



**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTONOMA DE MEXICO**



7
2EJ

**ESCUELA NACIONAL DE
ESTUDIOS PROFESIONALES
ACATLAN**

1995
1993
1992

MANUAL DE LENGUAJE BASICO DE TELEVISION

**TESIS PARA LA OBTENCION
DEL TITULO PROFESIONAL
DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO GRAFICO**

**PRESENTA:
ADRIAN VLADIMIR SALAZAR ARAGON**

GEN: 89-92

AÑO 1995

FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

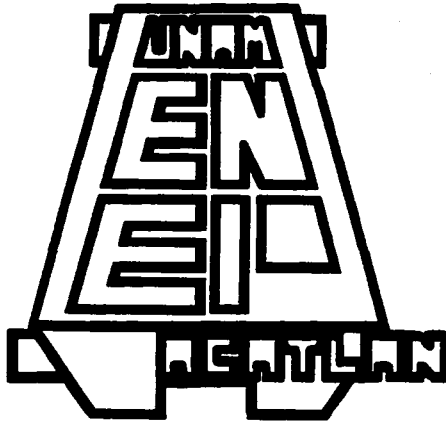
Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

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

DISEÑO GRAFICO

DU





AGRADECIMIENTOS:

**A mis padres y hermanos
por su apoyo y paciencia.**

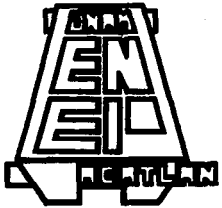
**A la Unidad de Talleres, Laboratorios y Audiovisuales,
Roberto, Juan Carlos, Gerardo, Jaime, Manzana
por su constante apoyo y asesoría**

**A las maestras Edith Vázquez, Laura Lugo, Juliana
Castellanos, Linda Osorio, y al maestro Alejandro
Cornejo que ayudaron en la formación de este
proyecto.**

**A mis amigos Momis, Gabi, Gris, Luigi,
Teban, Mauricio.**

A "Ella"

**"Y a todos
aquellos
que en alguna
forma
directa e
indirectamente
colaboraron
en la
realización de
este
proyecto"**



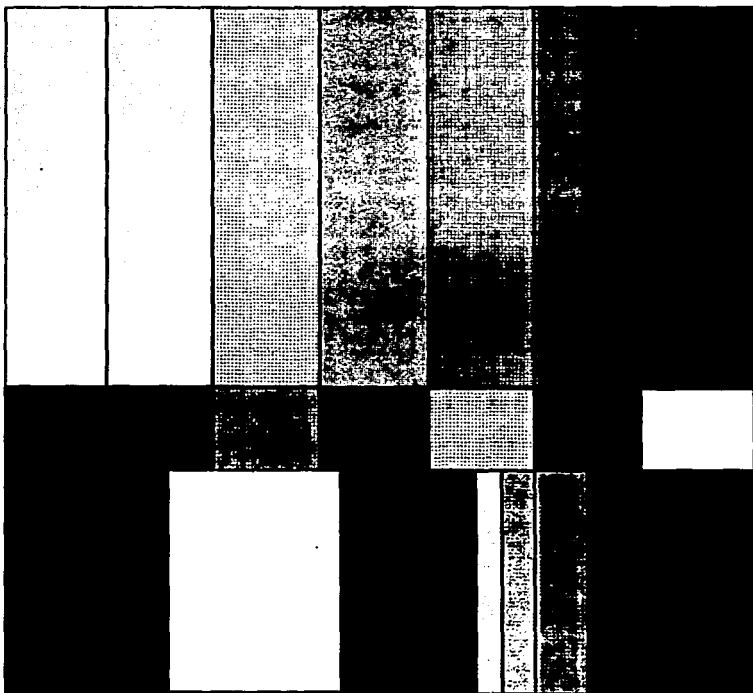
Tesis:

**MANUAL DE LENGUAJE BASICO
DE TELEVISION**

Presenta:

ADRIAN VLADIMIR SALAZAR ARAGON

**Generación 89-92
año 1995**



ASESOR:

**Blanca Edith
Vázquez Martínez**

MAMU AL DE COENCA
TELEFONOS

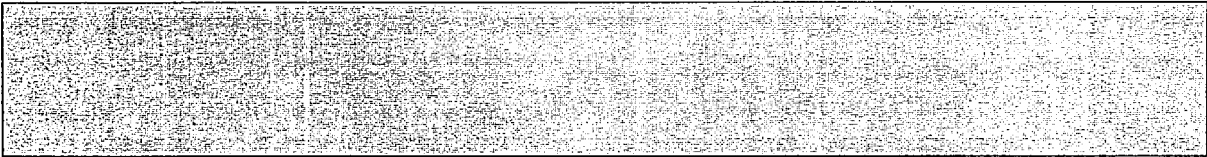


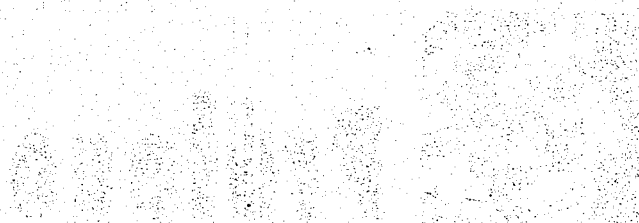
PRESENTA:


ADRIAN VLADIMIR SALAZAR ARAGON



Prólogo







Para la elaboración de este proyecto, se tomaron en cuenta las siguientes áreas:

1.- Como área práctica,

Los talleres de televisión I y II de la ENEP Acatlán.

2.- Como marco de referencia

El área académica de las Licenciaturas de Diseño Gráfico, Periodismo y Comunicación Colectiva, y Pedagogía ya que por los programas curriculares de cada una de estas carreras en algunas materias y especializaciones hacen uso de estas instalaciones.

El objetivo primordial de este manual es el de proporcionar al estudiante de Diseño Gráfico de un apoyo bibliográfico que le sirva

como referencia práctica durante la planeación de proyectos televisivos.

La información presentada en este documento en lo que se refiere a orden y organización de trabajo en una producción televisiva, se enmarca dentro del ambiente que se genera en el área técnica-académico y alumnado en los mismos talleres, hasta el momento de aprobación de este proyecto

En cuanto a la información técnica que se presenta se realizó una unificación de criterios tanto de los medios consultados (académicos, técnicos y bibliográficos), como de la experiencia adquirida como encargado responsable de los talleres I y II, a fin de facilitar a los alumnos de Diseño Gráfico la comprensión adecuada del contenido



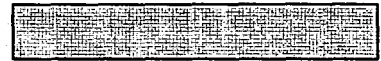
no puede ser el único criterio de selección, sino que debe ser complementado con otros factores como la experiencia, la formación, la capacidad de trabajo en equipo, la creatividad, etc.

El proceso de selección debe ser transparente y equitativo, y debe tener en cuenta las necesidades de la organización y del puesto a cubrir.



DISEÑO GRAFICO

DUU



El diseño gráfico es una disciplina que se ocupa de la comunicación visual a través de imágenes, formas y colores. Su objetivo es transmitir un mensaje de manera clara, efectiva y atractiva.

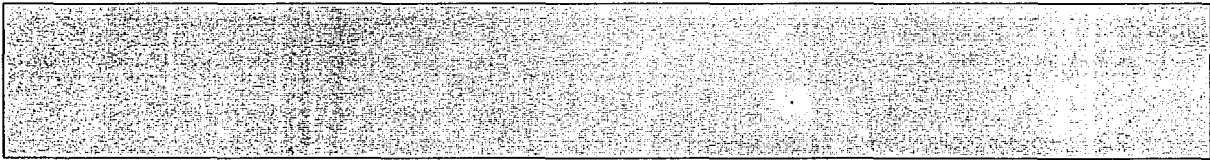
El diseño gráfico se aplica en una amplia variedad de contextos, desde la publicidad hasta la comunicación institucional. Algunos ejemplos de su aplicación son:

- Identidad corporativa
- Publicidad
- Comunicación institucional
- Edición de libros y revistas
- Diseño de interfaces de usuario

El diseño gráfico es una profesión que requiere creatividad, sensibilidad y habilidades técnicas. Los diseñadores gráficos deben ser capaces de entender las necesidades de sus clientes y traducirlas en soluciones visuales innovadoras.



Indice



Prologo	P. I
Índice	P. V
Introducción	P. IX
Capitulo 1	
Breve historia de la Televisión	P. 1
1.1.- Origen de la televisión	P. 3
1.2.- Desarrollo de la televisión en México	P. 7
1.3.- El Diseño Gráfico y la Televisión	P. 11
1.4.- La enseñanza de la televisión en la ENEP Acatlán	P. 13
Capitulo 2	
Lenguaje de uso en la planeación televisiva	P. 17
2.1.- Composición de encuadre	P. 19
Divisiones de pantalla	P. 21
Técnicas visuales	P. 23
2.2.- Lenguaje básico I: Tipos de encuadre	P. 26
2.3.- Lenguaje básico II: Movimientos de cámara	P. 43
Mov. con variación de óptica	P. 43, 46
Mov. con cambio de posición de cámara	P. 44, 47
Mov. con cambio de lugar de la cámara	P. 44, 48
2.4.- Lenguaje básico III: Transiciones	P. 50
2.5.- Lenguaje básico IV: Audio	P. 54
2.6.- Iluminación	P. 57
2.7.- Presentación del guión	P. 61



Escaleta	P. 61
Guión literario	P. 62
Guión técnico	P. 62
Story board	P. 63
Capítulo 3	
Organización de puestos y equipo en la planeación	P. 69
3.1.- Staff de cabina	P. 71
3.2.- Staff de estudio	P. 75
3.3.- Lenguaje técnico utilizado	P. 78
3.4.- Equipo técnico taller I	P. 80
3.5.- Equipo técnico taller II	P. 84
Capítulo 4	
Planeación en el proceso de edición	P. 89
4.1.- Clasificación de tomas	P. 91
4.2.- Edición	P. 92
4.3.- Tipos y funciones de edición	P. 93
4.4.- Esquemas de edición	P. 96
4.5.- Formatos de cintas	P. 98
Conclusiones	P. 103
Glosario	P. 109
Apéndice	P. 115
Guiones	
Bibliografía	P. 125

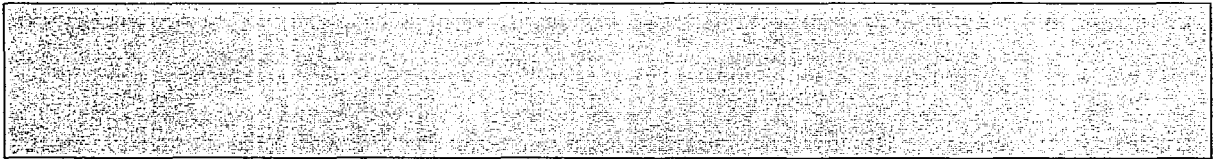
DISEÑO GRAFICO

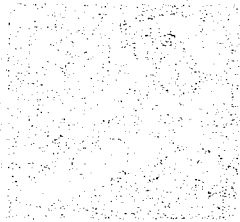
DU

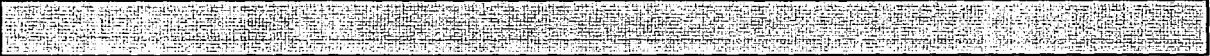




Introducción








En la actualidad la televisión y el video forman parte de nuestra realidad cultural. Se han logrado integrar como elementos idóneos dentro de la tecnología educativa, científica, social y comercial, por la facilidad que presenta de llegar a un número elevado de individuos de diferentes clases sociales o intereses culturales, sin requerir de una acción directa o personal.

La evolución que ha sufrido la técnica televisiva por medio de los avances científico-tecnológicos que han ocurrido a través del tiempo y su uso como medio de comunicación masiva en la actualidad, refleja una historia interesante de descubrimientos, hechos, que en su época fueron más que espectaculares. Por ello dedico el primer capítulo de este documento en hacer una breve pero concisa reseña de lo acontecido desde sus orígenes hasta nuestros días a nivel mundial, y en

el aspecto nacional como llegó a nuestro país y como se desarrolló en él. A partir de ahí como llega a ser una herramienta de trabajo del diseñador gráfico y cómo se contempla dentro de nuestra Universidad. su enseñanza en la carrera de Diseño Gráfico.

Dada la diversificación de criterios en cuanto a terminología utilizada en el medio televisivo esto trae como consecuencia gran variedad de términos y significados dentro de este medio, (a un mismo término se le confiere uno o más significados o en caso contrario a un significado se le otorgan diferentes términos).

El manejo de la técnica de televisión se ha ido generando como una herramienta de trabajo en muchas profesiones, tanto en forma comercial, científica, documental o didáctica. El




saber manejar el lenguaje empleado durante la planeación y realización de un programa cualesquiera que sea su contenido, representa un factor de suma relevancia para aquellas personas que hagan uso de éste. Por lo que el conocer adecuadamente este lenguaje y su correcta interpretación, se observa durante el segundo capítulo en el que contempla los términos más comunes y sus interpretaciones que se emplean en nuestra Universidad.

Dado que la televisión se presenta en forma de imágenes visuales y auditivas que requieren del empleo de una composición gráfica con base a contenidos predeterminados, se ha establecido una serie de normas de composición que datan desde los albores de la cinematografía. Comúnmente se dice que la televisión es hija del cine, por lo que muchos conceptos del primero se

han adaptado para la televisión como se describen en el capítulo segundo.

El saber interpretar adecuadamente el lenguaje televisivo permite planear mejor proyectos para televisión., esto aunado al conocimiento de las capacidades y habilidades con que cuenta el equipo de trabajo (humano y mecánico). Esto permite establecer un control de organización satisfactorio que se detalla en el capítulo tercero

Planear un programa con los términos, lenguaje y organización debido, es solo una parte del proceso de realización, el cual siempre tiene un acabado final del trabajo que se realiza muchas veces por medio de procesos de edición que también deben establecerse en la planeación



del programa, aspecto que se contempla en el cuarto y último capítulo.

Dentro de la curricula de la carrera de Diseño Gráfico la enseñanza de la televisión se contempla tanto técnica y como medio de expresión en la elaboración de mensajes gráficos.


En la misma carrera de Diseño Gráfico el problema del uso correcto del lenguaje se presenta de una manera muy amplia dado los diferentes criterios existentes en la parte académica al impartir la cátedra y ésta con el contacto que tiene con las otras dos Licenciaturas.

Razón por la cual surge la necesidad de esta propuesta: la elaboración de un manual que unifique esta terminología y la aplique como una posible solución a este tipo de problema. En este

manual se ordenan en diferentes categorías los términos y significados que conforman el lenguaje televisivo, actualizando su información de una manera básica y funcional.

Este orden parte de lo general a lo específico, siguiendo las líneas básicas de la enseñanza de la televisión dentro de la carrera de Diseño Gráfico, con el objetivo de facilitar la comprensión y uso de este medio.

La labor realizada en este proyecto, se basa fundamentalmente en brindar al estudiante y al maestro de un apoyo didáctico que le permita reforzar el conocimiento impartido dentro del área de televisión y de la de cine, (en este último caso por la razón de que se basa en el video para realizarse propiamente), por ello resulta práctico su posible empleo en las materias de televisión,




video, guionismo I y II, técnicas de edición y postproducción en la carrera de Diseño Gráfico, como material de referencia.

Durante mis estudios en la carrera de Diseño Gráfico me dí cuenta que a pesar de los esfuerzos que realizan los profesores de cada asignatura en enseñarnos de una manera positiva, me encontré siempre ante la necesidad de buscar mas información, de poner en práctica lo adquirido y de esta manera continuar superándome.

Si bien es cierto que en el desempeño profesional, lo que aprende y ve el estudiante durante la carrera; uno de los deberes primordiales del Diseñador Gráfico es el de actualizar constantemente sus conocimientos y reforzar los ya adquiridos, el estudiante debe

prepararse dentro y fuera del aula de clase con el objetivo de superarse y buscar el camino hacia la excelencia, para obtener logros positivos.

Lo que este documento muestra es el resultado de una investigación tanto bibliográfica, como de campo (caso ENEP Acatlán), en las carreras de Diseño Gráfico, Periodismo y Pedagogía, con la finalidad de que al estudiante de Diseño Gráfico le sirva como referencia tangible del como se trabaja dentro de los talleres de televisión. En la elaboración de este documento encontré la problemática de que la mayoría del material bibliográfico que existe es de procedencia extranjera, y que lo poco mexicano está basado en traducciones o ejemplos muy específicos que aportan únicamente pequeños fragmentos, como es el caso al buscar la relación del Diseño Gráfico con la Televisión en la cual



prácticamente no existen definiciones objetivas del primero.

La elaboración de este manual se llevo a cabo durante los semestres 93-II,94-I, 94-II y 95-I, tomando como campo de trabajo los servicios practicados en los talleres de Televisión de esta Universidad.

En el desarrollo de este trabajo se presentó comúnmente el problema del cambio de materias y/o profesores en los talleres de televisión (que tomé como centro de estudio), dependiendo de los programas de cada carrera, como el caso de Periodismo que en algunas materias se turnan alternadamente los talleres de Televisión y Radio, aunque dio la oportunidad de ahondar mas en la investigación de este proyecto el conocer diversos métodos de enseñanza, todo

esto retardó en forma considerable la formación de este proyecto. Se presentan los términos mas usuales que emplean los maestros tanto en Diseño Gráfico como en Periodismo y Pedagogía; las materias que se analizaron en Diseño Gráfico Fueron:

Laboratorio de Televisión I y II

Laboratorio de Cine I y II

Laboratorio de Audiovisuales I y II

en Periodismo y Comunicación Colectiva:

Técnicas de información por Radio y TV

Producción y programación televisiva

Técnicas visuales de información

Adaptación de textos

En la carrera de Diseño Gráfico en el caso de Cine I y II se mantuvo en cuenta su relación a la aplicación de video para sus producciones.

... el mundo de la cultura y el arte...
... el mundo de la cultura y el arte...
... el mundo de la cultura y el arte...
... el mundo de la cultura y el arte...

... el mundo de la cultura y el arte...
... el mundo de la cultura y el arte...
... el mundo de la cultura y el arte...
... el mundo de la cultura y el arte...



DISEÑO GRAFICO

DU



... el mundo de la cultura y el arte...
... el mundo de la cultura y el arte...
... el mundo de la cultura y el arte...
... el mundo de la cultura y el arte...

... el mundo de la cultura y el arte...
... el mundo de la cultura y el arte...
... el mundo de la cultura y el arte...
... el mundo de la cultura y el arte...

Capítulo I



Breve Historia de la Televisión



La carrera de Diseño Gráfico en la ENEP Acatlán, enseña el estudio del medio de la televisión como una herramienta más para el diseñador gráfico; el alumno para comprender eficazmente sus conceptos debe conocer el origen de este medio, su desarrollo dentro de la historia, así como también la manera en que se maneja su concepción en el ámbito de trabajo tanto escolar como profesional. Para ello no es necesario enfrascarlo con datos y definiciones complejas o llenas de tecnicismos, ya que esto únicamente es un conocimiento elemental para el desarrollo de su preparación profesional.

1.1.- Origen de la televisión

1817

Juán Jacobo Berelius (químico sueco), descubre el selenio, metaloide perteneciente al grupo del azufre, que se encuentra en la clausalita, pirita, etc., cuyas propiedades son la transmisión espontánea de electrones por la emisión de luz, denominándose fotoelectricidad.

Siendo el principio fundamental de la televisión.

1869

A. E. Bequerel, demuestra los rayos catódicos.

1873

Los ingleses L. May y W. Smith, establecen la relación que existe entre la iluminación y la resistencia eléctrica del selenio.

1875

El alemán V. Siemens construye la primera célula de selenio. G. Carey (USA) proyecta un sistema de transmisión televisiva que consiste en una pantalla de emisión con 2,500 células fotoeléctricas de selenio y una pantalla de recepción de 2500 bombillas eléctricas.

1878

El italiano A. Paiva, experimenta un método de recepción de imágenes televisivas sobre una cinta de selenio.

1881

Los ingleses J. Perry y W. Ayrton proponen un sistema televisivo a base de células de selenio.

1889

El ruso A. Stoletov produce una célula fotoeléctrica.

1897

El alemán K. F. Braun produce un tubo de rayos catódicos con una pantalla fluorescente, la cual da una luz cuando es golpeada por un haz de electrones.

1904

El alemán A. Korn, consigue transmitir figuritas a varios kilómetros de distancia con un teletógrafo, sistema telegráfico de tipo electromagnético.

1906

Los alemanes M. Dieckman y G. Glage, ensayan la transmisión televisiva de imágenes, utilizando la lámpara de Braun y siguiendo el sistema telegráfico.

1907

El ruso V. I. Rosing, inventa el telescopio electrónico, sistema de televisión basado en la lámpara de Braun tanto en el emisor como en el receptor.

1911

El alemán M Stille, propone el almacenamiento de imágenes en un alambre de acero.

1914

El alemán D. Von Mihaly, construye un sistema experimental de transmisión imágenes en forma electromagnética.

1922

El alemán A. Korn, realiza la primera transmisión de fotografías por radio entre Europa y USA.

1925

El inglés J. L. Baird, transmite televisivamente en directo la imagen de un hombre en movimiento a la habitación contigua.

1926

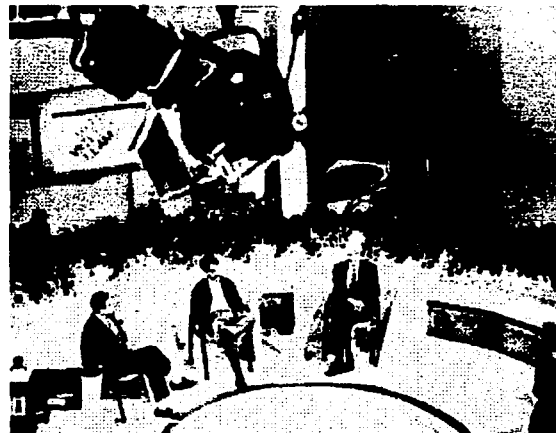
Se efectúa en Londres la primera demostración pública de transmisión televisiva, enviando una pequeña imagen analizada en 30 líneas.

1927

Se experimenta el almacenaje de impulsos electromagnéticos en un disco. El inglés B R. Tcheouloff, propone un método para grabar las imágenes magnéticamente

1928

El Inglés J. L. Baird, lleva a cabo en Londres la primera transmisión televisiva en color con el principio de las artes gráficas rojo, azul y verde superpuestos, realiza una transmisión televisiva radiofónica en directo, de personas, desde Londres a Nueva York (6,000 Km.).¹



1.2.- Desarrollo de la televisión en México.

1933

El ingeniero **Guillermo González Camarena**, inicia sus experimentos sobre televisión, construyendo sus propios equipos.

1939

En este año inventa un sistema de televisión cromática.

1940

Logra patentar un sistema de televisión a colores denominado "Tricromático", basado en los colores azul, rojo y verde.

1946

El 7 de septiembre se inaugura una estación experimental de televisión: la XHIGC, con la transmisión de un programa artístico que se transmite todos los sábados, a las 14:30 horas durante un lapso de dos años.

1950

Se inaugura la primera televisora comercial de México y América latina, XHTV canal 4, transmitiendo el informe presidencial de Miguel Alemán. Se inaugura XEW-TV canal 2.



1951

Primera transmisión de la UNAM, en circuito cerrado a colores, con temas sobre anatomía. Se pone en marcha la primera repetidora del canal 2, la XEQ canal 9

1952

Se inaugura XHGC canal 5. Se estrena televidentro.

1955

Se unen los 3 canales formando el "Consejo de Telesistema Mexicano".

1960

Se pone en marcha el canal 11 propiedad del IPN.

1965

Telesistema Mexicano cuenta con dos nuevos canales: el 7 y el 9.

1968

El canal 8 inicia su transmisión perteneciente a "Televisión Independiente de México" con sede en Monterrey, (TIM), se pone en marcha el canal 12 de la misma ciudad, perteneciente a "Telecadena Mexicana". Comienza a transmitir XHDF canal 13 en la Ciudad de México, concesionado al señor Francisco

Aguirre. Se pone en marcha XHTM canal 8 de "Fomento Televisivo S.A."

1969

Inicia operaciones la empresa "Cablevisión S.A." en la Ciudad de México.

1971

Se comienza a transmitir vía satélite por medio del INTELSAT.

1973

Se emite por parte del gobierno federal el reglamento de "La ley federal de radio y televisión"
Telesistema Mexicano y TIM se fusionan creando a TELEVISIA.

1974

Se publica en el diario oficial la "Ley federal de protección al consumidor", con disposiciones en cuanto a publicidad.

1975

Se nacionaliza el canal 13 y las repetidoras de Telecadena Mexicana.

1976

Televisa crea la cadena UNIVISION en USA, además la Fundación Cultural Televisa, teniendo como miembro principal a la UNAM.

1977

Se crea la "Dirección de radio y televisión, RTC" dependiente de la Secretaría de Gobernación.



1985

Se ponen en marcha la empresa IMEVISION dependiente del gobierno federal, con los canales 7,13 y el 22 del D.F.; el canal 8 de Morelia, el canal 2 de Chihuahua, se inaugura XHTM canal 8 de Fomento Televisivo S.A.

1988

Se crea el Consejo Nacional para la cultura y las Artes, cuya función es coordinar los Institutos de radio, Televisión y Cinematografía, que aún dependen de la Secretaría de Gobernación.

1991

El canal 22 se convierte en cultural.

1992

Se propone por parte del gobierno la privatización de IMEVISION.

1993

Cambia de nombre IMEVISION por el de Televisión Azteca. Se privatizan los canales 7 y 13; son adquiridos por el Grupo Electra y se explotan comercialmente.

El canal 22 permanece en manos del gobierno como canal cultural, iniciando sus transmisiones regulares el 24 de junio de este mismo año.²

1.3.- El Diseño Gráfico y la Televisión.

Dentro del campo de acción del Diseño Gráfico, existen determinadas áreas de trabajo que comprenden los medios de comunicación como lo son la radio, prensa y televisión. Al crear una imagen que por sus fines y contenidos requiere de un medio de difusión de gran alcance y penetración en el mercado consumidor, se contempla el uso de la televisión, para la cual la imagen necesita adaptarse a los requerimientos de la técnica de este medio.

La televisión es uno de los medios de comunicación de mayor importancia en la sociedad por su gran capacidad de impacto y manejo de masas, en las que el profesionista de Diseño Gráfico puede especializarse en distintos campos de trabajo afines entre sí, como son las áreas de escenografía, animación, gráficos, efectos especiales, planeación y visualización del

guión, entre otros; este último de bastante importancia para el manejo de la imagen creada, ya que consiste en su visualización en base a la técnica usada y a los objetivos a cumplir.

¿ Que es la televisión?

El concepto de televisión se define desde varios enfoques dependiendo de su función y utilización:

De tipo funcional: La televisión es un medio audiovisual muy popular, que trata de educar, entretener e informar al televidente.³

De tipo sociológico: Es un aparato ideológico al servicio del poder informativo.

De tipo doméstico: Como la pantalla de televisión casera (decodificador de señales de

audio y video) que recibe una transmisión televisiva.

De tipo economico-comercial: Es un instrumento de alta penetración y poder de manejo en el mercado consumidor.⁴

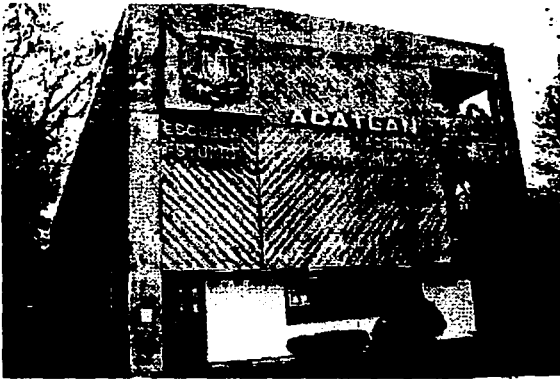
¿ Que es el Diseño Gráfico?

Es una disciplina en la cual se participa con la creatividad, elaborando mensajes visuales por medio de los elementos básicos del Diseño. Es más que una comunicación gráfica: es la transmisión de ideas por medio de grafismos con base a un fin, utilizando la creatividad y todos los elementos formales del diseño (colores, estructuras, composición, texturas, etc.). Su aplicación es la herramienta que cada diseñador

gráfico cuenta para transmitir visualmente ese mensaje.⁵

Es la interpretación visual de la información empleando los medios de comunicación existentes dentro de una sociedad, utilizando para ello una serie de elementos compositivos que consolidan la imagen empleada.

1.4.- La enseñanza de la televisión en la ENEP Acatlán.



En la Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acatlán, en las Licenciaturas de Diseño Gráfico, Pedagogía, Periodismo y Comunicación Colectiva, se enseña al estudiante el manejo de la televisión como técnica en cuanto al uso de cámaras, equipo y

producción, así como un medio en relación al manejo de información de mensajes visuales.

Con lo que se destacan tres enfoques básicos estrechamente relacionados uno con el otro, esto es: en la carrera de Diseño Gráfico se enseña la plasticidad del mensaje gráfico y la técnica, en Periodismo y Comunicación Colectiva se estudia la técnica y la producción de programas informativos y su contenido, y en Pedagogía se contempla la técnica como medio de elaboración de material didáctico y cultural.

En Diseño Gráfico se esmera en enseñar al alumno el máximo aprovechamiento de las ventajas y desventajas que presenta el uso de este medio de comunicación. El desarrollo del aprendizaje se realiza en dos partes:

La primera parte: Abarca el conocimiento de los elementos básicos de la técnica, así como su historia y desarrollo de la creatividad en la producción de mensajes como pueden ser programas comerciales, promocionales, etc., así como el desarrollo social y tecnológico que ha tenido este medio a través de su historia. Todo esto se realiza dentro de un semestre lectivo.

La segunda parte: Contempla en la realización de producciones un mayor grado de elaboración y complejidad, en donde el alumno emplea la experiencia anteriormente adquirida y la aplica a la creación de imágenes fuertemente consolidadas de objetivos y propósitos.

También se desarrolla durante un semestre lectivo.

En ambas partes se enseña al alumno ser parte integrante de un equipo de trabajo y a desenvolverse adecuadamente dentro de un estudio de televisión.



¹ c.f., E. Sánchez Ruiz "Historia mínima de la televisión mexicana".
Revista mexicana de comunicación, Vol 3 Num. 18, Jul-agos
1991 Pp 29-36.

² c.f., loc. cit., Pp 29-36

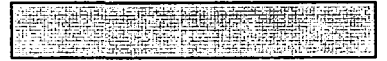
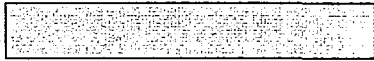
³ c.f., Lic. Juliana Castellanos, Entrevista sobre la televisión como
medio, ENEP Acatlán, 1993.

⁴ c.f., L. Adame, Guionismo, cap. El lenguaje de la imagen,
Mexico D.F., Ed. Diana, julio 1993 Pp 15-19

⁵ c.f., Lic. Gerardo Cervantes, Entrevista sobre Diseño Gráfico,
ENEP Acatlán, 1993.

DISEÑO GRÁFICO

DU



Capítulo II



Lenguaje de Uso en la Planeación

Para proceder a la elaboración de la estructura técnica de un programa de televisión, se deben conocer los distintos tipos de encuadres o tomas, movimientos de cámara, e indicaciones correctas para la oportuna intervención de aspectos importantes como son: audio, iluminación, tiempos de grabación, escenografía, coreografía, conductores, secuencia de escenas, efectos, etc.

La utilización de una terminología homogénea durante la profesión evitará errores de apreciación en una producción.

Cubriendo todos y cada uno de estos aspectos, se cuenta con una visualización clara y completa de la constitución del programa.

Una vez concretizada la idea o grupo de ideas del contenido del programa televisivo, deberán quedar asentadas adecuadamente por escrito.

Al escrito en orden de esta estructura se le denomina "Guión" y es el instrumento que establece todas las condiciones necesarias para realizar un Programa de Televisión. Debe contener todos los elementos de coordinación del audio y vídeo en cada secuencia de la composición del programa.¹

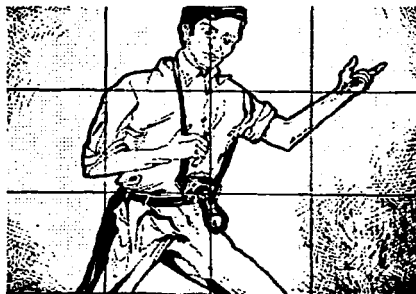
En teatro, radio y cine también existe el concepto de Guión, en televisión: a diferencia de éstos, se especifican las tomas, movimientos y ángulos de las cámaras, y las indicaciones principales bajo las cuales se desenvolverá el programa televisivo.

2.1.- Composición de encuadre.

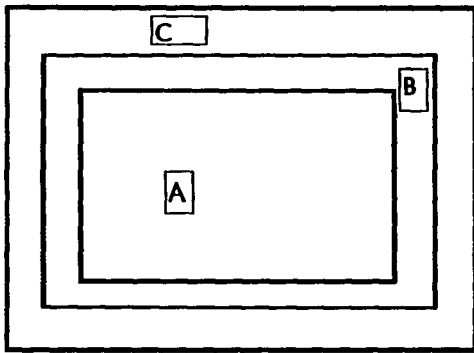
Para la correcta apreciación de una idea visual para televisión, se deben tomar en consideración los siguientes aspectos de vital importancia:

Dada la estructura estándar existente en las pantallas de televisión (NTSC), se requiere el empleo del formato 3 x 4 (tres unidades de alto por cuatro unidades de ancho); todo lo que aparece tiene una orientación horizontal, por lo que toda información debe de respetar esta proporción. A pesar de que el ojo humano se ajusta a las diferentes proporciones, la cámara de televisión no tiene esta capacidad. Si un gráfico o una imagen no ajusta las proporciones y se mueve la cámara hacia atrás para que ajuste, aparecerán elementos no útiles que descompondrán la toma o en dado caso la

información presentada será tan pequeña que no se distinguirá.²



A su vez , para facilitar el empleo de este formato, se recomienda la siguiente división de acuerdo a la importancia visual de cada zona:



a) Zona de información esencial::

“Aquello que se ve a través del visor de una cámara no es lo mismo que se ve en los monitores de la cabina de control y esto no es igual a lo que se ve en los monitores caseros, cada uno de ellos va perdiendo una pequeña parte de lo que

es la imagen real, de aquí que surgió un área esencial con la cual nos aseguramos de que no se perderá ninguna información desde el momento de grabar, hasta el momento de recibir la imagen en un monitor casero”.³

b) Área de protección:

Es un espacio que sirve como marco de protección al área esencial..

c) Perímetro de operación:

Apoya el manejo del encuadre con la finalidad de evitar desafores.

COMPOSICIÓN DE ENCUADRES

Teniendo presente que la pantalla ofrece un campo en dos dimensiones, el acomodo de los elementos visuales deberá crear la sensación de tres dimensiones; por tal razón se debe realizar una composición homogénea de todos los elementos, siendo que la ubicación de estos conforman una escena en un encuadre dado, por lo que se obtienen áreas o zonas de acción que se denominan: **DIVISIONES DE PANTALLA**, las más comunes son:

AREA PREFERENCIAL Y AREA SUPLEMENTARIA

La primera es donde se ejecuta la acción, y la segunda nos sirve de apoyo y

referencia. Dado que el campo visual del encuadre es semejante a la sección áurea o punto áureo, generalmente la composición se realiza en base a esta forma.



POR MITADES

El peso visual de los elementos en la composición se presentan en dos partes que pueden ser simétricas o asimétricas.



POR TERCIOS

Visualmente se puede dividir la composición en tres zonas proporcionales en forma horizontal o vertical.



DIAGONALES Y DERIVACIONES

La presentación de la composición se hace mediante el manejo de zonas visuales en diagonal, utilizando la red áurea.



TECNICAS VISUALES

JAULA:

Encierra la acción dentro de un contexto físico.⁴



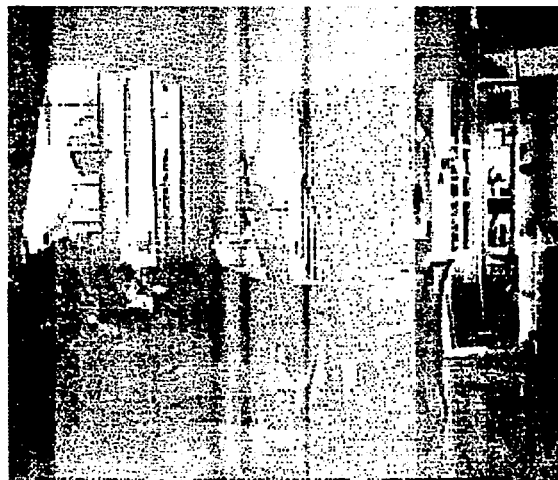
REJA:

Aísla la acción detrás de un elemento del entorno físico.⁵



AMBIENTE PROTECTOR:

Lugares donde se desarrolla la acción y sirven de apoyo visual.⁶



COMPOSICION TRIANGULAR

Es aquella en la que la figura humana equivale a un triángulo, con su base ocupando el espacio inferior de la pantalla., o, cuando los elementos principales o sujetos de la toma ocupan el espacio triangularmente.⁷

VENTANA DE ACCION

Presenta dos o más acciones que se sucederán una después de otra, mostrando lo que va a pasar.

¹ c.f. L. Adame Goddard, El guión, cap V Etapas para la elaboración de un guión, Edit. Diana. México D.F., julio 1993, P 52

² ITESM, Producción de vídeo, Edit. Tecnológico de Monterrey, México, 1994, P. 90

³ Loc.cit., P 90

⁴ D. Bernard, Anatomy of the film, Edit. St. Martin 'xpress, New york USA, 1990

⁵ c.f. ibidem

⁶ c.f. item

⁷ ITESM, op.cit., P 57

2.2.- Lenguaje Básico I: Tipos de encuadre

A la composición visual de los elementos y sus dimensiones respecto a la figura humana, dentro del formato 3 x 4 se le llama encuadre.⁸

En el ambiente de televisivo también se le llama Shot (en el cine se le hace referencia al momento de fotografiar las imágenes con las cámaras), y es la imagen que ocupa el campo total de la pantalla. Otro nombre que se le da es el de Toma.

A diferencia de la fotografía la imagen únicamente se puede ver por medio de un visor electromagnético (monitor o pantalla de televisión)).

La conceptualización de los encuadres fija sus parámetros en relación a la proporción de la figura humana, por lo que los términos que se mencionan a continuación se caracterizan por eso. Se debe tomar en cuenta que estos encuadres se pueden utilizar en forma indistinta, sin importar la naturaleza de los elementos que los compongan.

En el campo de trabajo de la televisión, es muy común encontrar gran variedad de lenguajes personalizados según el lugar donde se trabaja, por lo que es necesario conocer primero la terminología comúnmente empleada para evitar confusiones. El lenguaje utilizado en México se maneja en inglés dada la cercanía que tenemos con Estados Unidos, y la facilidad que presenta para simplificar los términos.⁹

A continuación enunciamos los términos utilizados para nombrar los encuadres mas comunes empleados actualmente, empezando desde la toma más abierta a la más cerrada y las variaciones que existen y ángulos de toma.

ENCUADRES

E.L.S. : EXTREME LONG SHOT TOMA EXTREMADAMENTE ABIERTA, PANORAMICA

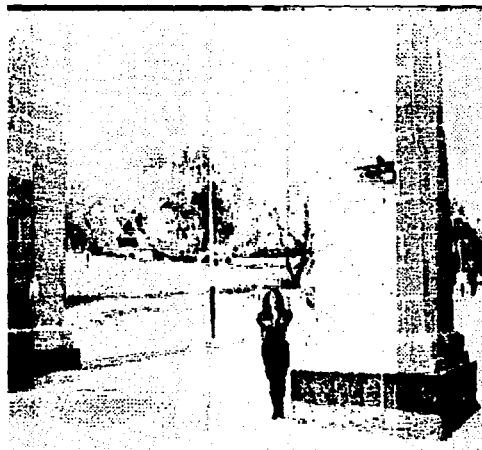
Expone una vista muy amplia, de grandes dimensiones, ofreciendo información general de la escena. Sirve para mostrar el área general en donde se va a desarrollar la acción, para reforzar el ambiente que se pretende lograr.



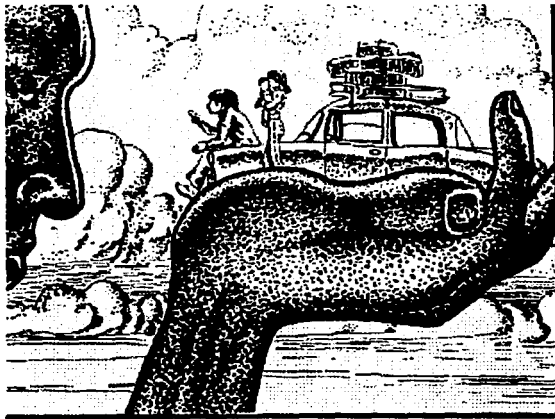
B.L.S.: BIG LONG SHOT
TOMA GRANDE, PLANO
GENERAL.



Expone una vista amplia un poco más cerrada que el E.L.S. en relación a la figura humana. proporciona datos mas precisos acerca del entorno donde se sucede la acción.



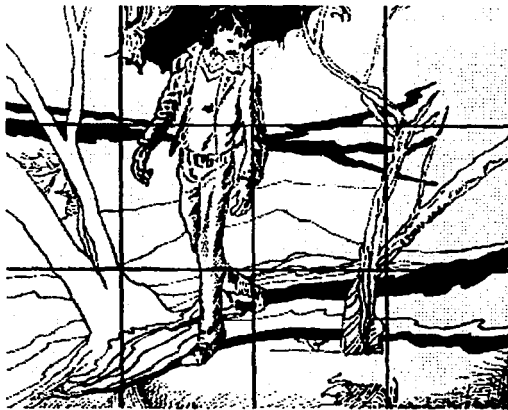
L.S.: LONG SHOT
TOMA LARGA.



Presenta el espacio donde se lleva a cabo la acción, es donde ocurre toda una secuencia de escenas y describe el lugar y el ambiente.



F.S.: FULL SHOT
TOMA COMPLETA. PLANO
GENERAL MEDIO

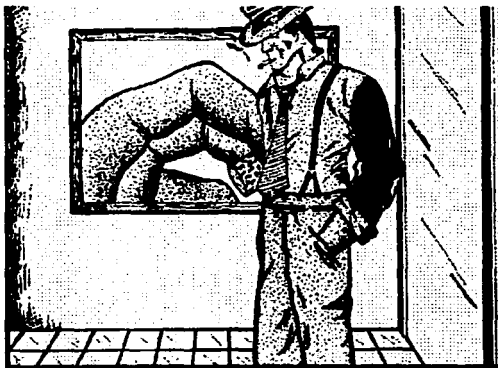


Presenta la figura humana completa de pies a cabeza, se emplea para

enfatar la postura, vestimenta o actitud del sujeto dentro del desarrollo de la acción.



M.F.S.: MEDIUM FULL SHOT
P.A.: PLANO AMERICANO
A.S.: AMERICAN SHOT

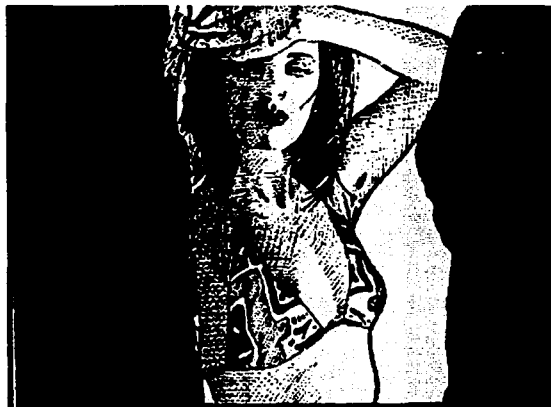


Se realiza la toma a partir de la pantorrilla o de las rodillas del sujeto hacia la

cabeza, o tomando en cuenta las tres cuartas partes superiores del personaje.



M.S.: MEDIUM SHOT
TOMA MEDIA



Muestra una toma intermedia del sujeto,
de la cintura hacia la cabeza.

M.C.U.: MEDIUM CLOSE UP
PRIMER PLANO MEDIO. MEDIO
ACERCAMIENTO



Presenta la parte superior del personaje,
a partir de la zona pectoral hacia la cabeza.

C.U.: CLOSE UP
PRIMER PLANO,
ACERCAMIENTO SUPERIOR.



Muestra una toma cercana del sujeto ,
donde se enfatiza su rostro, se expone a partir de
los hombros.



B.C.U.: BIG CLOSE UP
GRAN ACERCAMIENTO
SUPERIOR, PRIMERISIMO
PRIMER PLANO.



Toma mas cerrada que el C.U. ,
muestra la cara desde el mentón hasta la frente.



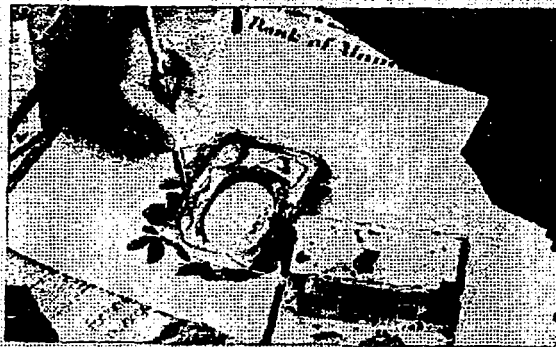
***E.C.U.: EXTREME CLOSE UP
TOMA EXTREMADAMENTE
CERCA, TOMA CERRADA DE
PRIMER PLANO.***



Acentúa una parte del rostro, llegando esta a ocupar toda la pantalla, es empleada generalmente para enfatizar un gesto, en los ojos o en la boca.



T.S.: TIGHT SHOT
TOMA AJUSTADA.



Presenta una determinada parte del cuerpo humano en compañía de un objeto, llegando a ocupar todo el formato,



**2 S.: TWO SHOT
TOMA DOBLE**

Muestra a dos sujetos dentro de la toma,
pudiendo ser en M.C.U., C.U., o B.C.U.



**3.S.: THREE SHOT
TOMA TRIPLE**

Presenta a tres individuos dentro de una toma,
siendo ya sea en F.S., M.F.S., M.S., M.C.U., C.U.



G.S.: GROUP SHOT TOMA EN GRUPO

Expone a un grupo de sujetos mayor de cuatro en una escena, puede ser en F.S., M.F.S., M.C.U. o C.U.



Los encuadres mostrados se realizaron en base a la línea del horizonte, en forma paralela, con una angulación de grado cero, en el caso de que varíe el ángulo de la toma, a esta variación se le denomina: :

Angulos de encuadre.

Esta variación se puede combinar con los encuadres antes mencionados con el objetivo de enfatizar determinadas situaciones, actitudes o hechos de una forma más interesante. Esta variación se ha estandarizado en 45 grados respecto a la línea del horizonte.

En varios de ellos la inclinación del ángulo debe ser respetada para que se pueda cumplir con el objetivo y en otros puede variar como lo requiera la planeación.

Los mas comunes que se realizan son los siguientes.

PICADA

Toma fija hacia abajo en 45 grados.



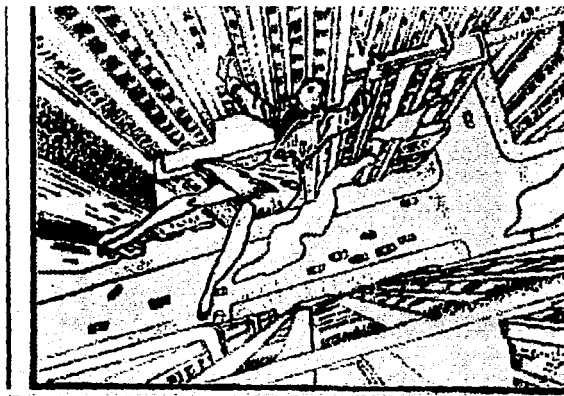
CONTRA PICADA

Toma fija hacia arriba en 45 grados de inclinación.



TOP SHOT
TOMA CENTRAL

Toma vertical hacia abajo en 90 grados.



CONTRA TOP SHOT

Toma vertical hacia arriba en 90 grados.



OVER SHOULDER

Toma por detrás de un sujeto pasando por encima de sus hombros.



P. H.: PLANO HOLANDES

Variación del ángulo del encuadre en uno de los costados laterales



⁸ R. Cruz-villegas Villegas, *Tecnología prima para la televisión*, edit. UAM Azc., Edic. 1a, México D.F., 1992³
M. Villarreal, *Plática sobre el medio de la televisión*, entrevista Productor ejecutivo de eventos especiales en Televisa, ENEP Acatlán, 1993

2.3.- LENGUAJE BASICO II: MOVIMIENTOS DE CAMARA

A las acciones físicas de cambio de toma a consecuencia de una variación de óptica, de posición o de lugar en la cámara, se le denominan:

"MOVIMIENTOS DE CAMARA"

La clasificación de estos movimientos se determina en base a su origen, por lo que se establecen los siguientes tres grupos:

- A) TOMAS CON VARIACION DE OPTICA
- B) TOMAS CON CAMBIO DE POSICION DE LA CAMARA
- C) TOMAS CON CAMBIO DE LUGAR DE LA CAMARA

Cada uno de estos grupos abarca una serie de movimientos básicos que son utilizados comúnmente.

TOMAS CON VARIACION DE OPTICA

En el Grupo A contiene los movimientos que se pueden obtener como resultado del movimiento del Zoom y del Telémetro. (Movimientos dentro del lente de la Cámara). Los mas comunes son:

- 1.- FOCUS IN, ENFOQUE:
Ajuste del foco del sujeto.
- 2.- FOCUS OUT, DESENFQUE:
Variación del foco del sujeto
- 3.- CHANGE FOCUS:
Cambio alternado del foco entre dos sujetos o más.

4.- ZOOM IN:

Acercamiento al objeto de la toma

5.- ZOOM BACK:

Alejamiento del objeto de la toma

**TOMAS CON CAMBIO DE POSICION
DE LA CAMARA**

El Grupo B contiene los movimientos que se pueden derivar del cambio de posición de la cámara sin variar el lugar del transporte de la misma.

Los mas comunes son:

1.- PAN LEFT:

Paneo a la izquierda

2.- PAN RIGHT.

Paneo a la derecha

3.- WHIP SHOT:

Movimiento en paneo violento

4.- TILT UP:

Movimiento hacia arriba

5.- TILT DOWN:

Movimiento hacia abajo

8.- PED UP:

Subir la cámara horizontalmente

9.- PED DOWN:

Bajar la cámara horizontalmente

**TOMAS CON CAMBIO DE LUGAR
DE LA CAMARA**

En el Grupo C están contenidos todos los movimientos que resultan de cambiar de lugar el transporte de la cámara. Los mas comunes son:

1.- TRAVEL RIGHT:

Movimiento hacia la derecha paralelamente al movimiento del sujeto.

2.- TRAVEL LEFT:

Movimiento hacia la izquierda paralelamente al movimiento del sujeto

3.- TRAVELING:

Seguimiento de la persona

4.- DOLLY IN:

Movimiento hacia adelante de acercamiento al objeto de la toma

5.- DOLLY BACK:

Movimiento hacia atrás; alejamiento del objeto

6.- CIRCLE SHOT:

Movimiento circular en torno al sujeto

7.- BOOM UP:

Movimiento de la cámara hacia arriba por medio de una grúa, conservando su encuadre

8.- BOOM DOWN:

Movimiento de la cámara hacia abajo por medio de una grúa conservando su encuadre

9.- CAMARA OBJETIVA:

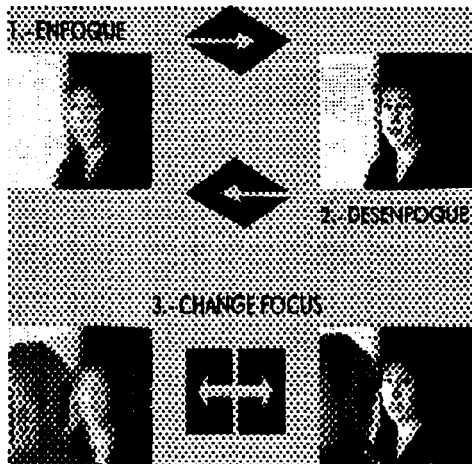
El movimiento de la cámara se realiza como simple observador

10.- P.O.V. O PUNTO DE VISTA:

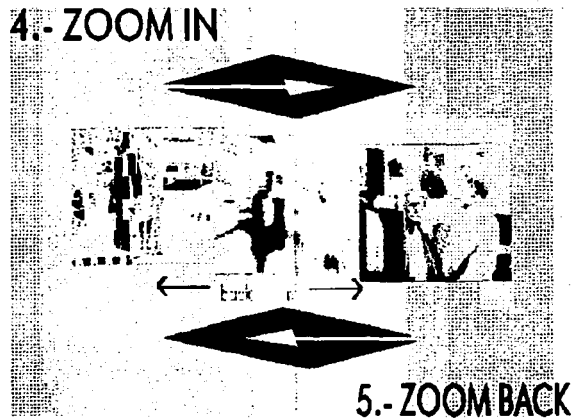
Los movimientos de la cámara dan la sensación de ser el protagonista de la acción, también se la llama cámara subjetiva.

TOMAS CON VARIACION DE OPTICA

A manera de visualizar cada uno de estos movimientos se presentan algunos ejemplos:

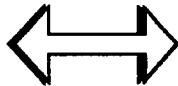
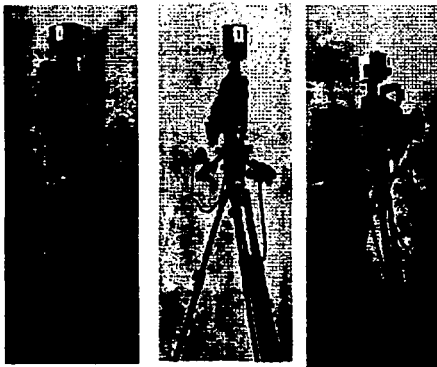


4.- ZOOM IN



**TOMAS CON CAMBIO
DE POSICION DE LA CAMARA**

1.- PAN RIGHT ← → 2.- PAN LEFT



3.- WIPE SHOT

4.- TILT UP



5.- TILT DOWN



6.- PED UP



7.- PED DOWN

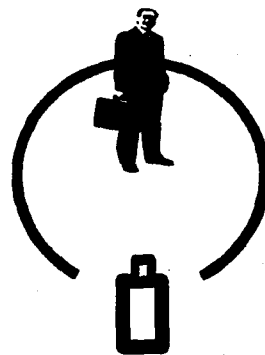


**TOMAS CON CAMBIO
DE LUGAR DE LA CAMARA**

2.- TRAVEL RIGHT

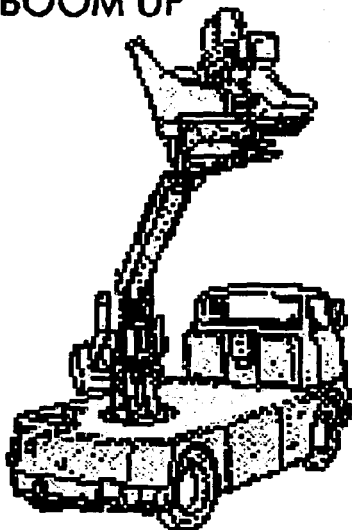
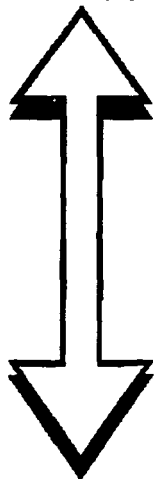


2.- TRAVEL LEFT



6.- CIRCLE SHOT

7.- BOOM UP



8.- BOOM DOWN

9.- CAMARA OBJETIVA

Ofrece el campo de visión a manera de espectador o simple observador de la acción, no participa en la misma. Generalmente, las tomas que se realizan en televisión cumplen con esta función, siendo de esta manera en que se efectúan los encuadres, ángulos y movimientos.

10.- CAMARA SUBJETIVA

El campo de visión es desde el punto de vista de uno de los personajes que intervienen en la acción, permite la sensación de participar al espectador como parte de la trama, de principio a fin o en algunas partes. Se pueden aplicar los diferentes encuadres, ángulos y movimientos para esta función. El traslado de la cámara es más libre de acuerdo al personaje que está interpretando.

2.4.- LENGUAJE BASICO III: TRANSICIONES

Son recursos utilizados para la mejor comprensión del contenido del mensaje. También se le denominan transiciones espaciales. Esto es el paso de una imagen a otra que implica cambio de posición o lugar en un espacio-tiempo. Los recursos más comunes son:

TRANSICIONES

FLASH BACK

Presenta una serie de acciones que ya acontecieron tiempo atrás, intercalados en la acción que se está llevando en el presente.

El paso del presente al pasado se realiza utilizando una disolvenca, wipe o un cambio de

foco, se emplea para remitir un antecedente de la acción que está sucediéndose o está por presentarse.¹⁰

FLASH FORWARD

Presentan adelantos de la acción a desarrollarse, intercalándose en la acción que está llevándose a cabo. Como en el caso anterior el paso de una acción a otra se realiza empleando una disolvenca, cortinilla o cambio de foco. Se emplea para presentar posibles resultados o consecuencias de la acción que se esta llevando a cabo en el presente.¹¹

CONTRAPUNTO o CRISH-CRASH

Presenta en forma alternada, situaciones simultáneas o acciones paralelas que se desarrollan dentro del mismo tiempo, ya sea en el mismo lugar o diferente.



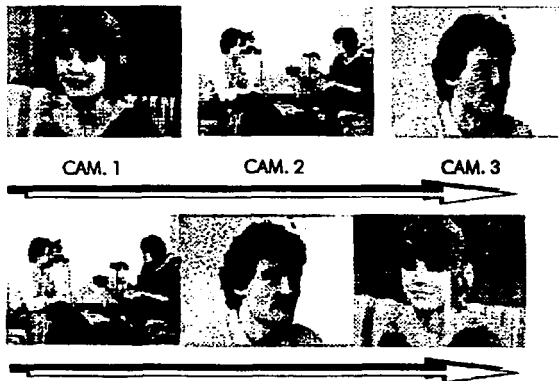
DISOLVENCIA

Es el desvanecimiento de una imagen a otra, se utiliza para el cambio de escenario, o, espacio tiempo, suaviza la sensación del cambio.



CORTE DIRECTO

Es el paso directo de una imagen a otra, (de una cámara a otra), dentro de un mismo espacio-tiempo.



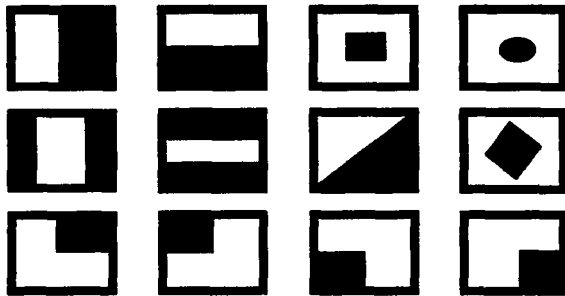
CORTINILLA

Es el cambio de una imagen por otra, mediante un efecto digital, dentro o fuera de un espacio-tiempo, es el punto intermedio entre el corte directo y la disolución.

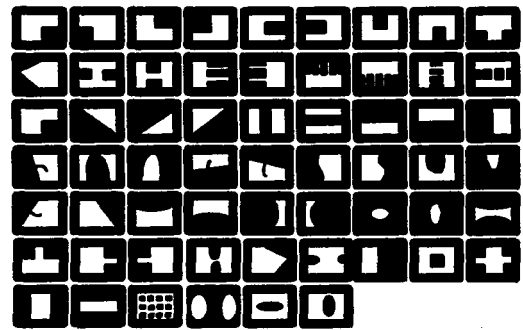


En el taller de televisión 1, existen las siguientes cortinillas o "wipe's", en la siguiente

representación la parte de color negro indica como entra la segunda imagen en relación con la primera que es de color blanco.



puede modificar con dos efectos denominados eco y paring (emparrillado).



En el taller de televisión II. se tiene mas variedad de cortinillas, además de que se les

¹⁰ D. Bernard, Anatomy of the film, Edit. St Martin's press, New York USA, 1990

¹¹, R. Cruz-villegas, op.cit

2.5.- LENGUAJE BASICO IV: AUDIO

Dentro de una producción de televisión, el factor Audio, ocupa un nivel importante: Ayuda a comprender la imagen y el contenido del mensaje; dicho de otra forma, es la parte complementaria de la imagen.

Durante la preparación de un programa de televisión, dependiendo del tamaño del foro, la música y los efectos de sonido, con el propósito de ahorrar tiempo y dinero, se graban con anticipación y de preferencia en una cabina de audio.

COMBINACION DE IMAGEN Y AUDIO

En muchos casos la conjugación del audio con el video juega un papel importante dentro de una producción; las combinaciones mas comunes son las siguientes:

- 1.- Video domina audio, este es el caso del cine.
- 2.- Audio domina video, el caso de muchos noticieros.
- 3.- Audio y video se apoyan alternativamente.
- 4.- Audio y video corren independientemente (puentes musicales).¹²

Razón por la que se debe conocer las diferentes categorías de clasificación del audio y el lenguaje que se utiliza en cada una de estas.¹³

Estas categorías son:

- 1.- **Discurso Verbal:**
Locución grabada o en vivo.
- 2.- **Discurso Musical:**
Fondos musicales grabados o en vivo.

3.- Discurso de efectos:

Sonidos, ruidos, silencios, etc. grabados o en vivo¹⁴

Para la elaboración adecuada del sonido dentro de una cabina de audio, el guión escrito debe contar con instrucciones claras y detalladas, sin utilizar siglas, abreviaturas o símbolos. Todo esto para que el operador pueda captar correctamente la idea o intención de la grabación más fácilmente. La redacción del Guión se realiza en forma descriptiva detallando paso a paso el ritmo que debe seguir, conteniendo lo siguiente:

1.- **Entrada o salida de la música.**

2.- **Música, efecto o voz** (de narrador o dialogo de los personajes).

3.- **Tiempo de duración**

4.- **Niveles de volumen**

5.- **Cortes o disolvenca de una música con otra, duración de la disolvenca.**

6.- **Tipo de efectos que intervienen, tiempo de entrada o salida de los mismos.**

7.- **Silencios específicos.**

8.- **Puentes musicales.**

9.- **Número de líneas o renglones que consta el guión, numerados en orden ascendente cada uno.**

Si se trata de un discurso verbal:

- 1.- Volumen
- 2.- Intensidad
- 3.- Intencionalidad
- 4.- Tono

Si es un discurso musical:

- 1.- Tipo de fuente: L.P., C.D., Deck u otro.
- 2.- Numero de track.
- 3.- Orden de aparición.

En caso de tratarse de un discurso de efectos:

- 1.- Tipo o nombre del efecto
- 2.- Duración de este
- 3.- Volumen
- 4.- Procedencia o fuente: L.P., C.D., Deck, u otro.

2.6.- ILUMINACION

El objetivo primordial de la iluminación es conseguir que las cámaras puedan captar a la perfección las imágenes expuestas.¹⁵

En televisión, desde el punto de vista utilitario, debe ser lo más uniforme posible y emanar de amplias fuentes de luz, predominantemente difusas y carentes de sombras. Desde el punto de vista artístico, la iluminación sirve para reforzar la impresión general obtenida con la iluminación normal, se obtiene de intensos haces luminosos dirigidos desde los lados, desde arriba, de atrás, de abajo o por medio de los decorados del fondo, de acuerdo con la intensidad del programa o del realizador. También debe enfatizar determinados detalles de objetos o personas.¹⁶

Los fines técnicos que la iluminación debe de cumplir son:

- 1.- Iluminar la escena delante de la cámara y permitir la obtención de una señal de imagen satisfactoria y de calidad..
- 2.- Proporcionar una buena calidad de imagen, un equilibrio realista de las diferentes tonalidades

Los fines artísticos son:

- 1.- Cooperar con el logro de una composición agradable a través del manejo del claroscuro.
- 2.- Afianzar la ilusión de la realidad que se pretende crear en el escenario.

3.- Reforzar los valores dramáticos y colaborar en el mantenimiento de un clima determinado.

4.- Destacar el efecto de profundidad en el escenario.

5.- Proporcionar mayor brillo de las imágenes.

6.- Conferir interés y belleza a la figura humana.

7.- Corregir la apariencia de los actores.¹⁷

Por lo tanto es una técnica que requiere de mucho cuidado, puesto que significa el elemento fundamental para captar las imágenes y registrarlas en la cinta.¹⁸

La iluminación se divide en dos partes¹⁹

NATURAL

Es la más económica, pero presenta serios inconvenientes, puesto que para hacer uso de ella y sacar el mejor provecho, es necesario realizar la producción al aire libre, además de no estar normalmente a la disposición de las necesidades de un plan de producción.

ARTIFICIAL

Es la que se logra a través del uso de lámparas, facilita una correcta iluminación a cualquier hora del día, y en cualquier lugar.

En el mercado existen diferentes tipos de lámparas, las cuales se clasifican tomando en

consideración relleno del bulbo (vacío o de gas), material del filamento (de tungsteno, tungsteno-halogeno, cuarzo), el tipo de luz que emiten, la concentración de esta, y la amplitud de espacio a cubrir:

1.- Luz concentrada:

Emite un haz de luz altamente concentrado que abarca áreas reducidas, producen sombras duras y definidas.

2.- Luz difusa:

El haz de luz es amplio, abarca grandes zonas, la sombra es suave

Por el tipo de reflector que utilizan existen para luz concentrada:

Fresnell y elipsoidales o cañón:

Para la luz difusa:

Cazuela, softlight, diabras, bancos de luz.

La forma de disponer de las lámparas para iluminar un área en especial, hace que estas reciban un nombre especial por el lugar que ocupan una con respecto a otra, básicamente se utilizan tres lámparas diferentes que se les llama::

1.- Luz principal (Key light):

Que sirve para iluminar el objeto principal mediante una fuente de luz concentrada, se ubica a 45 grados

respecto al eje de la cámara y a 45 grados en respecto a su eje vertical.

2.- Luz de apoyo (fill light):

Esta se proyecta de un lado o costado y crea necesariamente sombras fuertes en la parte contraria al objeto, se puede ubicar entre los 0 grados y los 30 grados respecto al eje de la cámara.

3.- Luz de moldeo: (back light):

Luz opuesta a la cámara para dar forma al objeto.

En el estudio de televisión en el sistema de iluminación hay cuatro tipos básicos de lámparas que son²⁰:

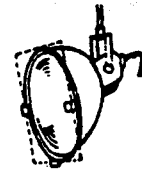
A) LUZ SUAVE



B) LUZ DE SEGUIMIENTO



C) LUZ CON EFECTOS



2.7.- PRESENTACION DEL GUIÓN

El propósito de elaborar un proyecto por escrito es de dar a conocer a los interesados lo que se va a hacer: por que motivos, de que manera y con que; un proyecto de guión, puede incluir tantos apartados sean necesarios, normalmente consta de:

- Resumen del contenido.
- Características técnicas en audio, vídeo e iluminación.
- Objetivos generales.
- Calendario de trabajo.

La verdadera utilidad del diseño del proyecto o guión, estriba principalmente en que sirve para obtener:

- Inventario de los recursos humanos y materiales..

- Presupuesto
- Tiempos de producción.
- Plan de trabajo.

Para una mayor comprensión del proyecto, este se halla conformado en una serie de categorías progresivas que facilitan su ejecución²¹

ESCALETA

Corresponde a la progresión temática de situaciones y acciones de la trama, ya con la forma en que se va a estructurar el programa, dependiendo de la forma de trabajar de algunas televisoras, se hace antes o después del guión literario.

GUIÓN LITERARIO

Es el primer paso en donde se redacta en forma narrativa, la idea o ideas, previamente concebidas, es la descripción espacio-temporal de los fenómenos que se suceden. Cuenta con una estructura discursiva que narra el propósito y desenvolvimiento de la historia, situaciones, ambientes, hechos y peripecias de la trama; organizado con su introducción, desarrollo, clímax y conclusión..

GUIÓN TÉCNICO

Es el siguiente paso después del guión literario donde el contenido de la historia, se adapta al tiempo presente y se le da un tratamiento específico y particularizado de todos los elementos que intervienen en una producción,

contiene el orden de ejecución, los recursos humanos y materiales con que se deben de contar, en una operación conjunta de cabina y estudio,

La presentación del guión técnico puede ser aleatoria siempre y cuando se respeten los apartados básicos con que debe de contar y en el orden establecido, esto es:

- A) **SECUENCIA:**
Numero progresivo de las escenas.
- B) **VIDEO:**
En este apartado se tienen que contemplar los siguientes aspectos:
 - El numero de cámara que realizara la toma, encuadre y movimiento a realizar (se debe

especificar claramente el encuadre, de donde inicia y donde termina el movimiento).

- Las instrucciones precisas para el operador del switcher (cortes, disolvencias, cortinillas o "wipes", fade's o efectos que se requieran.
- Tipo de iluminación requerida.
- Parlamento o diálogos del programa.
- Movimientos de escenografía que se tengan que realizar.
- Video en "stock", cuando se trate de reproducir material previamente grabado , como son: entrevistas, reportajes, documentales, video-clips, comerciales, etc., se indica en que momento entra y cuanto tiempo pertenece en el aire.
- Caracterización de los actores o personajes.


C) AUDIO:

En este apartado se debe de ubicar todas las indicaciones técnicas necesarias para su efectiva ejecución, tal como se menciono en el punto 2.3.

Estos apartados se deben estructurar en orden progresivo y sincronizados uno con el otro, generalmente se presenta en formato carta a dos columnas.

STORY BOARD

En este se detalla con mayor exactitud los requerimientos técnicos de una producción, en el que se describe cada uno de los elementos que interactúan, en orden secuencial, presenta gráficamente la imagen que se desea lograr, con



el encuadre establecido, por lo tanto muestra la imagen de como va a realizarse la escenografía y ambientación requerida, caracterización de los actores.

La presentación del formato del "story board", también puede ser aleatoria, siempre y cuando se respete los siguientes apartados o columnas:

- **AUDIO:**

Con las mismas indicaciones que en el guión técnico.

- **IMAGEN:**

Comprende la presentación de las imágenes que se desarrollan en el programa,

mostrando únicamente aquellas que nos sirvan de referencia clave, respetándose el encuadre, escenografía y ambientación propuestas, en el orden estructurado.

- **VIDEO:**

Con las mismas indicaciones que se especifican en el guión técnico.

En caso de que se requiera, se determina si es necesario la post-producción.

En el planteamiento del guión (cualquiera que fuese), se deberá de seguir un orden de acciones y una secuencia lógica.

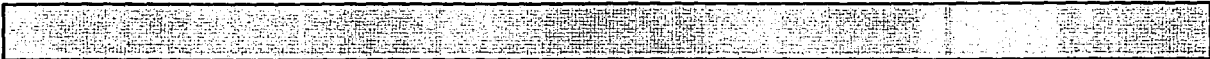
En cada una de estas formas progresivas deberán anotarse los datos

concernientes al nombre de la casa productora, tipo, programa, nombre del cliente, versión, duración del programa, dirección, etc.

GUION TECNICO

PRODUCCIONES: HOJA PROGRAMA: FECHA GENERO: HORARIO PRODUCTOR: DURACION DIRECCION: VERSION: JEFE DE PISO: CAMAROGRAFOS:				
SEC.	CAM.	E.C.	VIDEO	AUDIO

GUION TECNICO HOJA				
SEC.	CAM.	E.C.	VIDEO	AUDIO



STORY BOARD			HOJA
PRODUCCIONES: PROGRAMA: GUION:		FECHA: HORARIO: DURACION: VERSION:	
SEC.	ENCUADRE	VIDEO	AUDIO

STORY BOARD			HOJA
SEC.	ENCUADRE	VIDEO	AUDIO

¹² c.f. ITESM, op.cit.

¹³ c.f., R. Cruz-villegas, op.cit.

¹⁴ c.f., ibidem

¹⁵ c.f., etal, Dimensión y sistema de la televisión educativa, Edit. Nacional, España, 1975

¹⁶ c.f., ibidem

¹⁷ c.f. item

¹⁸ c.f., O. Alvarado, Tesis, P.C.C., ENEP Acatlán

¹⁹ c.f., ibidem

²⁰ c.f., S. Llorec, La televisión, una metodología para su aprendizaje, Edit. GG, Col. medios de comunicación en la enseñanza, España, 1988

²¹ c.f., R. Cruz-villegas, op.cit.

DISEÑO GRAFICO


DUU



Capítulo III



Lenguaje de Uso en la Planeación



La organización de los recursos humanos durante la planeación de una producción es de vital importancia. Para una adecuada realización, en el caso de la carrera de Diseño Gráfico en la ENEP Acatlán, la elección de puestos a desempeñar por los integrantes de un equipo de producción debe ser de acuerdo a las capacidades y habilidades de cada uno de ellos.

La norma para establecer esta asignación se establece de acuerdo con los requerimientos (deberes y obligaciones) de cada puesto; para cada asignación es preciso probar a cada miembro del equipo en cada uno de los puestos necesarios e ir rotando funciones, con la finalidad de ubicar al más apto e idóneo en el puesto correcto.

3.1.- STAFF CABINA

Al grupo de personas que integran un equipo de trabajo, se les denomina "STAFF" y se les divide en dos categorías que interactúan entre sí. Se les llama "Staff de Cabina" o "Staff de Estudio", según sea al área en que laboren.

STAFF CABINA

Esta denominación la recibe el personal que se encuentra asignado en la cabina de grabación y esta conformado por los siguientes puestos:

PRODUCTOR:

Plantea y organiza los elementos básicos para la producción de un programa, que son:

Tema, contenido, objetivos, funciones de cada elemento del equipo, gráficos, escenografía, locaciones, encuadres y movimientos de cámara,



utilería, modelos, voces, invitados, equipo técnico requerido, efectos especiales, etc., dirige al director con el objeto de cumplir sus indicaciones y administra los recursos económicos disponibles.¹

DIRECTOR:



Es el responsable de la composición de la imagen que se transmite al aire, dirige el control de las cámaras, iluminación, audio, video, switcher y al "Staff de Estudio", está en estrecha comunicación con el productor con la finalidad de cumplir con todas las indicaciones y correcciones que este le haga, es el jefe tanto de la cabina como del estudio siempre cuenta con asistentes.²

ASISTENTES DE PRODUCCION:



Sirven de apoyo en las funciones que desempeña el director o el productor, verifican el adecuado cumplimiento de las indicaciones de éstos, y se anticipan al surgimiento de posibles problemas.³

ENCARGADO DE AUDIO:



Tiene a su cargo el manejo del equipo de audio, así como de las pistas de audio requeridas para tal efecto. Es el responsable de la correcta sonorización del programa⁴

ENCARGADO DE VIDEO:



Es el responsable de tener listo el equipo de grabación en video donde se grabará el programa, de la reproducción del material pregrabado (o en stock), así como también , de su monitoreo.⁵

OPERADOR DE SWITCHER.



Es el encargado de la operación correcta del switcher. En el caso de la ENEP Acatlán este elemento es proporcionado por la misma Universidad.

¹ c.f., G. Marquez, apuntes de clase, sem 92-1, ENEP Acatlán, 1992

² c.f. loc.cit

³ C.F. ibidem

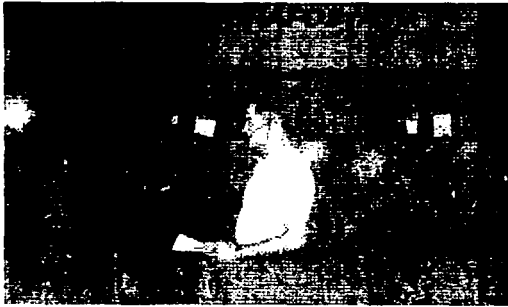
⁴ c.f. item

⁵ c.f. item

3.2.- STAFF ESTUDIO

Al equipo de trabajo que labora en el estudio o piso se le denomina "**STAFF de ESTUDIO**" y esta conformado por los siguientes puestos y funciones:

FLOOR MANAGER O JEFE DE PISO:



Como su nombre lo indica, es el jefe de este staff, tiene la obligación de mantener la

disciplina y orden de trabajo en el piso, es el portavoz de las órdenes e indicaciones que le haga el director, coordinar todas las actividades que se realizan dentro del estudio y es el responsable del correcto manejo del equipo ahí utilizado.⁷

CAMAROGRAFOS (AS):



Se hace cargo del correcto manejo de la cámara, tiene la obligación de conocer todos los tipos de encuadres y movimientos. así como también su nomenclatura universal. Generalmente se practica la terminología en el idioma inglés. cumpliendo con en el guión y mantener el correcto enfoque requerido en todas sus tomas.

DIRECTOR DE ESCENA:

En algunos casos también se designa un director de escena que coordina la actuación de los actores y su ambiente de presentación.

ESCENOGRAFIA:

Planea y coordina la instalación de la escenografía que requiere el programa, así como de su correcta ambientación.⁸



ILUMINADOR:

Proporciona la adecuada iluminación durante la realización del programa,. En la ENEP ACATLAN la iluminación es controlada desde la cabina de grabación, por el encargado del estudio, siendo la función de iluminación los

propios alumnos que pueden conseguir lamparas extras en caso que se requiera otro tipo de iluminación .⁹



ASISTENTES GENERALES



Apoyan a los demás integrantes del equipo cuando así lo necesiten. De hecho los que siempre requieren de ayuda son los camarógrafos en el manejo de los cables, con el objeto de no tropezarse con ellos y circular libremente por el estudio.

3.3.- LENGUAJE TECNICO UTILIZADO

Durante el desarrollo de la producción televisiva, se generan determinadas situaciones, en las cuales es necesario imponer orden y disciplina. Se tiene una diversidad de órdenes e instrucciones durante los preparativos del programa que no se especifican en el guión. Se debe aprovechar adecuadamente el tiempo disponible, por lo que cada equipo de producción debe distribuir su trabajo de la manera más práctica.

Cada integrante del equipo debe realizar y apoyar las tareas de montaje de escenografía, coreografía, audio y video aparte de las funciones de sus puestos asignados.

Al inicio de la grabación, cada elemento del staff debe colocarse en su lugar correspondiente. La obligación del director es de

chechar el cumplimiento de todos los preparativos y su desenvolvimiento durante la producción. Las indicaciones que se emplean al comienzo del programa son variadas dependiendo de cada profesor o de cada carrera, pero las básicas son (en la ENEP Acatlán):

- 1.- SILENCIO EN CABINA
- 2.- SILENCIO EN ESTUDIO
- 3.- AUDIO LISTO
- 4.- VIDEO LISTO
- 5.- CORRE VIDEO
- 6.- 10, 9, 8, 7...
- 7.- LECTURA DE LA PIZARRA (NOMBRE DEL PROGRAMA, PRODUCCION, TOMA, SECUENCIA,ETC)
- 8.- 6, 5, 4, 3, 2...
- 9.- FADE IN VIDEO, FADE IN AUDIO
- 10.- CUE

11.- COMIENZAN LAS INDICACIONES ESTABLECIDAS EN EL GUIÓN, A LIBRE ALBEDRIO DEL DIRECTOR.

Al final de la producción los ordenes son:

- 1.- SILENCIO ESTUDIO
- 2.- FADE OUT AUDIO
- 3.- FADE OUT VIDEO
- 4.- CORTE VIDEO
- 5.- TERMINAMOS

⁷ c.f. op.cit G.Marquez

⁸ c.f. ibidem

⁹ c.f. item

3.4.- EQUIPO TECNICO: TALLER I

CABINA

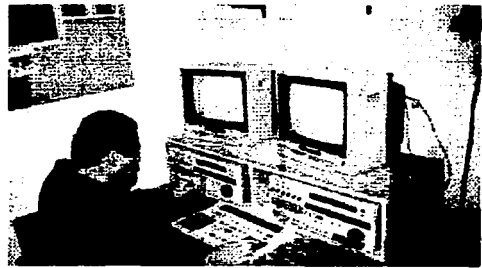
En la cabina de producción o master de video es donde se encuentra concentrado todo el equipo de grabación en Audio y Video para la producción de un programa. En el taller 1, ubicado en el edificio A-12 planta baja se cuenta con las siguientes áreas:

VIDEOTECA:

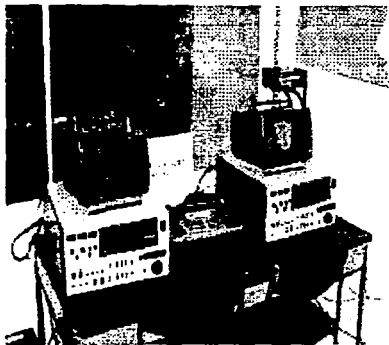


En donde se guardan una serie de documentos videográficos como son: documentales, culturales, didácticos, películas, eventos oficiales, etc. en formatos de 3/4, beta y vhs, con la finalidad de brindar un apoyo didáctico a quien lo solicite..

CENTRO DE POST-PRODUCCION::



Son dos, en el primero se encuentran dos módulos de post-producción en VHS y V8 ó Hi-8 (islas de edición), un control de luces (dimmer) del estudio. En el segundo está ubicado un tercer módulo de post-producción en 3/4", un equipo de telecine, y un sistema de reproducción de videos para el área de la teleaula.



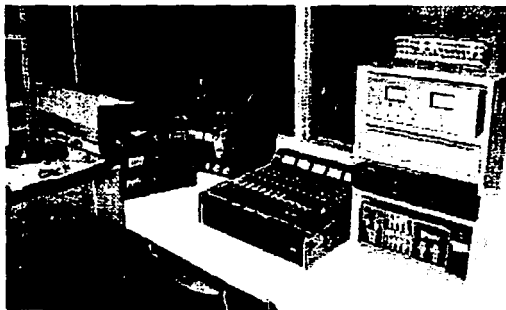
CONSOLA DE CONTROL DE CAMARAS:



Cuenta con un switcher de 8 canales, que es el que controla la transmisión de las imágenes generadas por las cámaras o de video en stock, además de los controles remotos Independientes de cada cámara. Existe un generador de caracteres que nos permite insertar

títulos al programa, un corrector de cuadro, pantallas de monitoreo para las cámaras (3), para el generador, video en stock (beta), un monitor de señal al aire, videocassetera para la reproducción de videos en stock (beta o vhs), para la grabación del programa se cuentan con dos videocassetas de 3/4" y de VHS.

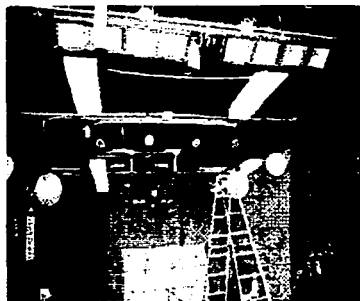
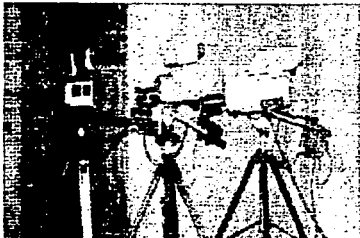
CONSOLA DE CONTROL DE AUDIO:



Cuenta con un sistema de reproducción de audio, disponiendo de dos deck's, un CD, dos tornamesas y una grabadora de carrete abierto, controlados por una mezcladora de 8 canales que además controla los micrófonos, el audio del video en stock.

ESTUDIO

Se cuenta con tres cámaras de televisión (EFP), con sus respectivos tripies y dolly's, un monitor de señal al aire, una bahía de parcheo (en donde se conectan los cables de las cámaras y de los micrófonos, una tramoya donde se encuentra montado el sistema de iluminación y la red de micrófonos.



3.5.- EQUIPO TECNICO TALLER II

El equipo con que cuenta el equipo del taller II, se distribuye de la siguiente manera:

CABINA

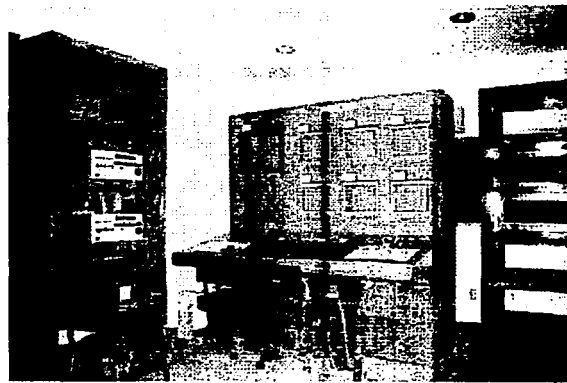
Se encuentra dividido en 5 secciones:

1.- **CONTROL DE LUCES:**



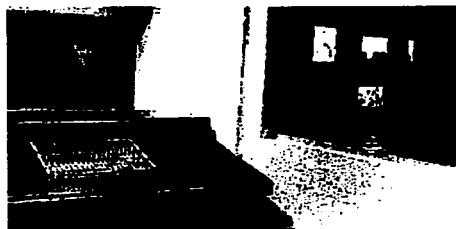
Donde se localiza el equipo que controla el manejo de las luces del estudio, de manera independiente en juegos de dos.

2.- **CABINA DE VIDEO:**



Se tiene una consola donde se controla y maneja la señal generada por las cámaras, video en stock, de un switcher que se permite, al igual, que el taller 1, controlar las imágenes de tres cámaras, imágenes pregrabadas, beta y vhs; como generador de gráficos y caracteres se cuenta con una computadora Macintosh que además sirve como editora no lineal, con dos monitores. Se tienen tres monitores para las señales de cada cámara, del video en stock, del preview, además dispone de una editora lineal para vhs, dos videocassetas de tipo industrial para la reproducción y la grabación de la imagen producida, otras dos videocassetas para reproducción de material pregrabado en beta y vhs, con un monitor para la señal producida,

3.- **CABINA DE AUDIO.**



Donde se controla la señal de audio proveniente de los micrófonos de estudio, de dos deck's, dos compact disk, una grabadora de 1/4 de pulgada, el audio de los videos en stock, todos esto por medio de una mezcladora de audio de 16 canales, se tienen dos amplificadores que permiten transmitir la señal hacia la cabina de video y hacia el estudio de grabación.

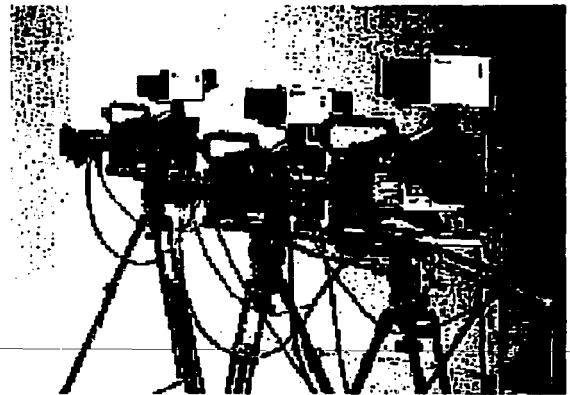
Las áreas 4, 5, y 6 están destinadas a albergar los módulos de edición con los que aún no se tienen por lo que se encuentran vacías.

ESTUDIO

En el estudio se encuentra dividido en dos zonas importantes:


1.- EL SET O PISO DE GABACION:

Donde se encuentran como equipo de trabajo tres cámaras, dos micrófonos, y un monitor de señal producida.



2.- AREA DE MANTENIMIENTO:

Que a la vez se encuentra dividido en cuatro zonas que funcionan como videoteca, bodega de equipo, cuarto de control del sistema de aire acondicionado, cuarto de mantenimiento



donde se realizan las reparaciones preventivas del equipo de todos los talleres, por personal altamente calificado, además el pasillo que conecta con estas áreas. Por el momento se utiliza para guardar escenografía propia del estudio, como son sofás, una mesa redonda, y una cuadrada; además de una mesa de trabajo en animación.

DISEÑO GRAFICO


DUT



Capítulo IV



**Organización de Puestos y Equipo
en la Planeación**



El proceso de edición y acabado que se realiza al final de una producción se le denomina post-producción.

Es el proceso operativo que conduce al acabado final de la obra, es decir, el programa televisivo tal como va a llegar al público. Es el acabado fino del material para su presentación final. Para este proceso, es necesario conservar todas las imágenes y sonidos producidos a manera de banco de imágenes, para llevar a efecto satisfactoriamente el trabajo.

4.1.- CLASIFICACION DE TOMAS

Al tener las tomas que van a requerir una labor de post-producción, se procede a clasificarlas de acuerdo con lo establecido por el guión. Se localizan las mejores secuencias o partes (se inicia poniendo el cassette al principio de la cinta, y al reproducirlo se pone el contador de la videocasetera en ceros), una vez localizadas estas partes se anota la ubicación de cada una, e identificar claramente todos los cassettes. Cuando se dé el caso de existir varias secuencias aceptables, se realiza la calificación de cada una para decidir cual de ellas es la óptima.

Al realizar la grabación siempre se deben considerar tomas de protección, es decir, tomas que nos permitan, en caso de requerir, cubrir tiempos, sustituir partes, para rellenar huecos o reforzar situaciones planteadas por el guión. Estas pueden ser ambientales describiendo

el lugar donde se efectúe la acción, o de la acción en sí desde distinto ángulo de cámara.

Una vez hecha esta clasificación, se anota en una lista la ubicación exacta de las partes seleccionadas, con estos datos se inicia la edición ordenada y precisa de acuerdo a las necesidades planteadas

El llevar un orden de las tomas, permite realizar un mejor trabajo de edición, ahorro de tiempo y dinero. En el caso la ENEP Acatlán, siempre se recomienda que las tomas seleccionadas se presenten en un solo cassette en forma consecutiva y ordenada, para evitar un desgaste innecesario de las editoras.

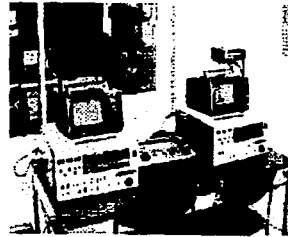
4.2.- EDICION

La historia de la edición se remonta a los primeros días del cine mudo, cuando el director ruso V.I. Pudovkin reconoció el poder creativo de la edición. El dijo *La edición es la fuerza creativa de la realidad fílmica y las bases del arte de la cinematografía*. La edición es probablemente una de las fases más importantes de un buen programa; en la opinión de un experto, una buena edición puede establecer la estructura de la producción y controlar "el ambiente" general del programa, la intensidad y darle el ritmo"

El concepto de edición se vincula al de continuidad narrativa, y significa la operación de unir o acoplar un plano con otro, con el fin de construir el hilo narrativo o argumental del programa. Consiste en "cortar" una toma a la medida exacta y unirla a otra, igualmente

ajustada. A diferencia del cine, la unión y corte se efectúan exclusivamente, por medios electromagnéticos, en los módulos de edición, esto significa realizar una copia o generación más video original.

Las imágenes y sonidos pueden editarse conjuntamente o por separado dependiendo del objetivo o fines planteados, para ello existe dos tipos diferentes de edición: por ensamble y por inserción..



4.3.- TIPOS Y FUNCIONES DE LA EDICION

Al realizar un trabajo de post-producción se deben considerar las formas de edición que existen y manejarlas debidamente. Para ello es necesario preparar adecuadamente el cassette de video que va a recibir la edición final, esta preparación se realiza con el fin de evitar problemas a la hora de edición, como pueden ser fuera de sincronía, cinta demasiado ajustada. magnetismo, etc. Consiste en ajustar y sincronizar las pistas de audio y video que contiene la cinta, (de preferencia se recomienda que la cinta sea nueva para mejor calidad), y se puede hacer de las siguientes formas:

1.- Cuando es nuevo el cassette, se recomienda recorrer la cinta de principio a fin y regresarla al principio de nuevo, esto es para evitar que la cinta quede apretada.

2.- Se graba una señal de video consistente en un bloque de barras de los colores luz y pigmento (magenta, cyan, verde, y amarillo azul, blanco y negro)". Esta grabación debe ser de acorde al tiempo que dure la edición final. este proceso nos permite grabar simultáneamente una sincronía tanto en la pista de video como en la de audio

3.- En caso de no contar con equipo que genere la señal de bloque de barras, se recurre al uso de la cámara y se graba una señal en color negro para lograr un fin parecido.

La edición se puede realizar con dos métodos, dependiendo de la situación que se presente

1.- **ENSAMBLE (ASSEMBLE):**

La operación genera señales simultáneas en las pistas de video e imagen, consiste en encadenar una secuencia una tras de otra, esto es, teniendo la cinta preparada, se graba un segmento, terminando éste, se graba otro más encadenándolo de tal forma para evitar desgarres (uniones imperfectas que dañan la sincronía en la cinta), la pista que queda al final de cada segmento es de barras o de ruido.

2.- **INSERCIÓN (INSERT):**

:Si dentro de un encadenamiento realizado previamente por medio de ensamble, es necesario quitar una parte intermedia y remplazarla por otra se utiliza el método de la inserción, que nos permite substituir o reemplazar

determinadas partes dentro de una cadena de edición sin alterar ya sea la pista de audio o la de video.

Cuando se edita por inserción existen diversas opciones:

- * Editar únicamente el canal de audio 1
- * Editar únicamente el canal de audio 2
- * Editar el canal 1 y 2 de audio
- * Editar únicamente video
- * Editar audio 1, audio 2 y video.²

Las cuatro funciones básicas de la edición son:

1.- **Combinar** diferentes porciones de videos a fin de lograr un resultado especial.

2.- **Ajustar** el material en tiempo, es decir, contar una historia completa en un tiempo dado.

3.- **Corregir** errores o tomas mal hechas

4.- **Construir** de eventos totalmente aislados, armar tomas para crear un video.³

En el taller de televisión II de la ENEP Acatlán, se cuenta con dos sistemas de edición:

1.- **Edición lineal**

Que se realiza por medio de dos videocassetas y un control remoto. Una sirve para reproducir la cinta de video, y la segunda para grabar las secuencias seleccionadas.

2.- **Edición no lineal**

En la que se realiza por medio de una computadora que permite digitalizar las tomas de video. Utilizando programas de edición de video, se arma la secuencia en la misma computadora con efectos y demás y finalmente se pasa a video con una videocasetera, sin perder calidad.

El ambiente que se maneja en sistema de edición no lineal, permite crear un sinnúmero de efectos visuales, que enriquecen de manera considerable, la estructura de un programa televisivo

4.4.- ESQUEMAS DE EDICION

Existen cinco esquemas utilizados para identificar la estructura de la edición:⁴

Edición relacionada

Las escenas aparentemente no relacionadas, adquieren significado cuando se editan. Segmentos que aunque aisladamente no representan ningún contenido para la trama, al ubicarlas dentro de la secuencia de edición producen sensaciones emotivas al espectador que las relaciona con algún punto de la historia.

Edición acelerada

Permite incrementar o condensar el tiempo manejado en el desarrollo de un historia, una secuencia que dura 30 minutos por ejemplo,

presentada en 15 segundos únicamente dando la idea esencial de ésta. Otra forma de manejar el tiempo es mostrando el paso del tiempo, de una época a otra, de un día a otro, o transcurrir de las horas. Utilizando para ello cambios de clima, desenfokes, cambios en las personas, o algún tipo de transición.

Edición de montaje

Este tipo de edición generalmente es empleada para la elaboración de videos musicales, comerciales, thrillers de películas, en las cuales se yuxtaponen escenas que no están directamente relacionadas entre si. Este tipo de edición es rápida llena de secuencias impresionistas desconectadas y unidas por una variedad de transiciones. Una edición de montaje

no está diseñada para seguir una secuencia lógica.

Edición de recopilación

Los documentales generalmente se realizan bajo este esquema de edición. Aquí se brinca de una escena a otra en ocasiones sin importar la secuencia lógica o de tiempo.

Edición de continuidad

Se refiere a la sucesión de una escena con la siguiente, la acción de la primera da pie al suceso de la otra. Es un tipo de edición de causa-efecto o efecto-causa, pero siempre dará continuidad a la acción.

4.5.- FORMATOS DE CINTAS:

En el campo de acción de la televisión se requiere del almacenamiento adecuado de las imágenes producidas. Por lo que es necesario la tecnología del video como factor de almacenamiento. Existen diferentes formatos de cintas de video adecuadas cada una de ellas a las necesidades existentes, en el video como en el cine el concepto de formato hace referencia a sus dimensiones y características propias de la cinta. En este caso la diferencia técnica es que la cinta de video es magnética, el concepto de sistema de grabación a menudo en el seno de un mismo formato es diferente, así es por lo que en el video se conoce una notable diversidad de formatos y sistemas.

Los formatos de cintas de video se miden por el sistema inglés en referencia al ancho de la cinta y utilizando como unidad de medida la

pulgada (25.4 mm), la diferencia de cada ancho es en base al uso que se le destine.

Originalmente la primera cinta de video fue de dos pulgadas y tenía un uso meramente profesional, hoy en día se encuentra descontinuada por lo estorboso de su manejo ya que ocupa bastante espacio y peso.

En la actualidad los formatos de video se clasifican en tres grupos de acuerdo al uso que este destinado:

1.- **Consumidor.**

Que se utiliza para equipo de reproducción o grabación de tipo casero o doméstico, de fácil acceso al mercado consumidor por sus costos.



2.- **Profesional o Industrial**

Para uso industrial, pequeña y mediana empresa, en el caso de la ENEP ACATLAN se cuenta con esta categoría de equipo.

3.- **Broadcast:**

Para uso comercial de grandes empresas o estaciones de televisión en las que se requiere de una calidad excelente de trabajo.

Existen dos variantes tecnológicas en las que se clasifican los formatos dentro de estos tres grupos, que son en base al manejo de la señal de video almacenada. La señal de video se encuentra dividida en dos partes denominadas luminancia y crominancia. La primera ajusta y controla la gamma de iluminación de la señal

(brillo, contraste) y la de crominancia que controla la gama de color RGB -rojo, verde y azul- (tinte y color). La forma en que se dispone el almacenamiento de estas dos señales crea estas dos variantes:

1.- **Video compuesto:**

Las señales de luminancia y crominancia se graban mezcladas en la misma pista, esto provoca que al hacer copias del material original esta se degrade paulatinamente.

2.- **Video componente:**

Las señales de luminancia y crominancia se almacenan en pistas separadas, conservando así las características individuales de cada una, al hacer copias del original permanecen con la misma calidad⁵

En el grupo Consumidor se han creado los siguientes formatos:

Betamax	1976	
Vhs	1976	
8 mm	1987	Compuesto
S-Vhs	1987	
Hi-8	1989	

En el grupo Profesional existen los siguientes formatos:

3/4" Umatic	1971	
S-Vhs	1987	Compuesto
Hi-8	1989	
M II	1982	
Betacam SP		
2000 Pro	1991	Componente
Betacam SP serie UVW	1993	

En el grupo Broadcast existen los siguientes formatos:

2" Carrete abierto	1960	
1" Tipo C	1979	
3/4" Umatic	1971	
D-2	1986	Compuesto
Betacam digital	1993	
Betacam SP serie BWV	1982	
D-1	1980	
M	1980	
M-II	1982	Componente

La tecnología del video permite al usuario la manipulación de la imagen a su propia voluntad, congelamiento de imágenes, avance o retroceso cuadro por cuadro, efectos digitales, alteramiento de la cadencia, ritmo e incluso

continuidad, repetición continua de secuencias, la imagen se puede observar inmediatamente después de haber sido grabada, una misma cinta puede ser reutilizada varias veces.

La imagen electromagnética sufre un deterioro sensible con el paso del tiempo, la proximidad de campos electromagnéticos afecta su estabilidad, la reproducción de una imagen aguanta hasta 50 veces antes de comenzar a perder calidad (dependiendo de la condición del equipo de reproducción). El realizar una copia de un master se le denomina transfer, y a menos que se tenga un equipo adecuado para tal efecto se perderá calidad, a cada copia que se haga se le llama también generación, siendo esto la copia del original o master se le llamará de primera generación, a las copias consecutivas partiendo de la anterior se les asignará 2^{da}, 3^{ra}, etc en este

aspecto únicamente, en la variante de video compuesto, a partir de la cuarta generación se pierde paulatinamente calidad, cuestión que no acontece en el video componente.

¹ c.f., etal, Fotozoom, Seccion videoarte, año 19, num. 224, mayo Edit. Corporación de oriente, México D.F., 1994 P. 56

² c.f. op.cit.

³ c.f., ibidem

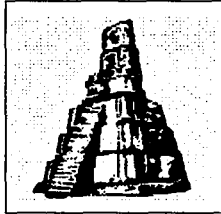
⁴ c.f., ibidem

⁵ c.f. Ing. J.J. Delgado SONY PROFESIONAL DE MEXICO
Seminario Tenji-kai -Sony, México D.F. 1994

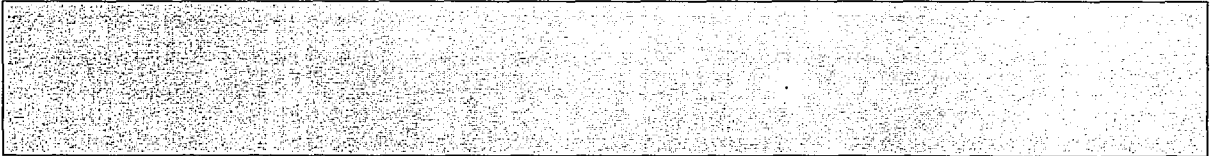
DISEÑO GRAFICO

DUU

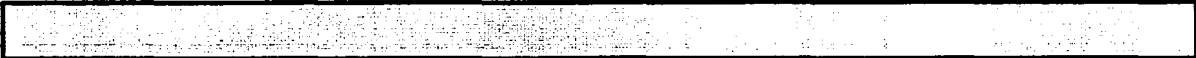




Conclusiones







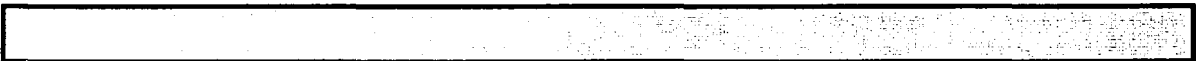
La elaboración de un manual para el apoyo de las asignaturas que emplean el taller de televisión dentro de la carrera de Diseño Gráfico, surge de la necesidad del alumnado de tener una herramienta que coadyuva a una mejor visualización en la planeación de sus proyectos además de contar con un material didáctico apropiado, y elaborado en nuestro plantel para que se utilice de referencia, independientemente de los distintos métodos de enseñanza que utilizan los profesores del área de televisión, siendo el mismo principio de la técnica en todos ellos.

Este manual se baso en los conceptos comunes empleados por todos ellos, presentados

de una forma concreta y práctica visualmente, a fin de facilitar la comprensión del estudiante hacia el manejo de la técnica de televisión.

En diversas ocasiones puse a prueba el contenido del mismo durante el desarrollo de las prácticas realizadas en el taller de televisión II en las carreras de Diseño Gráfico, Periodismo y Comunicación Colectiva, dando resultados positivos por la facilidad de uso que presenta.

El hecho de que la UNAM se ha esmerado en otorgarnos las mejores instalaciones y equipamiento digno en el Taller de televisión, por la esencia de nuestra profesión no debemos




estancarnos por no saber usar físicamente el equipo sino que tenemos que aprovechar en conocer sus limitaciones para desarrollar al máximo nuestro ingenio y creatividad, objetivo primordial de nuestra profesión.

Los conceptos presentados no son nuevos en el medio de la televisión, aunque el orden de algunos de ellos presenten modificaciones se realizó para actualizar su concepción al respecto de la que se tenía anteriormente en los propios talleres, lo presento como justificación al avance y desarrollo que a sufrido esta técnica a través del paso del tiempo, siendo en su mayoría a consecuencia de los

constantes cambios que se hacen al plantear nuevas ideas y el desarrollo de la creatividad que implica llevar a su realización.

Para todos aquellos que nos vemos involucrados cada día más en las cuestiones de producción de video o televisión, nos enfrentamos a los constantes cambios que surgen tecnológicamente, dando por resultado que el desarrollar al máximo nuestra creatividad a expensas de las limitaciones existentes siempre se asume como un reto más para conquistar, y nos dará el empuje necesario para resolver siempre cualquier obstáculo que se presente.



Tanto en la carrera de Diseño gráfico como en la de Periodismo es la primera vez que se lleva a cabo la realización de un proyecto de material didáctico adecuado a la propia forma de trabajo de estas mismas, por lo que siempre se tomaron en cuenta las necesidades y dudas que surgían entre los alumnos, al no contar con mayor información de una manera más práctica.

El orden en que presento el desarrollo de este proyecto se fundamenta en el desenvolvimiento que tienen las prácticas efectuadas por las carreras de Diseño Gráfico y Periodismo, que he observado como técnico a cargo de los talleres de Televisión de la ENEP

Acatlán y como se puede apreciar esta realizado en una forma sencilla y concreta, sin meternos en tecnicismos complejos.

Así el estudiante de diseño Gráfico podrá comprender y resolver sus dudas, aprovechando al máximo su aprendizaje y preparación como tal.

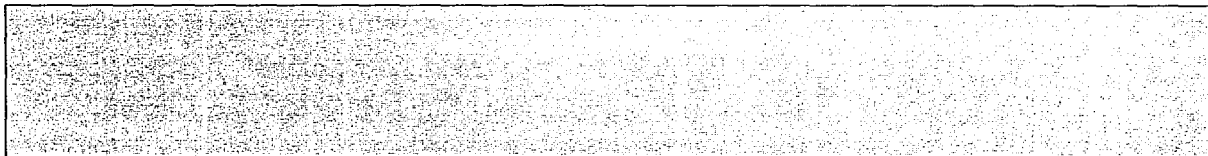
DISEÑO GRAFICO

DUT





Glosario





AIRE: Espacio existente entre los personajes y/o objetos principales y los límites del encuadre.

ANGULO DE CÁMARA: Inclinación de la cámara respecto a la línea del horizonte y/o al sujeto al ser captado

AUDIO: Señal sonora convertida, gracias a la tecnología del video, a señales electromagnéticas

AUDIO DUB: Doblaje de audio.

AUDIO IN: Señal de entrada de audio

AUDIO OUT: Señal de salida de audio

AVANCE CUADRO A CUADRO: Presentación de la imagen pausada o congelada avanzando de cuadro por cuadro.

BALANCE DE BLANCOS: Procedimiento de ajuste de la temperatura del color, al tipo de luz dominante en ese momento

BARRAS DE COLOR: Conjunto de barras de color verticales (blanca, amarilla, cyan, verde, magenta, roja, azul y negra), que sirven para ajustar los monitores y televisores.

BETA: Cinta de video de ancho de 1/2 pulgada

BETACAM: Sistema de video digital con soporte de cinta de 1/2 pulgada

CASSETTE: Caja de plástico que contiene dos bobinas cargadas de la cinta para video

CINTA DE VIDEO: Soporte de plástico en forma de banda recubierto de material magnético que permite la grabación electromagnética de señales de imagen y audio.

CONGELACIÓN DE IMAGEN: Detención de la imagen repitiendo en pantalla la lectura de un mismo cuadro.

CONTADOR: Dispositivo que permite llevar el control numérico de las vueltas de las bobinas del cassette o su duración en segundos reales.

CROMINANCIA: Señal videográfica con la información del tono y saturación de los colores luz (rojo, verde y azul)

CHROMA-KEY: Efecto por el cual una imagen es incrustada (superpuesta) dentro de otra, con los mismos valores.

DIGITALIZACIÓN: Conversión de las señales electrónicas analógicas en señales digitales.

DOLLY: Soporte del triple de la cámara integrado por una plataforma con ruedas que permite la movilidad éste

EDICION: Operación mediante la cual se seleccionan, ordenan y acoplan las diferentes tomas de un programa,

según un orden previsto y confiriéndole un ritmo adecuado.

ENCUADRE: Designa el marco o cuadro de la imagen

ENSAMBLE: Sistema de edición sincronizada que consiste en unir imagen y audio en el mismo orden cronológico en el que han de quedar dispuestos según al plan de trabajo.

FADE: Operación que consiste en desvanecer la imagen a negro o a un fondo de color.

FLASH BACK: Palabra compuesta que significa una narración audiovisual que supone una vuelta al pasado.

FORMATO DE CINTA: Dimensiones de la cinta videográfica en relación al ancho de ésta, se realiza en pulgadas.

GENERACION: Número correlativo de copia repetida a partir del original

GUIÓN: Estructura escrita más o menos detallada de un programa a fin de facilitar su grabación posterior

GRISES: Escala de valores de luminancia comprendidos entre el blanco y el negro.

LUMINANCIA: Se aplica para designar la señal de grises en una señal de video en color.

MEZCLADOR: Dispositivo electrónico que sirve para combinar las señales de audio o video

MICROFONO: Aparato que convierte las señales acústicas en eléctricas.

MONITOR: Receptor de señal de video o tv, que permite visualizar la información.

PISTA: Parte del ancho total de la cinta magnética donde se graba la información.

PLAY: Aceptación del ingles empleada para designar la reproducción de un material grabado.

POSTPRODUCCION: Todas las operaciones técnicas que, partiendo de material grabado, conducen a la obtención del master del programa.

PREPRODUCCION: Toda la fase de preparación previa al inicio de grabación de un programa

PRODUCCION: Abarca desde el primer al ultimo día de grabación de un programa.

RECORD: Aceptación del ingles empleada para la grabación magnética de la cinta de video

SATURACIÓN: Término empleado para definir el mayor o menor grado en que el color se encuentra mezclado con el blanco

SECUENCIA: Sucesión de tomas que definen una unidad narrativa conceptual

SEÑAL: Término genérico con que se denominan las magnitudes o parámetros eléctricos que integran el mensaje que se transmite

TBC: Corrector de base de tiempos

TELECINE: Equipo que convierte las imágenes impresionadas sobre película cinematográfica en señal de televisión.

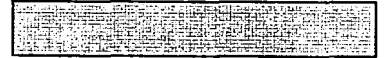
TRANSFER: Acción de copiar una película o programa grabado en una cinta de video a otra del mismo formato o diferente.

TRAVELLING: Término utilizado para designar el movimiento de una cámara en el espacio

TRIPIE: Soporte de tres pies destinado a soportar y fijar la cámara durante el proceso de grabación

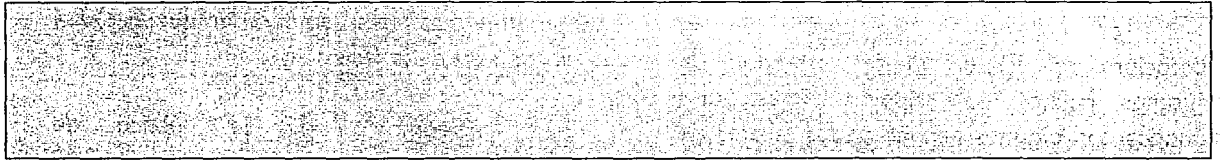
DISEÑO GRAFICO


DUU





Apéndice





Para el día del examen profesional, elaboré un vídeo de presentación e introducción de mi proyecto de tesis.

El objetivo de este vídeo es mostrar las razones por las cuales elabore la tesis y la forma en que planteo la estructura de este proyecto.


Las imágenes empleadas en la elaboración del vídeo, fueron extraídas de programas hechos en estudios profesionales alternadas con algunos hechos en los talleres de televisión de la ENEP Acatlán, esto se debe que gracias a las personas que sustrajeron el sistema de edición no lineal y de multimedia ubicado en el área donde trabajo, de paso se llevaron el material videográfico que yo había reunido de los programas que se han realizado en la ENEP Acatlán.

Con el fin de dar un ejemplo gráfico de como se realiza el proceso de planeación en un proyecto, a continuación presento los pasos que hice durante el proceso de este vídeo.

ESCALETA

Los segmentos que integran la estructura del programa, se basan en el orden que establecí en el capitular de la tesis:

1. Preámbulo de la rúbrica de presentación
2. Rúbrica del programa.
3. Introducción.
4. Génesis y desarrollo.
5. Profesiones.
6. Planteamiento del lenguaje.
7. Organización

- 
8. Edición
 9. La carrera en la Universidad.
 10. Propuesta.

De aquí se procedió a la elaboración del **guión literario**, donde se menciona todo el tratamiento que debe de tener el vídeo.

3.- **GUIÓN LITERARIO:**

“La elaboración de este vídeo surge de la necesidad de brindar una presentación visual del proyecto de tesis, en el momento de realizar el examen profesional”

Para la realización de este vídeo se utilizara una distribución de imágenes en forma de collage, empleando algunos conceptos en vídeo creados en multimedia, (alternando material ya hecho en otros estudios y el realizado los propios talleres de la ENEP Acatlán), amenizados con una música de fondo y una voz de narrador describiendo brevemente la estructura de la tesis.

Una vez elaborado el guión literario se procedió a establecer el guión técnico, en donde retomo la estructura o esquema de la tesis para su elaboración.

MANUAL DE LENGUAJE BASICO DE TELEVISION

SEC:	DUR:	VIDEO:	AUDIO:				
1.-	45 seg.	Collage de despegue de un transbordador espacial, con tomas aéreas de ciudades, alunizaje en la luna, morph's del escudo de la UNAM con el de la ENEP Acatlán y este con el del XX aniversario	de <u>Entra música, sube a primer plano 55 segundos, baja y fondea.</u>	3.-	16 seg	ceremonia, persona en computadoras, una fábrica, de una operación medica	dentro de la tecnología educativa, científica, social y comercial.
						Personas en la calle, Universidad, Bailando, contenido, paseándose en la Ciudad.	Por la facilidad que presenta de llegar a un número elevado de individuos de diferentes clases sociales o intereses culturales, sin requerir de una acción directa o personal.
2.-	08 seg	Imágenes de personas viendo televisión, y de pantallas de televisión	En la actualidad la televisión y el vídeo forman parte de nuestra realidad cultural.	4.-	20 seg	Imágenes de maquinas, inventos, aviones, estudios de profesión profesionales, transbordador espacial.	La evolución que ha sufrido la técnica televisiva por medio de los avances científico-tecnológicos que han ocurrido a través del tiempo y su uso como medio de comunicación masiva en la actualidad, refleja una historia interesante de descubrimientos, hechos, que en su época fueron
3.-	11 seg	imágenes de personas en	Se han logrado integrar como elementos idóneos				



- 5.- 21 seg Paisajes, programas de D.G. de Acatlán, segmentos de películas viejas es b/n y telenovelas, más que espectaculares Dado que la televisión se presenta en forma de imágenes visuales y auditivas que requieren del empleo de una composición gráfica con base a contenidos predeterminados, se ha establecido una serie de normas de composición que datan desde los albores de la cinematografía. t.v.l tanto en forma comercial, científica, documental o didáctica.
- 6.- 11 seg Niños viendo t.v., desfile de moda, gráficos en televisión Comúnmente se dice que la televisión es hija del cine, por lo que muchos conceptos del primero se han adaptado para la televisión.
- 7.- 18 se Imágenes de maquinas, gente trabajando, comerciales de t.v., cabina de video de El manejo de la técnica de televisión se ha ido generando como una herramienta de trabajo en muchas profesiones,
- 8.- 22 seg Staff de trabajo en distintos estudios profesionales Esta herramienta en particular encierra un vasto campo de trabajo en el que convergen diferentes actividades y profesiones, para lograr llevarla a cabo: ingenieros, diseñadores gráficos e industriales, comunicólogos, periodistas, actores, etc intervienen en ella.
- 9.- 20 seg Programas de televisión y cine de la ENEP de D.G. La entrada del diseñador gráfico a este campo de trabajo surge en la actualidad, desempeñándose desde las tareas mas sencillas de composición de imágenes, gráficos, creación de escenografías, animación



- | | | | | | | | |
|------|--------|---|--|------|---|--------------------------------------|--|
| | | hasta la participación en la planeación o producción de un programa Televisivo. | | | significados o en caso contrario a un significado se le otorgan diferentes términos). En nuestra propia Universidad esto es muy común | | |
| 10.- | 16 seg | Programas de D.G. en el taller de t.v. II | El saber manejar el lenguaje empleado durante la planeación y realización de un programa cualesquiera que sea su contenido, representa un factor de suma relevancia para aquellas personas que quieran hacer uso de este. | 12.- | 26 seg | Programas de t.v. de D.G.: distintos | En la misma carrera de Diseño Gráfico el problema del uso correcto del lenguaje se presenta de una manera muy amplia dado los diferentes criterios existentes en la parte académica al impartir la cátedra y ésta con el contacto que tiene con los otras dos Licenciaturas. |
| 11.- | 24 seg | Programas de t.v. comercial, de Acatlán, textos, estudios de t.v. comerciales | Dada la diversificación de criterios en cuanto a terminología utilizada en el medio Televisivo esto trae como consecuencia gran variedad de términos y significados dentro de este medio, (a un mismo término se le confiere uno o más | 13.- | 09 seg | Staff de trabajo | El saber interpretar adecuadamente el lenguaje Televisivo permite planear mejor proyectos para televisión. |



14.-	10 seg	Staff de trabajo	Durante la planeación también es necesario conocer las capacidades y habilidades con que cuenta el equipo de trabajo, humano y técnico.	Enep Acatlán	Gráfico la enseñanza de la televisión se contempla tanto técnica y como medio de expresión en la elaboración de mensajes gráficos.	
15.-	20 seg	Técnicos calibrando los equipos, edición por computadora	Planear un programa usando los términos, lenguaje y organización debida, es solo una parte del proceso de realización, el cual siempre tiene un acabado final del trabajo que se realiza muchas veces por medio de procesos de edición que también deben establecerse en la planeación del programa.	17.- 30 seg	Imágenes de producciones de programas, equipo, personal de trabajo	Razón por la cual surge la necesidad de esta propuesta: la elaboración de un manual que unifique esta terminología y la aplique como una posible solución a este tipo de problema. En este manual se ordenan en diferentes categorías: los términos y significados que conforman el lenguaje Televisivo, actualizando su información de una manera básica y funcional.
16.-	14 seg	Demos de presentaciones de la	Dentro de la curricula de la carrera de Diseño	18.- 13 seg	Tomas de la Enep Acatlán	Con la finalidad de que al estudiante de Diseño




Gráfico le sirva como referencia tangible de como se trabaja dentro de los talleres de televisión.

Al contar con este guión se procedió a la búsqueda del material videográfico y recursos que sirvieran para cumplir con este proyecto.

Parte del material videográfico, fue recolectado de los programas elaborados en los Talleres de Televisión I Y II, de la ENEP Acatlán, durante los años lectivos 1994 y 1995, en las carreras de Diseño Gráfico y Periodismo y Comunicación Colectiva.

Comencé con el diseño y la elaboración de efectos de animación que permitieran darle mayor espectacularidad al proyecto.

Los efectos especiales fueron creados con el equipo de multimedia que existía en el Taller de Televisión II antes de que este fuera sustraído ilegalmente.

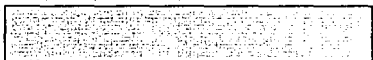
Parte del material videográfico que se disponía, desapareció el día que se esfumo el equipo de multimedia, con lo que al armar este video se le tuvo hacer ajustes a la idea original adaptándola a lo que se había salvado, y al material que se consiguió de emergencia (varias secuencias de imágenes se reemplazaron con material nuevo).



Teniendo ya la clasificación del material videográfico se procedió a armar el guión técnico que sirvió para la producción del vídeo.

DISEÑO GRAFICO

DG



Bibliografía





BERNARD F., DICK ANATOMY OF, FILM
NUEVA YORK USA EDIT. ST. MARTIN 'SPRESS

PROF. VAZQUEZ, EDITH APUNTES DE CLASE,
ENEP ACATLÁN, MAT. CINE II, 1992

PROF. MARQUEZCERCEÑA, GUADALUPE
APUNTES DE CLASE, MAT. LABORATORIO
DE TELEVISION I Y II, ENEP ACATLÁN, 1992

AUTORES VARIOS, APUNTES DE
ILUMINACION

PROF. EZEQUIEL BARRIGA, APUNTES
MATERIAS: ADAPTACION DE TEXTOS,
PERIODISMO Y COMUNICACION,
ENEP ACATLAN 1991

LIC. ALVAREZ OJEDA, AIDA BAJO EL MANTO
DE LA COBRA, TESIS PERIODISMO Y
COMUNICACIÓN COLECTIVA, ENEP ACATLÁN
1991

AUTORES VARIOS, DIMENSION Y SISTEMA DE
LA TELEVISION EDUCATIVA ,EDIT.
NACIONAL ESPAÑA 1975

LOPEZ ALCARAZ, M. DE LOURDES, EL GUION,
SU LENGUAJE LITERARIO, ENEP ACATLAN,
1990

ADAME GODDARD, LOURDES, GUIONISMO,
MEXICO D.F., EDIT. DIANA, JULIO 1993

FERRES, JOAN, PRATS, ANTONIO R., PIÑA,
BARTOLOME ENSEÑAR VIDEO/ENSEÑAR
CON EL VIDEO, EDIT. G.G, ESPAÑA 1991,
COL. MEDIOS DE COMUNICACION EN LA
ENSEÑANZA

ENEP ACATLAN, PLANOS EDIF. TALLERES DE
COMUNICACION Y DISEÑO, TALLER DE
TELEVISION II, 1993

PROF. LIC. JULIANA CASTELLANOS, ENTREVISTA
MAT. TECNICAS DE INFORMACION POR
RADIO Y TELEVISION
PRODUCCION Y PROGRAMACION
TELEVISIVA PERIODISMO Y
COMUNICACION COLECTIVA, ENEP
ACATLAN 1993, REPORTERA Y
CONDUCTORA RADIO CHAPULTEPEC

PROF. LIC. OSCAR ALVARADO, ENTREVISTA,
MAT. TECNICAS DE INFORMACION POR
RADIO Y TELEVISION, CARRERA
PERIODISMO Y COMUNICACION
COLECTIVA ENEP ACATLAN 1993, IFE
COMUNICACION SOCIAL

PROF. LIC. GERARDO CERVANTES, ENTREVISTA
MAT. TALLER DE DISEÑO VII, SERIGRAFIA,
ENEP ACATLAN, DISEÑO GRAFICO, 1994

AUTORES VARIOS, ENTORNO AL VIDEO, EDIT.
G.G, ESPAÑA, 1980, COL. PUNTO Y LINEA

REVISTA MEXICANA DE COMUNICACION,
HISTORIA MINIMA DE LA TELEVISION
MEXICANA, EDIT. AGB COM S.A. DE C.V
FUNDACION MANUEL BUENDIA, A. C. AÑO
3 NUM. 18 JUL-AGOS, MEXICO D.F, 1991

SOLERC, LLOREC, LA TELEVISION, UNA METODOLOGIA PARA SU APRENDIZAJE
EDIT. G.G, 1988, ESPAÑA, COL, MEDIOS DE COMUNICACION EN LA ENSEÑANZA

MILLERSON, GERALD, LIGHTING FOR TELEVISION AND MOTION PICTURES
EDIT. FOCAL PRESS LONDON AND BOSTON, 1982, INGLATERRA

ALARCON VITAL, GONZALO J, LINEAMIENTOS DE DISEÑO GRAFICO PARA LA TELEVISION, EDIT. UAM AZC VOL. 23.
MEXICO

VILLAREAL, MANUEL PLATICA SOBRE EL MEDIO DE LA TELEVISION, PRODUCTOR EJECUTIVO DE EVENTOS ESPECIALES DE TELEVISA, 1994

ING. DELGADO, JUAN JOSE, SONY PROFESIONAL DE MEXICO, DIRECTOR DE MARKETING 1994

COFFECT, KENNETH TECNICAS DE EDUCACION EDUCATIVA, EDIT. PAX 1976 MEXICO

CRUZVILLEGAS VILLEGAS, ROGELIO TECNOLOGIA PRIMA PARA LA TELEVISION
EDIT. UAM AZC. 1992

AUTORES VARIOS, TELEVISA, EL QUINTO PODER, EDIT, CLAVES LATINOAMERICANAS 1988

GONZALEZ TREVIÑO, J. ENRIQUE, TELEVISION
Y COMUNICACION, UN ENFOQUE
TEORICO PRACTICO", EDIT. ALHAMBRA
EDIC. 1 MEXICO D.F. 1994

H., JAMES/LORD, GAY, TELEVISION
EDUCATIVA, EDIT. TRILLAS, MEXICO, 1972

CHEMOUX, RAUL, TELEVISION O PRISION
ELECTRONICA?, EDIT. FONDO DE
CULTURA ECONOMICA, MEXICO 1979,

WURTZEL, ALAN / ACKER R. STEPHEN
TELEVISION PRODUCTION, EDIT, MAC
GRAW HILL, USA 1983

APUNTES TIPOS PRINCIPALES DE
ILUMINACION, MAT. CINE II, DISEÑO
GRAFICO, ENEP ACATLAN, 1992

DISEÑO GRÁFICO

DUU

