. Serie de paneles colocados alrededor de una escenografía o parte del foro.

Close up. Toma de acercamiento de la cara.

C.M.X. Computadora por medio de la cual se realiza la postproducción, edición, y que se programa de acuerdo con los tiempos deseados.

Consola de audio. Aparato con el que se controlan los distintos niveles de audio, desde la cabina de audio.

Consola de iluminación. Equipo electrónico para controlar la intensidad de las luces a larga distancia, ya sea a cada individuo o al grupo.

Conteo. Cuenta regresiva para iniciar la grabación de una secuencia (audio y/o video).

Corte. Voz para finalizar la grabación de la secuencia. En edición, es el cambio de imagen a imagen directamente.

Continuidad. Es la secuencia lógica de las diferentes escenas de un programa en cuanto a luz, forma, sonido, vestuario, escenografía, etc.

Crawl. Sistema electrónico que permite el paso de letreros de derecha a izquierda. Se realiza por medio del generador de caracteres.

Desenfoque. Cuando la toma está fuera de foco o existe desencuadre.

Desaforar. Cuando la cámara toma aspectos fuera del área de la escenografía establecida.

Disolvencia. Paso entrelazado de una imagen a otra a través del switcher.

Dolly back/out. Movimiento de la cámara hacia atrás sobre su pedestal.

Dolly in. Movimiento de cámara hacia adelante sobre su pedestal.

Edición. Acomodo de escenas y tomas de una historia o programa en el orden más adecuado para marcar una cronología.

Efectos. Son todos aquellos sonidos o elementos de imagen que nos sirven para modificar a la misma.

Encuadre. Toma de imagen que aparece en la pantalla.

Enfocar. Brindar nitidez a la toma.

Fade in/out. Se utiliza para indicar el aumento o disminución gradual de la imagen a negro o de negro a imagen; o bien de sonido de audio a silencio, o de silencio a audio.

Fast motion. Acción en cámara rápida.

Flare. Reflejo que induce al lente de la cámara que proviene de cualquier fuente de luz.

Floor manager. Es el jefe de piso; coordina el área técnica con producción, actores y servicios.

Freeze. Imagen congelada, sin movimiento.

Full shot. Encuadre en donde el o los personajes aparecen en su totalidad; en el se aprecian totalmente los rasgos anatómicos; muestra la acción humana.

Generador de caracteres. Aparato electrónico que permite el paso de los letreros (créditos) de derecha a izquierda, de abajo hacia arriba, intermitentes, etc. También proporciona diferentes tamaños o colores.

Group shot. Toma de cuatro o más personas.

Inalámbrico. Micrófono o apuntador sin cable.

Insert. Agregar video y/o audio en la edición entre dos imágenes de una escena.

Lavalier. Micrófono individual muy pequeño.

Locación. Lugar de grabación fuera del estudio o foro.

Lipsing. Sincronía entre el movimiento real de la boca y el playback.

Long shot. Toma abierta o lejana que permite ubicar el lugar de la acción.

Máster. Control maestro de las estaciones de televisión, donde se verifica electrónicamente que la señal salga correctamente del aire.

Medium close up. Encuadre plano pecho. Se ubica entre el medium shot y el close up.

Microonda. Señal de ultra alta frecuencia; con ésta trabajan los satélites, las parabólicas y las estaciones terrenas.

Moare. Efecto de batido en el video, provocado por telas o utilería de rayas, cuadros, figuras o puntos muy juntos.

Monitor. Pantalla donde se ve una señal; en audio, es la bocina.

Mutis. Cuando un actor sale de cuadro.

Osciloscopio. Pequeño monitor que indica el funcionamiento de las cámaras y la calidad del video.

Pajearar. Cuando el actor, sin necesidad, ve directamente al objetivo de la cámara.

Panel. Tabla de madera que se utiliza para realizar la escenografía.

Pan right/left. Rotación de la cámara horizontalmente, hacia la derecha o izquierda, sobre su propio eje.

Parche. Cable para conectar la fuente y el destino de una señal. También puede ser la cinta de microporo que se utiliza para esconder el chicharo en el oído del actor o el cable del apuntador.

Pedestal. Instrumento donde se coloca la cámara para transportarla.

Piloto. Proyecto de un programa.

Playback. Sustitución de la voz de un artista o del sonido original por una grabación efectuada previamente. En este caso se simulará que el artista canta, así como la ejecución de instrumentos.

Postproducción. Área en donde se llevan a cabo los últimos detalles de un programa, como edición, musicalización, control de calidad, efectos especiales, titulación etc.

Rever. En video, es una toma opuesta (180); y en audio, es el eco.

Roller. Sistema electrónico que permite la aparición de letreros de abajo hacia arriba.

Safe-guard. Margen alrededor del view finder que señala el límite que será cortado en la imagen final al aire.

Saturación. Cuando la señal de video o audio rebasa los límites máximos de los estándares establecidos.

Secuencia. Parte de la escena que tendrá continuidad.

Señal al aire. Envío de la señal de audio y video de un canal que está transmitiendo.

Set. Lugar acondicionado para las necesidades de la grabación.

Shot. Toma de cámara.

Soft. Grado de intensidad de un efecto desvaneciente; puede ser en iluminación o en imagen.

Staff. Personal técnico que interviene en una grabación.

Stock. Archivo clasificado de imágenes en cinta de video tape. Películas que podrán utilizarse en un futuro para ilustrar un programa.

Súper. Superposición de dos imágenes, poner delante de una toma otra imagen o título.

Switcher. Aparato electrónico que permite la selección de las diversas tomas ofrecidas por las cámaras. Al operador del mismo también se le llama switcher.

Talk back. Sistema que permite la intercomunicación por medio de un micrófono, entre la cabina de dirección y el estudio.

T.B.C.(Time base corrector). Sistema que controla la calidad de video en las máquinas de video tape.

Telecine. Aparato que permite la reproducción de imágenes cinematográficas, para que éstas sean transferidas a video, mediante una cámara de televisión unida directamente a un proyector de cine, cuyas velocidades se encuentran sincronizadas.

Televisión. Definición etimológica: visión de lejos, aparato que transforma una señal de video en imágenes.

Three shot. Toma de tres personas.

Tight shot. Es un big close up de algún objeto.

Tilt up/down. Movimiento de la cámara hacia arriba o hacia abajo sobre su eje vertical, sin mover el pedestal.

Transfer. Grabación de video o audio de un formato en otro. Hacer una copia.

Travel left/right. Movimiento de la cámara hacia la derecha o la izquierda sobre su pedestal.

Tubo del apuntador. Pequeño tubo de plástico que sirve como conducto para que el actor reciba la señal del apuntador.

Two shot. Toma de dos personas.

VHF (Very high frequency). Frecuencia que comprende desde los 30 MHz hasta los 300 MHz. En televisión se transmite en los canales del 2 al 13.

UHF (Ultra high frequency). Mayor frecuencia. Se transmite en los canales del 14 al 83.

Video tape. Cinta magnética recubierta por una capa de óxido de hierro en la que se graba o reproduce un programa de televisión; cinta en donde se registra magnéticamente imagen y sonido.

View finder. Visor de la cámara de televisión que permite ver la perspectiva de la toma.

Voz en off. Indica que la persona que está hablando no aparece en imagen.

Wipe. Efecto especial del switcher, que permite el paso de una imagen a otra de manera sofisticada.

Zoom in/back. Acercamiento o alejamiento del objetivo, a través del lente de la cámara, sin necesidad de desplazamiento.

BIBLIOGRAFÍA

- Arias Ruiz, Aníbal. *El Mundo de la Televisión*, Madrid, Guadarrama, 1971.
- CBS News. *Técnicas de las noticias en televisión*, México, Trillas, 1968.
- Compilación Jurídica de radio difusión*, México, RTC, Dirección de Radio, 1982.
- "*El Estado y la televisión*", en Revista Nueva Política, Vol. 1 Núm. 3, México, julio-septiembre, 1976.
- Gay Lord, James. *Televisión Educativa*, México, Trillas, 1972.
- González, Jorge. *Televisión: Teoría y práctica*, México, Alhambra, 1984.
- Hillard, Robert L. (compilador) *Televisión*, México, Editores Asociados, 1974.
- Kanitz, Livia. *La producción integral en televisión*, Buenos Aires, Americanas, 1968.
- La comunicación y los mass media*. Diccionarios del Saber Moderno. Bilbao, Mensajero, 1975.
- La televisión*. Biblioteca Salvat de Grandes Temas No. 14, Barcelona, Salvat, 1973.
- Levene, Sanford. *Televisión al Instante: Guía para producciones por T.V.* Nueva York, McGraw-Hill, 1964.
- Lewis, Colby. *Técnica del director de televisión*, 2a. ed., México, Pax, 1973.
- Ley federal de radio y televisión*, México, enero de 1960.
- Los satélites artificiales*. Biblioteca Salvat de Grandes Temas No. 18, Barcelona, Salvat, 1973.
- Lozano, Antonio. *Telecomunicaciones por satélite*. Buenos Aires, Glem, 1965.

- Mazal Pinto. *Régimen legal de los medios de comunicación colectiva*, México, UNAM, 1978.
- McLuhan Marshall. *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*, México, Diana, 1972.
- Millerson, Gerard. *T.V. Camera Operation*, Gran Bretaña, Focal Press, 1973.
- Morales, Alberto. *Televisión: sus técnicas de realización*. México, UIA, Tesis, 1987.
- Nieto Orozco, Daniel. *Los secretos de la producción televisiva*, Buenos Aires, Glem. 1963.
- Pierre Albert y Tudesque Jean. *Historia de la radio y la televisión*. 1a. Edición en español, México Fondo de Cultura Económica, (Col Breviarios #), 1981.
- Santos, Daniel. *Los efectos de la televisión*, México, UIA, Tesis, 1984.
- Prieto, E., Francisco. *Guión adaptado para televisión, de la novela "El Alacrán" de Rafael Bernal*, México, 1982.
- Voogel, Emile y Peter, Keyzre. *Filtros*, Barcelona, Parramón, 1979.
- Wagner, Fernando. *La televisión técnica y expresión dramática*, México, Labor, 1972.