

22 Lej
Universidad Nacional Autónoma de México



**ESCUELA
NACIONAL
DE ARTES
PLÁSTICAS**

CASAMATA SITIADO POR LA CULTURA
EL VIDEO COMO ELEMENTO DE APOYO EN LA MUSEOGRAFIA

Incluye video

TESIS QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO

PRESENTA

SARA IRISH HERNÁNDEZ HAM

DIRECTOR: PROF. LIC. JUAN CARLOS MERCADO
ASESOR: PROF. LIC. GERARDO GARCIA LUNA

MEXICO, D.F. FEBRERO, 1999

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

152172



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 esta 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.

AGRADEZCO...

A DIOS QUE SIEMPRE ESTÁ CERCA.
A MI MADRE POR SER LA MEJOR, POR QUE SU LUCHA DIÓ FRUTO.
A FREDY POR DARME LA LIBERTAD DE SER Y TODO SU AMOR.
A MI PAPÁ POR QUERERME.
A BOLA Y MARCOS POR SER MÁS QUE HERMANOS, MIS MEJORES ALIADOS.
A MI ABUELA Y TODA MI FAMILIA POR SU APOYO.
A JORGE CALDERÓN POR SU INTERÉS Y ENORME AYUDA



DEDICATORIA

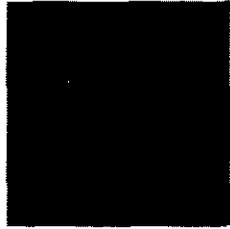
A MI MISMA, PARA SEGUIR ADELANTE.
Y A TI, QUE AÚN NO NACES; ESTO ES POR TI CON TODO MI AMOR.



INDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I EL MUSEO CASAMATA	3
¿QUÉ ES CASAMATA?.....	4
LA CONSTRUCCIÓN DEL FUERTE CASAMATA	4
LA HISTORIA DE CASAMATA	4
ACONTECIMIENTOS MILITARES IMPORTANTES DEL FUERTE CASAMATA.....	6
CRONOLOGÍA DEL MUSEO CASAMATA	7
MUSEO CASAMATA. DINÁMICO CENTRO CULTURAL HOY	7
CAPITULO II COMUNICACION Y CULTURA, SIGNOS Y SIGNIFICADOS	9
COMUNICACIÓN Y CULTURA.....	10
FUNDAMENTOS DE SEMIÓTICA	13
CÓDIGOS DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES.....	18
IMPORTANCIA DE LAS IMÁGENES.....	31
IMPORTANCIA DEL SONIDO.....	33
DISEÑO GRÁFICO AL INTERIOR DE LOS MEDIOS	35
CONCLUSION DE CAPITULO.....	37
CAPITULO III CASAMATA SITIADO POR LA CULTURA	38
GUIONES PARA VIDEO.....	39
• <i>Storyline o Guión Descriptivo</i>	39
• <i>Guión Literario</i>	41
• <i>Guión Técnico</i>	46
• <i>Storyboard o Guión Ideográfico</i>	59
RECURSOS ECONÓMICOS, TÉCNICOS Y HUMANOS.....	63
CONCLUSIONES	65
BIBLIOGRAFÍA	67

INTRODUCCION



El proyecto base de la presente tesis consiste en la elaboración de un video para satisfacer la necesidad del Museo Casamata de la ciudad de Matamoros, Tamaulipas; de difundir la información que en él se acumula. Este cuenta con los elementos museográficos puramente básicos, como son vitrinas, fotografías y cédulas, el video reforzará la percepción en el espectador de una forma fluida y dinámica pero estética a la vez de lo más representativo de este centro cultural.

El museo Casamata tiene un encanto propio; en principio el inmueble en sí, es de admirarse, incluso está catalogado como edificio histórico; se combinan en él la sombra del pasado, el heroísmo histórico y la cultura de hoy día.

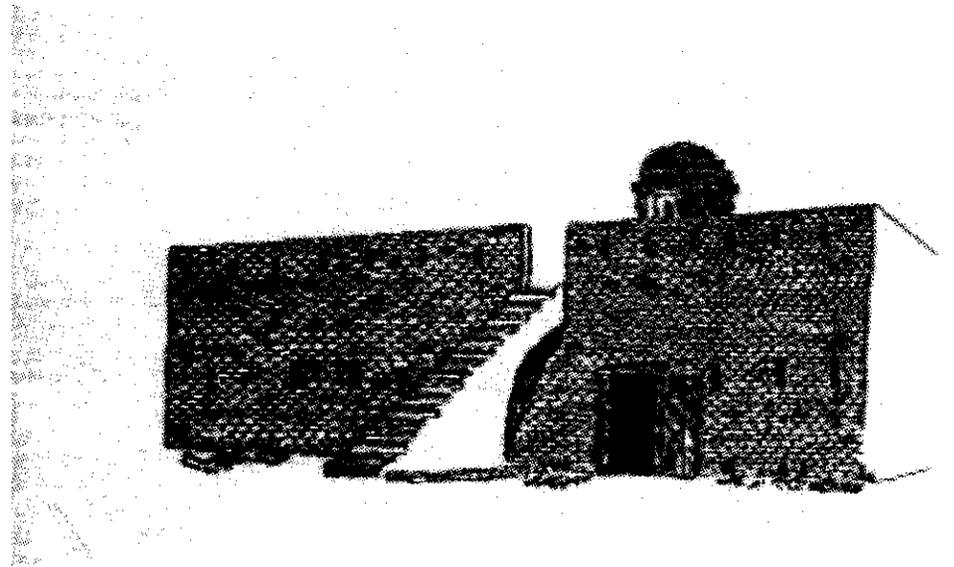
El video difundirá la información adecuada para el mensaje, contenida en el museo, su historia y su importancia, no sólo para la ciudad de Matamoros sino también para el estado de Tamaulipas y la vecina ciudad norteamericana de Brownsville, Texas.

Además el video tiene la capacidad de llevar la información del museo Casamata fuera de su edificio, al presentarlo en escuelas, por citar un ejemplo.

A la vez se pondrán de manifiesto las ventajas que existen al apoyar la museografía con el video, siendo una de estas, que es un medio audiovisual accesible para los museos; ya que no requiere un gran equipo ni de un espacio enorme, ni ser un gran centro cultural para adoptar esta técnica.

Por otro lado al difundir la aplicación de éste método en la museografía se lograrán a la vez, mayor entendimiento de la información, menos tedio en los aspectos histórico - biográficos, en fin, mayor atención y aprendizaje por parte del receptor; por medio de los signos que a la vez resumen el mensaje y cumplen con una determinada función formando un enunciado claro y conciso.

H
O
L
O
S



EL MUSEO CASAMATA

¿QUÉ ES CASAMATA?

La definición que le han dado los historiadores a Casamata es un fuerte subterráneo abovedado o en otras palabras, un refugio militar.

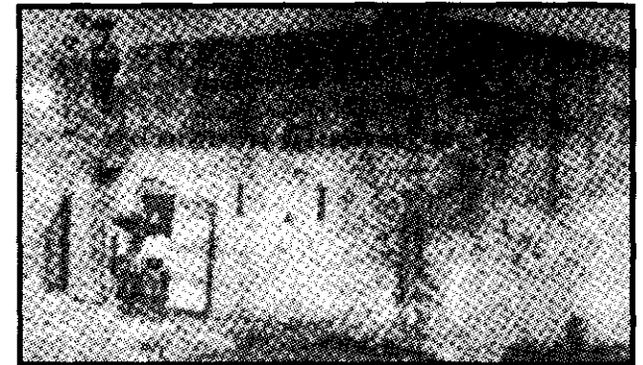
Casamata originalmente proviene del italiano Casa Armata que significa casa armada. Pero ninguna de estas definiciones describe su misterio ni su encanto. Y esto tal vez se complique al observar sus jardines, sus patios y sus pequeñas torres, pero podemos darle una definición un poco más artística, ya que es ahora un museo; Casamata, Fortaleza de Guerra ayer; dinámico centro cultural hoy.

LA CONSTRUCCIÓN DEL FUERTE CASAMATA

En 1830, el General Mariano Paredes Arrillaga concibió un proyecto para construir una serie de fortificaciones y murallas que formaran una línea de defensa militar para los ataques que sufriera Matamoros, el proyecto se inicio con la construcción del Fuerte Paredes, junto al río Bravo, en el poniente de la ciudad, cerca del paso de la Anaquita.

La construcción de la Casamata fue iniciada en 1845 por el General Manuel Rodríguez de Cela. La obra quedó inconclusa y en 1864, el General Juan N. Cortina continuó la construcción que tampoco terminó.

La Casamata fue terminada por el General Imperialista Tomás Mejía en 1865.



La Casamata como fuerte militar en 1860.

LA HISTORIA DE CASAMATA

La Casamata es el único superviviente de los diez fortines que integraban, junto con las murallas y los fosostincheras, el dispositivo de defensa de la ciudad.

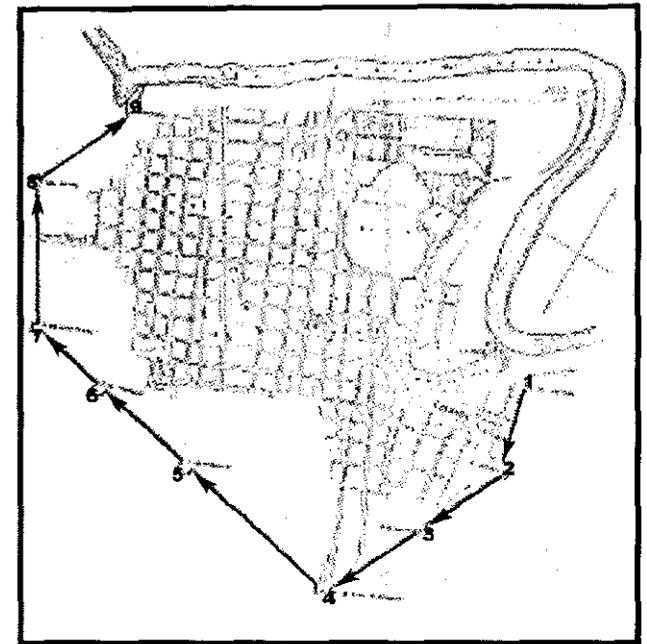
La Casamata es testigo de innumerables guerras causadas por la

ambición del extranjero invasor y por los encontrados ideales de nuestros mismos compatriotas. En medio de las vicisitudes de esas luchas armadas que la hicieron cambiar continuamente de dueño, los recios muros de la vieja Casamata, tuvieron la fuerza necesaria para permanecer incólumes en abierto reto al paso del tiempo y las intransigencias e incomprensiones de los hombres empeñados en destruirse recíprocamente.

"Los ingenieros militares belgas y franceses al servicio de Mejía, al continuar la construcción de la Casamata, lo hicieron porque el terreno escogido por el General mexicano Don Manuel Rodríguez de Ceta, en 1845, era el más alto contiguo al antiguo Fuerte Guerrero, construyéndola con ladrillo de la Ladrillera de la Nación, con sus troneras, un torreón y una rampa por donde subían las tropas, que colocadas en la azotea de la misma fortaleza, dominaban todos los rumbos.

Circundaba la Casamata un muro de ladrillo y por el exterior de dicho muro había un foso profundo, quedando a cien metros aproximadamente la línea de trincheras y fortines que rodeaban la población.

Empezaban éstas a corta distancia de la orilla del río Bravo sobre el camino que conducía al Paso de los Tomates, donde se construyó el primer fortín que se llamó del Esteros(1), seguía la línea hacia el sur hasta llegar al fortín de Puertas Verdes, también llamado Bravo(2), donde existía un puente levadizo comunicando al camino de Bagdad y ranchos circunvecinos; de allí seguían las trincheras en una línea oblicua rumbo al suroeste hasta llegar al fortín de Matamoros(3) y de este fuerte en la misma dirección continuaban hasta llegar al fortín y garita de San Fernando(4), donde existía otro puente levadizo comunicando con el camino de San Fernando; de este fortín seguía la línea de trincheras rumbo al noroeste hasta llegar al fortín Hidalgo(5), continuando en la misma dirección hasta llegar al fortín de Iturbide(6), siguiendo la línea hasta llegar al fortín de Monterrey(7); de este punto seguía la línea directamente al norte cortando al antiguo camino a Monterrey por la calle Matamoros, siguiendo hasta el fortín del Bravo(8), donde estaba el puente y salida a Monterrey, lugar de donde partía la



Plano de la ciudad de Matamoros que muestra la línea de trincheras y los nueve fortines.

línea hasta llegar al antiguo fortín de Paredes(9) y de este hasta la orilla del río Bravo. En total nueve fortines, la Casamata y en el exterior de las trincheras, un profundo foso".¹

ACONTECIMIENTOS MILITARES IMPORTANTES DEL FUERTE CASAMATA

En 1846 sirvió como almacén militar en la defensa de Matamoros durante la Intervención Norteamericana.

En 1851 fue Baluarte importante en la defensa de Matamoros por el Gral. Francisco Ávalos contra las fuerzas de los Generales José Ma. Carvajal y José Ma. Canales, que apoyados por un grupo de filibusteros y justificando su actitud con el plan de "La Loba", trataron de tomar Matamoros. La brillante defensa de la ciudad le valió los títulos de Heroica, Invicta y Leal.

En 1865 fuerzas imperialistas al mando del General Tomás Mejía rechaza a los republicanos encabezados por los Generales Servando Canales y Juan N. Cortina.

En 1866 el Gral. Juan José de la Garza toma Matamoros, después de que el Gral. Tomás Mejía abandonó la Plaza en Junio de 1866.

En ese mismo año llega a Matamoros el General republicano Mariano Escobedo, que posteriormente comandó a todas las fuerzas juaristas y venció a los imperialistas en Querétaro en 1867, en donde se fusiló a Maximiliano de Habsburgo en compañía de los generales mexicanos Miguel Miramón y Tomás Mejía.

En 1876 los Generales Porfirio Díaz y Manuel González encabezaron un movimiento armado que se inició con el Plan de Tuxtepec, el cual fue reformado en Palo Blanco, Municipio de Matamoros. Posteriormente tomaron la ciudad de Matamoros el 2 de abril de 1876, y después lograron derrotar a las fuerzas del Presidente Sebastián Lerdo de Tejada, en Tecoac, con lo cual se inició la dictadura de Porfirio Díaz como amo y señor de México por 35 años. En 1913 la ciudad de Matamoros es tomada por las

¹ ELISEO PAREDES MANZANO. La Casamata y Fortificaciones de la Heroica Matamoros, Tamaulipas (1974).

fuerzas revolucionarias constitucionalistas al mando del General Lucio Blanco.

En 1915 el General carrancista Emiliano P. Nafarrete defiende la ciudad en contra de las fuerzas atacantes dirigidas por los Generales villistas, José Rodríguez y Absaúl Navarro.

CRONOLOGÍA DEL MUSEO CASAMATA

En 1968 la Junta Federal de Mejoras Materiales inició la restauración del fuerte Casamata, se construyó la explanada y la sala adjunta al lado sur.

En 1969 la Junta Federal de Mejoras Materiales concluyó la restauración.

En 1970 el museo Casamata fue inaugurado el 30 de Diciembre por el alcalde Ing. Oscar Guerra Elizondo y su primer director Don Elíseo Paredes Manzano.

En 1986 se rehabilitó el inmueble y se restauró la museografía.

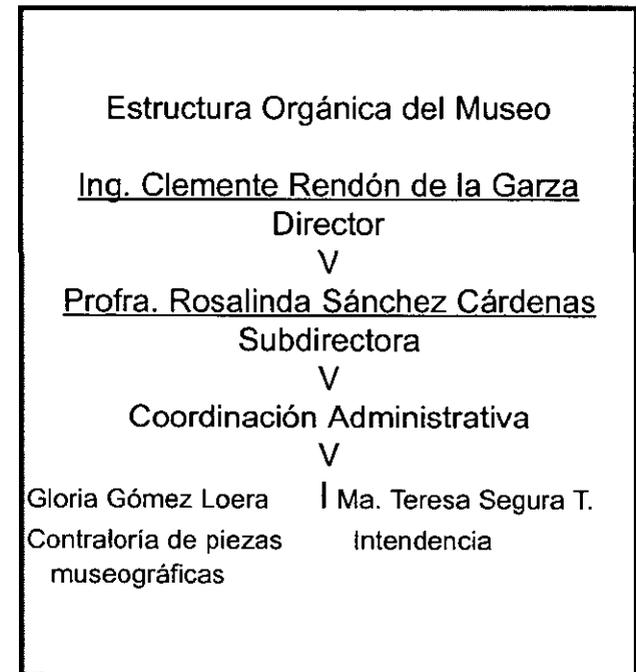
En 1991 se construyó el auditorio Ma. Del Pilar costeado íntegramente por Don Filemón Garza Gutiérrez.

En 1992 se construyó el edificio de Archivo Municipal Filemón Garza, como una aportación al acervo cultural de Matamoros por parte de Don Filemón Garza.

MUSEO CASAMATA. DINÁMICO CENTRO CULTURAL HOY

El museo Casamata a partir de su fundación en 1970, durante la administración del Ing. Oscar Guerra Elizondo, inspira a los matamorenses y a los visitantes a admirar el pasado glorioso de la Heroica, Invicta y Leal Matamoros.

Casamata es un balcón al pasado de Matamoros, permite, auxiliados por la historia, conocer y reconstruir el pretérito, con el



objeto de saber cuales son las raíces y cuales son los yerros del pasado que no se deben volver a cometer. Casamata es también, un escaparate de todas las manifestaciones de cultura, encaminadas a hacer renacer la sólida fama cultural que tuvo la ciudad en tiempo pasado.

Casamata está ubicada actualmente en la calle de Santos Degollado esquina con Guatemala en la colonia Modelo, en la ciudad de Matamoros, Tamaulipas.

La temática del Museo es histórica casi en un cien por ciento ya que cuenta con espacio disponible para manifestaciones culturales de cualquier tendencia.

El personal a cargo del museo está comprometido con él, trabajan armónicamente para el mejor funcionamiento y máximo aprovechamiento de sus instalaciones.

Los usuarios del museo Casamata son principalmente alumnos de las escuelas de Matamoros, profesores y en menor cantidad pero no menos importante, turistas. Todos ellos tienen a su alcance la historia de la región en las salas de exhibición, exposiciones de arte en la galería y en la Sala "María del Pilar", en donde también se llevan a cabo actos de honor y reconocimiento a artistas plásticos.

El museo cuenta con la Asociación de Amigos del Museo Casamata, en la cual sus agremiados colaboran para la mejora del museo con actividades como museología, artes plásticas, música, relaciones públicas, etc...

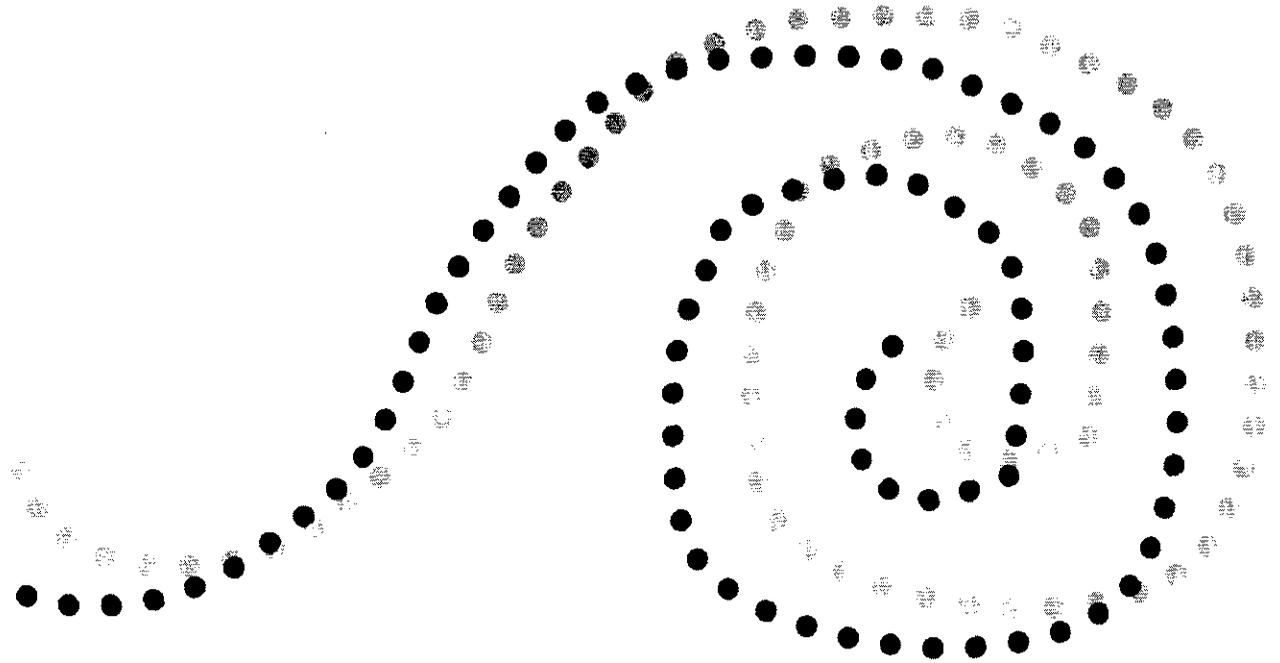
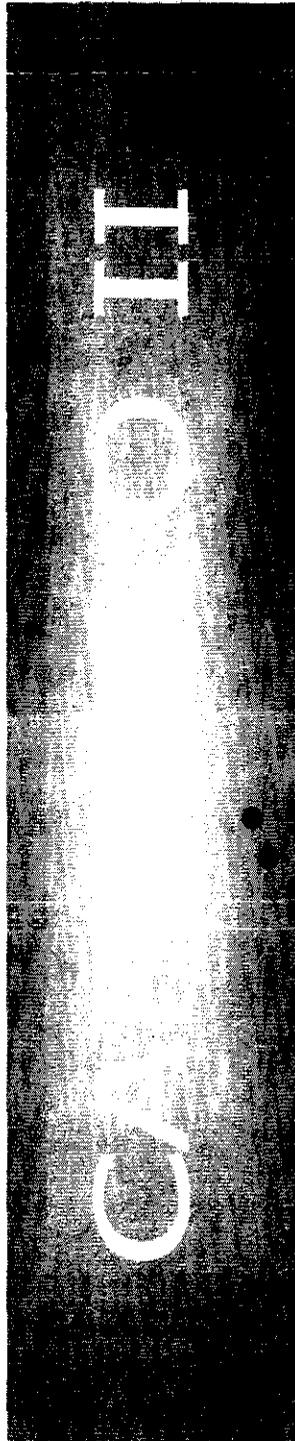
Los visitantes pueden conocer el archivo histórico y hacer consultas en cualquier momento.

Los encargados del museo, desde directivos hasta intendentes, siempre están dispuestos a resolver dudas u ofrecer ayuda durante la visita. Son un equipo de trabajo dedicado a preservar este edificio histórico, que alberga al museo de historia regional y a procurar la mejor difusión de la cultura que ofrece.

Para ellos el museo Casamata es cautivante por su contexto histórico y de gran importancia en el marco social de la ciudad, es por esto que no sólo se interesan, sino que apoyan por completo la difusión del tesoro que este Fuerte resguarda.



Mapa del Estado de Tamaulipas



COMUNICACIÓN Y CULTURA,
SIGNOS Y SIGNIFICADOS

COMUNICACIÓN Y CULTURA

Etimológicamente comunicación quiere decir "tener en común algo".

La comunicación es un fenómeno social que surge a partir de la necesidad humana básica de transmitir un mensaje o idea, la forma en que son transmitidos dichos mensajes forman diferentes culturas, el desarrollo evolutivo de una cultura depende en gran parte de la comunicación. Comunicación y sociedad son aspectos inseparables de la historia del hombre.

Este ha resuelto su necesidad de comunicación utilizando diversos signos y códigos reflejo de sus costumbres.

Para la comunicación usamos un medio y un mensaje basado en un lenguaje. Para realizar el acto comunicativo deben existir tres elementos básicos que son un emisor, un mensaje y un receptor.

Existen dos corrientes para el estudio de la comunicación. El funcionalismo estudia el acto comunicativo en el momento mismo de la comunicación, es inductivo. El estructuralismo se desplaza hacia el contexto, va más allá de lo evidente en el proceso de la comunicación, es deductivo.

Para entender mejor el proceso comunicacional se crearon los modelos de comunicación que lo explican de manera esquemática.

La función del Diseño Gráfico es comunicar, por lo tanto, se pueden aplicar los modelos de comunicación a las propuestas de diseño para ayudarnos a plantear las soluciones.

Existen diversos modelos de comunicación, para ayudarnos a solucionar la propuesta de diseño para este caso, se tomará como referencia el modelo funcionalista del lingüista ruso Roman Jakobson por que se interesa por el significado y la estructura interna del mensaje.² Y a su vez estudia los factores que los componen y les asigna una función.

² FISKE, John. "Introducción al estudio de la comunicación." pág. 29

MODELO FUNCIONALISTA DE ROMAN JAKOBSON.

- **EMISOR** Es quien envía el mensaje al receptor y a la vez establece los lineamientos que deberá tener el mensaje de acuerdo a su contexto e intención. Su función es emotiva la cual es una manifestación de su ideología en la emisión del contacto.
- **RECEPTOR** Es quien decodifica el mensaje del emisor, su función es connotativa con la cual recibe el contacto, con una influencia ideológica y anímica.
- **CONTEXTO** Son las circunstancias espacio-temporales que rodean un fenómeno particular, su función es referencial que da las circunstancias contextuales que matizan o cargan significativamente a la comunicación, son los valores económicos, ideológicos y sociales dispuestos al momento del contacto.
- **CONTACTO** Es la parte central del proceso, se expresa por medio de códigos comunes, cumple con tres funciones: enunciativa que es aquella que habla del contenido; poética, que es la forma sintáctica, es decir, todos los elementos formales y que se aprecian como tales, todo aquello que es comunicativo gracias a las formas; y la función estética, que es la sublimación del contacto entre la función emotiva y la función connotativa. El contacto no siempre es estético, o esta función está minimizada en la mayoría de las veces.
- **CÓDIGO** Es un conjunto de significantes con significados compartidos, es decir, las estructuras que permiten expresar a los signos; deben ser convencionalizados, son sociales más que humanos. Su función es metalingüística, le permite al código expresar mensajes propios, secundarios, paralelos, intencionales o no, aparte del contacto principal.
- **CANAL** Es la vía física por la que viaja el contacto, cumple con la función fática con la cual se abren u obturan los canales de comunicación. Es intermitente.
- **MEDIO** Es el soporte tecnológico humano que emite el contacto y permite recibirlo, es el que codifica al contacto; su función es de anclaje, es decir, todas aquellas estrategias para dejar que el



medio sea vigente, o sea necesario. El diseñador gráfico es ante todo un medio. Medios pueden ser soportes gráficos como carteles, periódicos, trípticos, medios audiovisuales, etc....

Cada uno de los elementos de este esquema tiene una posición y una relación determinada con los demás elementos, todos interactúan y están determinados por el contexto.

Aplicación del modelo de Jakobson al proyecto de Video para el Museo Casamata.-

La función del Diseño Gráfico es comunicar, por lo tanto, se pueden aplicar los modelos de comunicación a las propuestas de diseño para ayudarnos a plantear las soluciones.

- Emisor: Museo Casamata; función emotiva: dar a conocer la información histórica que alberga y la importancia de la misma.
- Receptor: El público que visita el museo; función connotativa: tiene la cultura a su alcance; el conocimiento propio del usuario quien comparte la ideología del mensaje ya que es su propia historia y la de su ciudad, con la influencia de la cercanía con Estados Unidos.
- Contexto: Casamata es un edificio histórico de 200 años de antigüedad que hoy alberga no sólo el pasado sino la cultura del presente; función referencial: misión de difundir datos históricos de manera rápida y entretenida, hacer renacer la ideología mexicana, crear una identidad con la historia de México en la frontera con los Estados Unidos.
- Contacto: visual y auditivo, el video debe ser entendible; funciones: enunciativa, toda la carga de información histórica; poética y estética, la importancia de las imágenes y del sonido relacionados en forma armónica para producir un video de calidad, no sólo informativa sino artística y cultural.
- Código: Imágenes del museo, su ubicación y el contenido de sus vitrinas aunado al audio con información descriptiva y música de la región; función metalingüística: despertar la pasión por su ciudad y su cultura. Se da en la edición y en la narrativa del video.
- Canal: por coaxial desde un VCR hasta un monitor, y el monitor mismo; función fática: el monitor atrae más que una vitrina, se



repite el video por intervalos de tiempo.

· Medio: el video mismo, la imagen magnética; función de anclaje: datos históricos de conexión actual.

Para que la comunicación sea exitosa, es decir el mensaje sea percibido como se intencionó, es necesario que el lenguaje contenga los signos y códigos pertinentes y que se logren las funciones de los mismos.

La Semiótica nos conduce al estudio del signo, que para el diseño gráfico es herramienta fundamental en la abstracción de las ideas que comunica.

FUNDAMENTOS DE SEMIÓTICA

El estudio de los signos y su funcionamiento se llama Semiótica y tiene tres áreas principales: el signo mismo, los códigos o sistemas de organización de los signos y la cultura dentro de la cual operan estos códigos y signos.

Un *signo* es algo físico, perceptible por nuestros sentidos; se refiere a algo diferente de sí mismo; y debe ser reconocido por sus usuarios como signo.

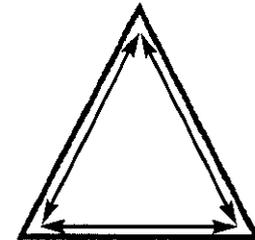
Los dos autores más influyentes en el estudio semiótico son Saussure y Peirce, sus modelos de significado comparten tres elementos de análisis; el signo, aquello a lo cuál se refiere el signo y los usuarios del signo.

Saussure, siendo lingüista, enfoca la atención en su modelo básico más directamente en el signo mismo. El signo para Saussure es un objeto físico con un significado, en sus propias palabras, un signo consiste de un significante y un significado. El significante es la imagen del signo tal como lo percibimos; el significado es el concepto mental al cual se refiere.

Peirce identifica una triada, una relación triangular entre el signo, el usuario y la realidad exterior; los elementos se inter-relacionan estrechamente y solamente pueden ser comprendidos en términos de los otros.

Un *signo* se refiere a algo diferente de sí mismo *el objeto* y es

SIGNO / OBJETO



REPRESENTAMEN

INTERPRETANTE

comprendido por alguien; es decir tiene un efecto en la mente del usuario, *el interpretante*.

Así, el signo es traducido por otro signo, lo cual se vuelve un tanto cuanto complicado, Peirce intenta condensarlo en su teoría de las tricotomías. Las variaciones que ocurren entre ellos se explican por las diferencias sociales y psicológicas que hay entre los usuarios.

CLASIFICACIÓN DE LOS SIGNOS

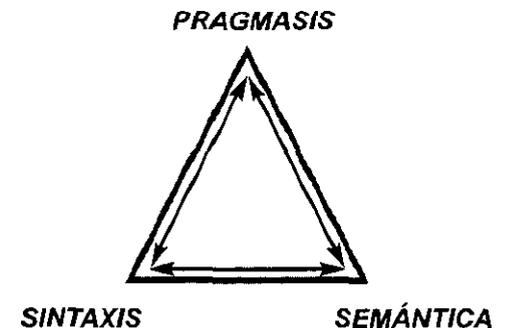
Para Peirce "los signos son divisibles según tres tricotomías: primero, según que el signo es en sí mismo, sea una mera cualidad, un existente real, o una ley general; segundo, según que la relación del signo con su objeto consista en que el signo tenga algún carácter en sí mismo, o en alguna relación existencial con ese objeto o en su relación con un interpretante; tercero, según que su interpretante lo represente como un signo de posibilidad, como un signo de hecho o como un signo de razón".³

Peirce hizo una clasificación del signo a partir de estos puntos. La cual nos da un soporte para hacer un análisis teórico en la búsqueda de soluciones al problema de comunicación que se plantea en este proyecto.

Por principio tenemos a la relación triádica que engloba las dimensiones del conocimiento humano:

En la cuál *pragmatis* es el uso o la aplicación de lo existente, es el poder de expresión que posee el objeto. La *sintaxis* comprende el orden y la estructura, el acomodo de los códigos que representan al objeto, es la gramática. La *semántica*, por su parte, es el concepto o el significado, es la esencia. De esta triada derivan todas las relaciones triádicas.

El siguiente cuadro organiza la teoría de tricotomías de Peirce que deriva de las relaciones triádicas.



³ Sanders Peirce Charles. "La Ciencia de la Semiótica". pag. 29

CUADRO DE RELACIONES TRICOTÓMICAS

a) El objeto (nivel pragmático) se divide en cuanto al objeto que persigue en:

Cualisigno: el objeto se encuentra en relación con el objeto mismo, se refiere a las cualidades perceptibles que nosotros captamos.

Sinsigno: se encuentra en la relación objeto - representamen, las cualidades perceptibles se reducen, se depuran y se define al objeto.

Legisigno: relación objeto - interpretante, su fundamento es una ley, regla, convención o hábito.

b) El representamen (nivel sintáctico) se divide en cuanto al signo en sí mismo, su estructura, relación y funcionamiento, en:

Icono: signo de la relación representamen - objeto; es un signo de similitud efectiva, un icono se parece a su objeto.

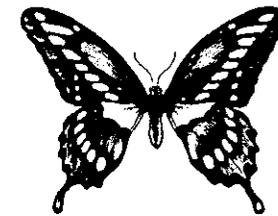
Índice: es el signo de la relación representamen - representamen, signo de la contigüidad efectiva de carácter social, signo que tiene una conexión existencial directa con su objeto.

Símbolo: relación representamen - interpretante, signo de similitud asignada de carácter social, signo que puede carecer de relación con su objeto, comunica solamente por que se llega a un común acuerdo en que va a representar algo.

c) El Interpretante (nivel semántico) se divide en cuanto a sus posibilidades de interpretación y significación.

Rema: relación interpretante - objeto, este signo describe las

	OBJETO	REPRESENTAMEN	INTERPRETANTE
OBJETO	CUALISIGNO	SINSIGNO	LEGISIGNO
REPRESENTAMEN	ICONO	INDICE	SIMBOLO
INTERPRETANTE	REMA	DIJENTE	ARGUMENTO



ICONO



INDICE



SIMBOLO

cualidades extrínsecas del objeto que consume de manera inmediata el destinatario, es la apreciación esencial del referente.

Dicente: es el signo de la relación interpretante - representamen; es una proposición que está conectada con el objeto, por medio de una asociación de ideas.

Argumento: signo de la relación interpretante - interpretante; es el signo que totaliza el cuadro, le da al contacto la jerarquía de mensaje, el lector genera un postulado gracias al proceso signico.

• CODIGOS

Es el sistema de organización de los signos y están gobernados por reglas, aceptadas por miembros de la comunidad. Casi cualquier aspecto gobernado por reglas puede ser calificado de "codificado".

En la cultura siempre están implícitos los códigos y los signos, en la dimensión social de los signos, es el acuerdo entre los usuarios sobre los usos y respuestas de un signo. Los códigos son la guía de la experiencia de cualquier cultura, ya que a través de ellos se puede comprender la existencia social. El individuo al hacer uso de los códigos forma parte de la cultura. Una cultura es un organismo activo, dinámico y vivo gracias a la participación activa de sus miembros en sus códigos de comunicación.

Para Saussure los signos se organizan en códigos de dos maneras. La primera es por paradigmas, un paradigma es un conjunto de signos de entre los cuales se escoge el que se va a usar. La segunda manera es la sintagmática: un sintagma es el mensaje dentro de cual se combinan los signos escogidos. Así, todos los mensajes incluyen selección (tomada de un paradigma) y combinación (en un sintagma).

Debemos recordar la insistencia de Saussure en que el sentido de un signo está determinado principalmente por su relación con otros signos.

Paradigmas.- Un paradigma es un conjunto del cual se hace una selección; sólo una unidad de ese conjunto puede ser seleccionada. Las características básicas de un paradigma son:

- 1) Todas las unidades en un paradigma deben tener algo en común; deben compartir características que determinan su calidad de miembro en ese paradigma.
- 2) Cada unidad debe distinguirse claramente de todas las otras en el paradigma. Lo que nos permite distinguir entre un significante y otro son los rasgos distintivos de un signo.

" Donde hay selección hay significado, y el significado de lo que seleccionamos está determinado por el significado de lo que no seleccionamos".⁴

Sintagmas.- Seleccionada una unidad de un paradigma, es generalmente combinada con otras unidades; esta combinación recibe el nombre de sintagma. Lo importante de los sintagmas son las reglas o convenciones según las cuales se hace la combinación de unidades. En un sintagma, pues, el signo seleccionadoso puede verse afectado por su relación con los otros; su sentido está determinado en parte por su relación con otros en el sintagma.

La clave para comprender los signos es entender sus relaciones estructurales con otros signos; y hay dos tipos de relación estructural: paradigmática, es decir la de selección, y la sintagmática, la de combinación.

Dos tipos de paradigma dan su nombre a dos tipos de código: analógico y digital. Un código digital es aquel cuyas unidades están claramente separadas; un código analógico es el que trabaja en una escala continua. Los códigos digitales son más fáciles de comprender simplemente por que sus unidades son fácilmente distinguibles. Los códigos arbitrarios son digitales, lo que facilita escribirlos o anotarlos.

Códigos presenciales.- Los códigos cumplen con funciones comunicativas y sociales. Los códigos presenciales son indicios; no pueden representar algo diferente de ellos mismos y su codificador; son los índices, que según Peirce son signos de la contigüidad efectiva de carácter social y que tienen una conexión existencial directa con su objeto. *Indican aspectos del comunicador y de su situación social presente. La comunicación no verbal se realiza por medio de códigos presenciales tales como gestos o calidades de voz.*

Códigos elaborados y códigos restringidos.- El tipo de relaciones que existen es un factor determinante del código utilizado. Los códigos restringidos dependen de la experiencia cultural; los elaborados dependen de la educación formal y del entrenamiento, deben de ser aprendidos.

Códigos de banda ancha y códigos de banda estrecha.- Se definen por la naturaleza de la audiencia. Un código de banda ancha es aquel que comparten los miembros de una audiencia masiva: tiene que enfrentarse a la heterogeneidad. Un código de banda estrecha está destinado a una audiencia específica que a menudo se define por los códigos que utiliza.

⁴ Fiske, John. "Introducción al estudio de la comunicación". pag. 50

Códigos arbitrarios (o lógicos).- son códigos en los cuales el acuerdo entre los usuarios es explícito y definido. Ejemplos: las matemáticas y los símbolos químicos.

Códigos convencionales.- estos, por el contrario de los arbitrarios, son más dinámicos y abiertos al cambio; invitan a la negociación activa por parte del lector. Los tipos extremos de códigos convencionales se pueden llamar estéticos: a veces sólo pueden ser decodificados por medio de claves insertas en el texto.

Códigos estéticos.- son muy variados, están menos definidos, se ven muy afectados por su *contexto cultural*; son expresivos, pueden ser una fuente de placer y de significación en ellos mismos y el estilo es un concepto pertinente. Pueden cumplir todas las funciones del modelo de Jakobson. Los códigos estéticos convencionales logran el acuerdo entre sus usuarios por la experiencia cultural compartida.

CÓDIGOS DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES.

Existen muy variadas formas de llevar a cabo la comunicación, a esto le llamamos medios, y deberá ser de acuerdo al estilo y necesidades del emisor, las características del mensaje y a la *ideología del receptor*. Dentro de los medios de comunicación se encuentran los medios audiovisuales, que con una mezcla de imágenes y sonido, facilitan la emisión de ideas, sumado a esto, en forma estética y armoniosa; se utilizan en el campo de la educación y la información.

"Un medio audiovisual debe entenderse siempre como la asociación de un instrumento, transmisor de la información, y un documento o mensaje, portador de la información".⁵ Dentro de los medios audiovisuales podemos encontrar una primera división que sería medios audiovisuales fijos o estáticos y medios audiovisuales cinéticos. En los primeros podemos encontrar al comic o historieta, fotonovela, cartel, muralismo, al rotafolio, mapas, etc. Y en los cinéticos se encuentran el video, el multimedia, y el cine por mencionar algunos.

En los fijos o estáticos los principales códigos son literarios, tipográficos y pictográficos, que deben de ser congruentes para que el mensaje sea claro. Algunos de estos medios pueden ser impresos, otros se trazan a mano, según las habilidades y la tecnología.

Los medios audiovisuales estáticos son de naturaleza impresa, pertenecen a las artes gráficas. Los medios audiovisuales cinéticos son fotográficos y magnéticos, pertenecen a las artes electrónicas, son cinta. Y a estos pertenece el video, que se puede denominar

⁵ Mallas Casas, Santiago. "Técnicas y recursos audiovisuales". Pag. 26

PLANOS O ENCUADRE

Las medidas de estos son a escala del ser humano. Los encuadres se miden de acuerdo a la distancia que hay de la cámara con respecto al sujeto. Se les distingue también como "shots", los cuales se designan con abreviaturas derivadas de sus términos en inglés para facilitar su manejo. Las tomas cerradas son aquellas en donde el individuo es el elemento más importante del encuadre. Las tomas intermedias o planos medios son aquellos en los que el personaje y el ambiente tienen igual importancia. Las tomas abiertas son aquellas en que el medio ambiente tiene más importancia que el sujeto.

• **Big Close Up:**

También conocido por B.C.U. Este encuadre es de gran acercamiento. En él podemos percibir un detalle de la cara hasta el rostro completo. Principalmente se hace cuando se quiere acentuar la expresividad del momento.

• **Close Up:**

También conocido como C.U. Donde la toma es el rostro completo y un poco de los hombros. Su uso principalmente es en portadas de revistas, en retratos de personajes importantes y cuando la expresión lo amerita para la identificación del individuo.

• **Medium Close Up:**

También conocido como M.C.U. Donde la toma es desde donde termina el close up hasta el nacimiento de los brazos. Su uso es el de representar los sentimientos.

• **Medium Shot:**

También conocido como M.S. Donde la toma se hace desde la cabeza hasta la cintura. Su uso es para mostrar la dirección del sujeto. Se usa en los casos en que lo importante es el comunicado más que la locación.



Big Close Up



Close Up



Medium Close Up



Medium Shot

• **American Shot / Plano Americano:**

También conocido por A.S. Va desde la cabeza hasta los muslos. El nacimiento de este encuadre surge para poder mostrar las armas en las películas de vaqueros. Es un plano estético pues elimina la articulación de la rodilla.

• **Full Shot:**

También conocido como F.S. Registra al individuo completo de pie. Las distancias o medidas se denominan por la altura, no por lo ancho de la pantalla. Cuando la toma es de dos personas se llama Two shot, cuando es de tres personas Three shot, y cuando es grupal, Group shot. El uso de este encuadre es muy versátil puesto que igual nos muestra paisaje o nos indica algo en específico, como la acción del personaje.

• **Long Shot:**

También llamado L.S. Es cuando se deja un espacio considerable para insinuar o informar algo más, utilizando al personaje, comúnmente para enaltecer locaciones.

• **Stablishment Shot y Panoramic Shot:**

Conocidos como S.S. y P.S. En ambas el individuo no aparece, el lugar es lo importante. E.S nos indica un establecimiento. P.S. son exteriores. Se usan para anunciar el mensaje.

PUNTOS DE VISTA

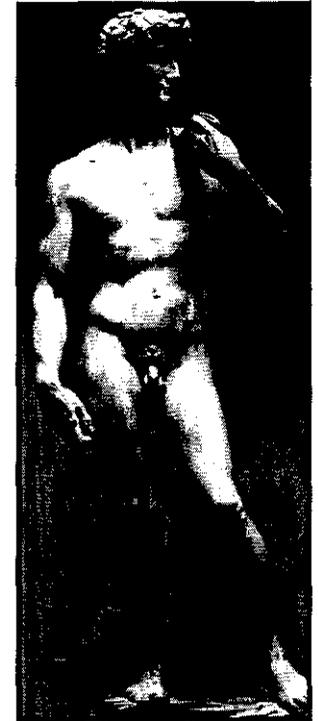
Se postula un punto de vista dual y alternativo. O quien ve es la cámara (y con ella el espectador) o quien ve es el personaje (y con él, asimismo, el espectador). Esta dualidad o alternancia se mantiene sin grandes sobresaltos en filmes y telenovelas. El video en cambio, la pone en entredicho.

MOVIMIENTO

Aquí se encuentran también dos posibilidades básicas: o se mueven los personajes o se mueve la cámara.



Plano Americano



Full Shot



Long Shot



Stablishment Shot



En el primer caso (trípode fijo), la cámara puede realizar:

- a) giros verticales hacia arriba (tilt up), o hacia abajo (tilt down);
- b) giros horizontales hacia la derecha (panning right) o hacia la izquierda (panning left);
- c) movimientos virtuales hacia adelante (zoom in) acercamiento de escena; o hacia atrás (zoom back) alejamiento de escena.

En el segundo caso (desplazamiento con apoyo o carro) la cámara puede realizar:

- a) movimientos horizontales rectos frontales hacia adelante (Dolly in) y hacia atrás (Dolly back);
- b) movimientos horizontales rectos laterales hacia la derecha (travel right) o hacia la izquierda (travel left);
- c) movimientos verticales rectos hacia arriba (ped up) o hacia abajo (ped down).
- d) movimientos circulares: giros de 180°; giros carentes de vector (whip shot).
- e) movimientos aleatorios: sin un vector previsto, surge de acuerdo a las necesidades del guión (moving shot).



Picada

ÁNGULOS

Son el conjunto de características del cuadro de las que dependen la perspectiva y la disposición de las figuras.

La angulación se basa, teóricamente, en los siguientes factores:

- a) del punto de vista (de la posición de la cámara).
- b) Del objetivo escogido.
- c) De la inclinación del lente con relación al horizonte.

Los ángulos de cámara son los siguientes:

- **Picada:** (High Angle Shot) toma de frente desde arriba formando un ángulo de 45° con respecto al individuo. Dan sensación de debilidad y pequeñez.



Contrapicada

• **Contrapicada:** (Low Angle Shot) es aquella toma que se hace de abajo hacia arriba formando un ángulo de 45° entre la cámara y el sujeto. Dan sensación de grandeza y poder.

• **Tight Shot:** Toma para destacar objetos u ornamentos. De uso común en catálogos de productos de belleza y joyería.

• **Top Shot:** Son tomas realizadas de arriba hacia abajo, puede ser cenital, gravitacional o normal; comúnmente utilizadas en encuentros deportivos desarrollados en estadios de gran capacidad.

• **Over shoulder:** es la toma realizada por encima del hombro de un sujeto que se encuentra normalmente de espaldas a la cámara.

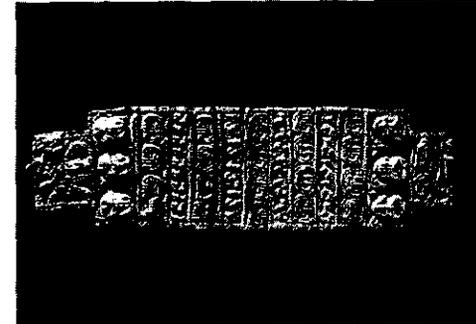
• **Holandés:** es la toma en la cual el horizonte está inclinado. Su ángulo es nadir.

ILUMINACIÓN

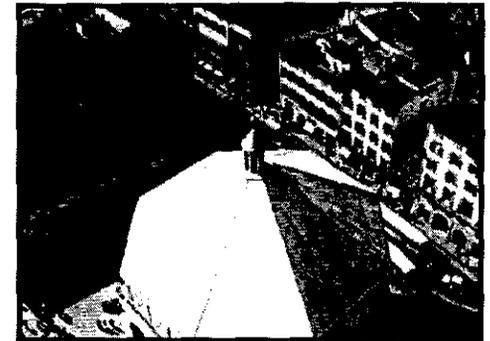
Cada tipo de fuente luminosa (la luz del sol, la luz cielo sin nubes, la de las lámparas de tungsteno, o la de los tubos fluorescentes, la de las "antorchas" de video, etc.) tienen su propia temperatura de color, que se mide en unidades llamadas "grados Kelvin". Cuanto más tienda al blanco azulado más alta es la temperatura de color de nuestra fuente luminosa. Cuanto más se aproxime al rojo - naranja más baja será.

Para las tomas del video "Casamata sitiado por la cultura" se usa, en tomas exteriores, luz natural en el horario apropiado para el color, textura y profundidad de los elementos; para las tomas en el interior del edificio, en las salas, se usan: una luz principal llamada Key light, una secundaria llamada Second light y una de refuerzo llamada Back light.

La luz tiene factores como: calidad, la cual la da la temperatura del filamento; y la cantidad con variantes como: fuente (watts), distancia, luz artificial y/o luz natural.



Tight Shot



Top Shot



Over shoulder



Holandés

EDICIÓN

Se puede dar de dos formas o la cámara va registrando las escenas de acuerdo a un script previo, al mismo tiempo que el micrófono va registrando los sonidos; material doble, visual y sonoro que posteriormente se edita o el director intercala, trabajo de laboratorio, distintos elementos visuales y sonoros con el propósito de crear un efecto metafórico determinado. Trabajo que se denomina montaje. Editar significa tejer las tomas visuales y sonoras al tenor de una sintaxis predeterminada.

MONTAJE.⁸

Significa yuxtaponer tomas visuales y sonoras al tenor de una sintaxis que se va construyendo sobre la marcha.

El montaje de escenas enteras se da de tres formas:

1.- En secuencia. Una acción se desarrolla sin interrupción hasta el fin. Se le agrega la siguiente y así sucesivamente.

2.- *Entrelazado*. Las escenas se cortan en partes pequeñas que se intercalan. Continuación alternativa de una y otra escena. Entrecruzamiento.

3.- Inserción de escenas o cuadros separados en una acción continua.

El sincronismo de las escenas se da de dos maneras:

1.- De varias escenas enteras unidas en secuencia o entrecruzadas. En secuencias que, en general, están empalmadas mediante títulos que les dan continuidad.

2.- De detalles de un escenario de acción en el mismo momento. Presentación sucesiva de acontecimientos que tienen lugar al mismo tiempo en el mismo lugar.

TRANSFER

Consiste en la transferencia de fotos fijas a video mediante la filmación del diaporama. Con este se pueden combinar tomas en movimiento y tomas fijas en una misma cinta. Para ello se requiere en primer lugar el video de las tomas en movimiento previamente grabadas, en una videoreproductora A, conectada a una

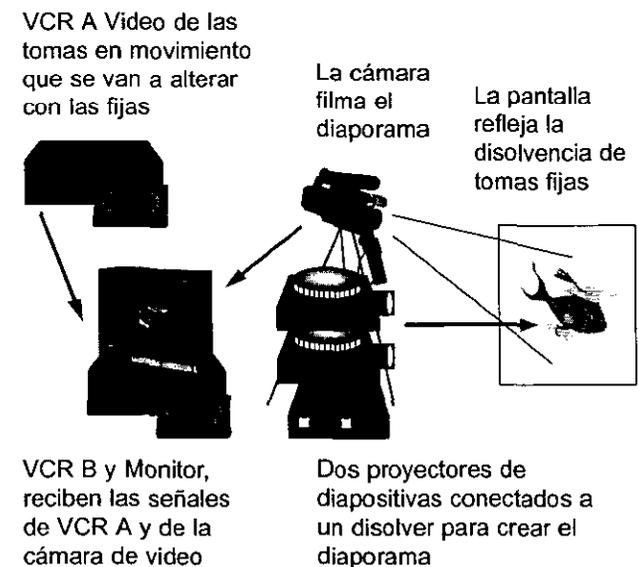


Diagrama del Transfer

⁸Curiel, Fernando. "Mal de ojo". pag. 191

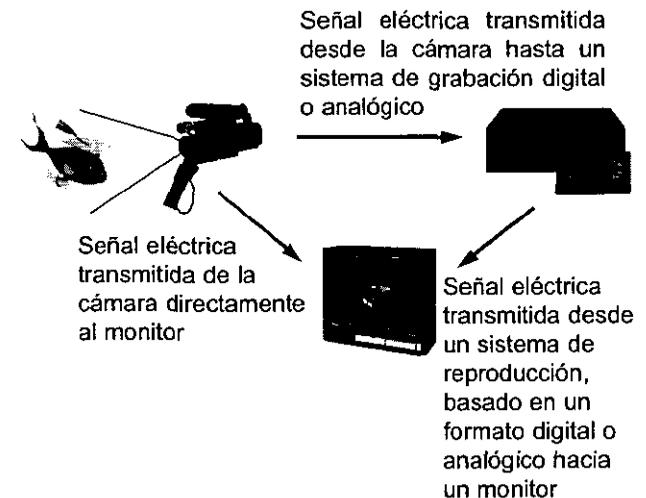
videograbadora B en la cual se grabará el master, un monitor conectado a ésta; una cámara de video conectada al monitor, que grabará el diaporama producido por dos proyectores de diapositivas conectados a un disolver, cuya función es mezclar las fotos fijas, dándole una secuencia y ritmo.

· FUNDAMENTOS DE LA TECNOLOGIA DEL VIDEO.

El video tecnológicamente, consta de tres partes esenciales con las cuales se puede conformar; la primera consta de un *transductor*⁹ eléctrico, con el cual se logra convertir una imagen visual y una onda sonora en una señal eléctrica. La segunda es otro transductor eléctrico que convierte una señal eléctrica en algún tipo físico de grabación y que, a su vez, se puede recuperar nuevamente en una señal eléctrica y por último tenemos el dispositivo con el cual transformamos la señal eléctrica en una imagen y un sonido, que tendrá las mismas características que contenía la fuente original. A continuación se describirán estos dispositivos dependiendo de sus características tecnológicas.

La primera parte que comprende la formación del video, es la cámara, que es el dispositivo con el cual podemos captar las imágenes visuales y la banda sonora, y transformarlas en señales eléctricas, básicamente lo que hace una cámara de video, independientemente de la tecnología que usen para su procesamiento es que por medio de dos transductores eléctricos, los cuales hacen que por una parte, la imagen que llega a ellos a través de los lentes y filtros de la cámara, se transforme en una señal eléctrica variable, que tendrá la representación analógica o digital de la imagen, y por otro lado transforma las ondas sonoras en otra señal eléctrica, este último transductor es lo que se conoce como el micrófono.

En lo que respecta a la señal que contiene los datos de la imagen, tenemos dos tipos de ella, dependiendo de la cámara que se utilice, la primera y la más común hasta hace poco tiempo, es la cámara de formato analógico, ésta recibe la imagen tal y como lo hace una cámara de fotografía, pero con la característica de que



⁹Transductor: dispositivo que convierte fenómenos físicos (luz, temperatura, sonido) en señales eléctricas y viceversa.

en su interior se encuentra el dispositivo óptico que logra convertir la imagen en una señal eléctrica analógica; de lo cual entendemos por señal analógica a la sucesión continua de amplitudes eléctricas que representan una cierta información. Esta señal eléctrica que ya fue convertida, es la que va a ser almacenada o reproducida en un dispositivo diferente. Por otro lado tenemos las cámaras digitales tienen el mismo principio de operación que las cámaras analógicas en lo que respecta a recibir la imagen, pero con la diferencia que el procesamiento de la señal eléctrica, lo hace en forma digital, esto es que la señal estará dada solo por pulsos eléctricos, que representarán valores numéricos, con lo cual tendremos la imagen representada en dichos valores y no en amplitudes eléctricas.

Teóricamente las cámaras analógicas son las más precisas, dado que pueden contener la señal con la misma forma en que la reciben y no están limitadas por valores numéricos que entran en ciertos rangos como en las digitales, pero en la práctica tienen dos problemas, el primero es que las cámaras más comunes que usan formato analógico tienen una resolución baja o media, con excepción de las cámaras profesionales (pero con un costo muy alto); la segunda es que son muy susceptibles a la interferencia, ya que por su condición, no se puede tener control en la forma de la señal, y ya que en la mayoría de los casos su procesamiento físico es magnético , es muy complicado hacer que la señal perdure intacta después de ser manipulada. Ahora bien, las cámaras digitales de reciente aparición comercial, tienen la ventaja de que no son susceptibles al ruido, dada la tecnología que contienen, y su calidad dependerá de la capacidad de procesamiento que tengan, que en general es muy alta. Puesto que la tecnología actual hace que la señal sea incluso superior a la de las formas de reproducción visual más comunes como puede ser un televisor.

En lo que respecta al audio, básicamente el procesamiento es igual, con la variante de que siempre esta señal viaja en un canal separado del canal por donde va a viajar la imagen. La segunda parte que concierne al procesamiento del video, es el dispositivo con el cual vamos a convertir la señal eléctrica proveniente de la cámara, en una forma que físicamente logre grabar permanentemente las características de la señal eléctrica que contiene los datos de la imagen y el audio, y a su vez, pueda reproducir estos datos físicos nuevamente en una señal eléctrica.

La mayoría de las cámaras comerciales, tienen integrado el formato en el cual se graba físicamente y esto les da las características de calidad dependiendo del formato que utilicen para grabar y reproducir la señal, pero existen cámaras que no requieren un formato específico para grabar y dependerá del sistema que se elija para grabar la señal, pero esto generalmente se usa en cámaras profesionales.

Prácticamente todas las cámaras graban directamente en un dispositivo magnético, sin

importar si lo hacen analógica o digitalmente, y solo en casos específicos se transforma en formatos ópticos. En lo que respecta a los sistemas magnéticos, tienen un funcionamiento bastante simple, la señal eléctrica en cualquiera de sus formas, llega a un transductor eléctrico, el cual convierte la señal en un campo magnético variable, que al pasar por una cinta sensible a las variaciones de un campo magnético crea la misma forma de la señal eléctrica en una impresión magnética. Y esta impresión magnética puede ser reproducible de la misma manera usando un instrumento sensible a las variaciones magnéticas impresas y convirtiéndolas en señales eléctricas, que pueden ser luego procesadas en video, edición o cine por citar algunos.

No todas las cintas magnéticas tienen la misma capacidad de almacenamiento de datos, existe una gran variedad de formatos dependiendo precisamente de su capacidad de almacenamiento, que es lo que le va a dar la calidad en imagen y audio. A continuación se enlistan y definen los principales formatos magnéticos utilizados para el video:

- **BETA.-** Es el formato comercial más antiguo que existe. Su calidad ha sido superada por otros que ofrecen mejor definición de imagen y nitidez de sonido. Actualmente se encuentra a punto de desaparecer.

- **VHS.-** Es el más común y barato de los formatos comerciales y la calidad de grabación es para un aficionado. Emplea una cinta de ½ pulgada y tiene tres velocidades de grabación dependiendo de las necesidades en calidad y cantidad de imagen en el videocassette, estas son: Stand Play (SP), Long Play (LP) y Super Long Play (SLP). Se obtiene mayor calidad grabando a velocidad más rápida (SP) debido a que se pueden almacenar mas cuadros por segundo.

- **VHS-C.-** Versión compacta del formato VHS que surge por la necesidad comercial de crear un formato mas pequeño, utiliza un cassette de menor tamaño por lo cómodo que resulta una cámara más ligera en el momento de la grabación. Puede ser reproducido y grabado en cualquier máquina VHS por medio de un adaptador (cassette madre). Y tiene las mismas características de calidad y costo que el VHS. Su uso es para aficionados.

- **S-VHS.-** Es una versión mejorada del VHS y ofrece mucha mejor calidad de imagen. El S-VHS puede resolver detalles muy precisos como la definición del cabello; se requieren monitores y reproductores compatibles que cuenten con terminales S-Video y cable S. Los videos S-VHS pueden reproducir formatos VHS, pero VHS no puede reproducir S-VHS. Su uso puede ser profesional y tiene un costo elevado.



- **S-VHS-C.**- El S-VHS-C es una extensión del S-VHS en cassette compacto.
- **Hi 8.**- Vino a sustituir el uso de los proyectores Super 8. Su sonido digital PCM permite añadir una banda sonora secundaria. Ofrece mayor luminosidad y cuenta con el RCTC (Código de tiempo reescribible de usuario) que asigna un número de 8 cifras a la cinta, que indican Horas:minutos:segundos:cuadros. Ejemplo: 01:30:16:02.
Es de un costo elevado y su uso puede ser profesional.
- **Video 8.**- La calidad de la imagen es similar a la del VHS y el VHS-C. El sonido FM del Video 8 es muy superior al de VHS aunque a veces presenta ruidos diversos. El sonido FM se graba mezclando con la señal de video y no puede cambiarse, además de que no permite el doblaje del audio (audio insert o audio dubbling). Es de un costo accesible y su uso es para aficionados.
- **Mini DV.**- Estas cámaras graban las imágenes similares utilizando un preciso barrido en bits digitales (lenguaje de ceros y unos que utiliza una computadora) y permiten al video casero dar el salto hacia la digitalización, lo que significa una calidad de imagen 2 veces superior al formato VHS que domina al mercado. Las nuevas cámaras Mini DV graban imágenes a 500 líneas de resolución y cuentan con un puerto digital que la hace compatible con una PC. Su costo es muy elevado y son para uso profesional.

Por otro lado tenemos los formatos ópticos, en los cuales la grabación física se hace por reflexión de luz, el único formato comercial actual es el LaserDisc, que aunque tiene un formato digital con gran calidad de audio y video, está por ser sustituido por nuevos sistemas ópticos más compactos y baratos.

El último dispositivo necesario para el manejo del video, es aquel con el cual podemos apreciar la imagen y el video en sí, este es casi en cualquier caso el monitor o televisor, y la excepción serían algunos sistemas de cristal líquido, por ejemplo.

A un monitor, llega una señal eléctrica que ya ha sido transformada previamente, esta señal que contiene el audio y la imagen, se recibe ya sea por un canal directo; o escalado a una frecuencia manejable para un canal sintonizado. En la entrada el audio es separado hacia un amplificador, el cual directamente saldrá hacia unas bocinas y será escuchado normalmente, la señal de audio puede llegar en mono o stereo, dependiendo de los canales de audio que contenga la señal de entrada, por otro lado, la señal de video sí viaja por un canal directo, se modifica y/o amplifica y se recibe en un cinescopio, si es escalada

en frecuencia llega a un demodulador y de ahí llega al amplificador para ser transformada y poderse recibir en el cinescopio, en este se crea un campo magnético y eléctrico intenso, que logra que un cañón de electrones tome una dirección y orientación específica, que dependerá de la señal eléctrica que se esté aplicando, esta dirigirá los electrones en un barrido a través del final del cinescopio dando una especie de plano con líneas. Los electrones al chocar con el final del cinescopio generan una luminiscencia creando imagen, que en unión de un haz completo de electrones en un plano, forman una imagen con las características que contiene la señal.

En este punto influye también la frecuencia de campo que es la cantidad de cuadros que se producen por segundo en una pantalla de televisión.

Existen cuatro sistemas de televisión de acuerdo al barrido y la frecuencia de campo:

- **N.T.S.C.** (National Television System Committee) con 525 líneas de resolución y 30 cuadros por segundo. Se utiliza en América, algunos países de Asia y Oceanía.
- **P.A.L.** (Phase Alternation by Line) tiene 625 líneas de resolución y 25 cuadros por segundo. Se utiliza en Europa y parte de África.
- **S.E.C.A.M.** (Système Electronique Couleur Avec Memoire) con 625 líneas de resolución y 25 cuadros por segundo. Se utiliza en Medio Oriente, algunos países de África.
- **H.D.T.V.** (High Definition Television) con 1125 líneas de resolución y 30 cuadros por segundo. Se está extendiendo comercialmente en Norteamérica, Japón y Europa Occidental.

TRANSICIONES Y EFECTOS ESPECIALES.¹⁰

El paso de una toma a otra requiere de una transición. Las transiciones pueden efectuarse mediante el corte , la disolvencia o las mascarillas o cortinillas.

Corte de cámara.- El corte de cámara sirve para cambiar de una toma a otra ya sea para enfatizar el mensaje o para dirigirlo a otra información.

El ritmo de continuidad en la imagen puede perderse fácilmente si se interrumpe una acción o movimiento . Por ello conviene que los cortes entre una toma y otra se efectúen antes de iniciarse la acción o movimiento, o cuando han concluido.

Corte directo, C.D. Es el enlace inmediato entre una toma y otra. A pesar de que este

¹⁰Adame Goddard, Lourdes.
"Guionismo". pags. 42-43

corte es una transición directa entre dos tomas, por su rapidez, da un sentido de continuidad a la secuencia.

Este tipo de enlace es el que se emplea con más frecuencia, ya que sólo en contadas ocasiones estará justificado utilizar otro tipo de transición.

Disolvencia (Fade).-

En este enlace una imagen desaparece gradualmente, al mismo tiempo que aparece una nueva imagen. Ambas tomas se superponen durante algunos segundos. En otras palabras, se puede decir que se trata de un fade out superpuesto a un fade in.

La disolvencia se utiliza para dar al espectador la idea de que ha transcurrido cierto tiempo entre una toma y otra.

La disolvencia también puede ser de:

a) Fade Out, F.O. (Fundido de Cierre). En este caso, la toma termina con el oscurecimiento progresivo de la imagen hasta que la pantalla queda, en un lapso de dos a cuatro segundos, completamente oscura. Puede utilizarse para dar por terminada una secuencia de tomas o para cerrar un programa.

b) Fade In, F.I. (Fundido de apertura). La toma se inicia con una imagen oscurecida y progresivamente se va aclarando hasta estar normalmente iluminada. El Fade In se emplea para abrir un programa.

c) Fundido encadenado. En este enlace, un fade out va seguido de una toma que se inicia con fade in. Ambas tomas quedan separadas por una imagen oscura. En el fundido las imágenes no se superponen y, por ello, el intervalo entre las tomas es más marcado que en la disolvencia.

Cortinillas, mascarillas o Wiper.-

Es un efecto electrónico en televisión y óptico en cine. En este tipo de transición una imagen precedente sustituye gradualmente a la consecuente. Esto se lleva a cabo por una línea de separación neta que se desplaza a partir de una de las imágenes horizontales o verticales del cuadro de la imagen.

Superposición (T.V.) doble exposición (cine).-

Se trata de la suma de imágenes obtenidas de dos tomas diferentes, las cuales quedan sobrepuestas y se proyectan simultáneamente.

En el caso del cine, este efecto se logra exponiendo la película en dos ocasiones a imágenes distintas, antes de ser revelada.

En televisión se obtiene registrando simultáneamente una imagen que proviene de la toma de dos cámaras.

IMPORTANCIA DE LAS IMÁGENES

" La relación entre texto visual y discurso visual, en la imagen cinética se estrecha hasta casi confundirse, en la medida en que las nociones de secuencialidad y temporalidad son las bases de toda expresión de comunicación, sea ésta visual, lingüística o gestual. Mientras la secuencialidad tiene que ver, fundamentalmente, con la coherencia textual visual, la temporalidad se relaciona estrechamente con el elemento discursivo, y con la competencia del lector..." ¹¹.

Las imágenes deben connotar la idea principal del mensaje, que es la de difundir la importancia de la información que brinda el Museo Casamata; por lo tanto, se emplean tomas claras y encuadres precisos para que su entendimiento esté asegurado. Como el video para la Casamata es de difusión y no un documental del museo, las tomas que se hacen de sus elementos y espacios son las más representativas del lugar para una rápida identificación, el tratamiento de dichas tomas se conjuga con la iluminación y los efectos necesarios para crear una estética armoniosa en los códigos del video.

Las tomas fijas se manipulan de tal modo que eclipsen al receptor y graben en su memoria los elementos más importantes.

Las tomas en movimiento dan una idea de paseo por el museo de tal forma que la cámara es el sujeto que lo visita.

Las imágenes tienen inmerso el mensaje del video, que es difundir lo que existe en él, dentro y fuera de las vitrinas; y será reforzado con el audio, narrativo y musical, para su percepción.

Entendamos como percepción al "acto de organización de los datos sensoriales por el cual conocemos la presencia actual de un objeto exterior, tenemos conciencia de que este objeto está ahí, dotado de una cierta consistencia y le atribuimos ciertas cualidades, según lo que sabemos de él..."¹².

La imagen es una versión de la realidad, una interpretación de sí misma. La imagen como vehículo de comunicación ha cobrado especial interés por las siguientes razones:

- La imagen muestra
- La imagen implica participación afectiva.
- La imagen simboliza.
- La imagen facilita la explicación de lo real.
- La imagen proporciona elementos estéticos.

En la imagen todos los enunciados posibles son copresentes, de esta forma, la imagen

¹¹Vilches, Lorenzo. "La lectura de la imagen". pag. 72

¹²Varios. "La psicología de la A a la Z" "P"

muestra varias ideas al mismo tiempo y, por ello, puede presentar más de un significado. De aquí que se denomine a la imagen como polisémica.

ELEMENTOS DE LA IMAGEN

Lourdes Adame¹³ alude a Roland Barthes (1974) para enunciar este punto. Él propone el análisis mediante tres elementos a los que denomina: objeto, soporte y variante.

El objeto es el sujeto de quien se dice algo. El soporte es el medio ambiente, circunstancia, persona o animal que dan personalidad y sentido al objeto. Los soportes marcan los límites de los mensajes con respecto de sus públicos. Variante son las posibilidades en las que puede existir el soporte y el objeto: color, ubicación, perspectiva, gestos, etc. Estos elementos pretenden reducir, en lo posible, la ambigüedad de la imagen, es decir, darle sentido y direccionalidad para que la decodificación sea lo más uniforme e inequívoca posible.

RETÓRICA DE LA IMAGEN

Barthes propuso además, un primer análisis de la imagen publicitaria con la ayuda de conceptos retóricos.

Las figuras retóricas más comunes son:

1.- Metáfora: Se funda sobre comparaciones, sólo que en ella se eliminan los nexos comparativos. Es un lenguaje de atributo. Presenta una relación de semejanza y posibilita el decir algo a través de otra materia significativa.

2.- Sinécdoque: Significa el decir todo a través de una de sus partes más significativas. Se utiliza el elemento más cargado de sentido para generalizar hacia el objeto o sujeto del cual forma parte. Es una intensificación de sentido mediante la selección y enfatización de una parte de ese todo.

3.- Hipérbole: Consiste en la exageración visual. Se aumenta o disminuye el tamaño de los objetos o sujetos por encima de lo normal.

4.- Antítesis: Se presentan los elementos como opuestos. Es el enfrentamiento de los extremos.

5.- Metonimia: Es la sustitución de la causa por el efecto. Por lo general representa un mensaje de acción, en donde el sujeto u objeto en vez de ser calificado aparece inserto en una acción, protagoniza algo.

¹³Adame Goddard, Lourdes.
"Guionismo".

IMPORTANCIA DEL SONIDO

EL VALOR AÑADIDO

Por valor añadido designamos el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que de ella se conserva, que esta información o esta expresión se desprende de modo natural de lo que se ve, y está ya contenida en la sola imagen.

Este fenómeno del valor añadido funciona sobre todo en el marco del sincronismo sonido/imagen por el principio de la síncrexis que permite establecer una relación inmediata y necesaria entre algo que se ve y algo que se oye.

Pero en primer lugar, en el nivel más primitivo, el valor añadido es el del texto sobre la imagen. El cine es vococentrista y con mayor precisión verbocentrista.

Formular que el sonido en el cine es mayoritariamente vococentrista es recordar que en casi todos los casos favorece a la voz, la pone en evidencia y la destaca de entre los demás sonidos. La voz es lo que se aísla en la mezcla como instrumento solista en el que los demás sonidos, músicas o ruidos, no serían sino el acompañamiento.

Por supuesto no se trata de la voz de los gritos y de los gemidos, sino de la voz como soporte de la expresión verbal. Pero si el sonido en el cine es voco y verbocentrista, es ante todo porque el ser humano, en su conducta y sus reacciones cotidianas, también lo es.

VALOR AÑADIDO POR LA MÚSICA

Para la música hay dos modos de crear en el cine y en los videos una emoción específica, en relación con la situación mostrada.

En uno, la música expresa directamente su participación en la emoción de la escena, adaptando el ritmo, el tono y el fraseo, y eso evidentemente en función de códigos culturales; de la tristeza, de la alegría, de la emoción y del movimiento. Podemos entonces hablar de música empática (de la palabra empatía: facultad de experimentar los sentimientos de los demás).

En el otro, muestra por el contrario una diferencia ostensible ante la situación, progresando de manera regular, impávida e ineluctable, lo que tiene por efecto, no la congelación de la emoción sino, por el contrario, su intensificación, su inscripción en un fondo cósmico; puede denominarse anempático. Pero en la pantalla este efecto anempático ha adquirido tal importancia que impulsa a crearlo íntimamente relacionado con la esencia del cine: su mecánica oculta.

Toda película y/o video procede de un *fluir* indiferente y automático, el de la proyección, que provoca en la pantalla y en los altavoces simulacros de movimientos y de vida, y este *fluir* debe ocultarse y olvidarse. La música anempática es la que hace surgir la trama mecánica de esta tapicería emocional y sensorial. Hay también finalmente, músicas que no son ni empáticas ni anempáticas, que tienen o bien un sentido abstracto, o una simple función de presencia, un valor de poste indicador y, en todo caso, sin resonancia emocional precisa.

El efecto anempático puede utilizarse también con ruidos: cuando por ejemplo, en una escena muy violenta sigue desarrollándose un proceso cualquiera, como si no pasara nada.

El oído escucha por tramos breves, y lo que por él se percibe y memoriza consiste ya en breves síntesis de dos a tres segundos de la evolución del sonido, formando *Gestalt* globales.

No oímos los sonidos, en el sentido de reconocerlos, hasta algo después de haberlos percibido; la escucha seguirá muy de cerca al suceso: no será totalmente simultánea.

INFLUENCIA DEL SONIDO SOBRE LA PERCEPCIÓN DEL TIEMPO EN LA IMAGEN

Entre los diferentes efectos del valor añadido, uno de los más importantes se refiere a la percepción del tiempo de la imagen, susceptible de verse considerablemente influido por el sonido.

Este efecto de temporalización tiene tres aspectos:

- *Animación* temporal de la imagen: la percepción del tiempo de la imagen se hace por el sonido más o menos fina, detallada, inmediata, concreta o, por el contrario, vaga, flotante y amplia.
- *Linealización* temporal de los planos que, en el cine mudo, no siempre corresponden a una duración lineal en la que el contenido del plano 2 seguiría obligatoriamente a lo que muestra el plano 1, y así sucesivamente...Mientras que el sonido síncrono, por su parte, impone una idea de sucesión.
- *Vectorización* o, dicho de otro modo, dramatización de los planos, orientación hacia un futuro, un objetivo, y creación de un sentimiento de inminencia y de expectación. El plano va a alguna parte y está orientado en el tiempo. Este efecto es localizable en su forma pura en el prólogo de Persona.

El sonido para el video "Casamata sitiado por la Cultura" consta de dos partes, una que es narrativa, textual y en la voz de un locutor explica el mensaje; otra que es musical y

es complementaria de la primera nos lleva en parte a la región y a sus costumbres, corridos del norte de la República mexicana, sonidos de acordeón que nos ubican en el lugar preciso que corresponde al referente del museo; y otra instrumental referente a la cultura.

El lenguaje narrativo es claro y directo sin ser simple; el típico sonido del acordeón norteño se considera de mayor aceptación y deleite en la región, por ello sirve de introducción. La música de batalla y guerra nos remite a la importancia y heroísmo del Casamata como fuerte militar. Y por último, la instrumental nos enmarca los aspectos culturales actuales.

DISEÑO GRÁFICO AL INTERIOR DE LOS MEDIOS

La actividad humana no sólo entraña la búsqueda de solución a sus necesidades, sino al mismo tiempo precisa de la belleza en sus producciones. Las necesidades sociales respecto a comunicación o producción de bienes, se ven influidas directamente por lo antes dicho. La expresión visual enlaza al productor con el usuario a través de la misma, mediante la elaboración de imágenes, dibujos, diseños, modelos tridimensionales, así como medios audiovisuales.

El diseñador gráfico es capaz de satisfacer necesidades específicas de comunicación visual, mediante la configuración, estructuración y sistematización de mensajes significativos para su medio social.

"Algunos propósitos del diseño son:

- *La comunicación*, como un momento dinámico en donde se unen los hombres en sociedad por medio de un mensaje.
- *La información*, función que consiste en mostrar, presentar o sugerir acontecimientos o situaciones concretas actuales, es decir hechos.
- *La persuasión* con los elementos que se usan para introducir, mover, convencer con argumentos razonables a las personas a creer o participar en algo.
- *La propaganda*, como la técnica y los procedimientos que tienen por objeto influir en la opinión, en la mayoría de las veces de orden político.
- *La publicidad*, que permite la divulgación de mensajes acerca de las características de un buen servicio, una empresa o una institución, con el propósito de provocar comportamientos espontáneos, inmediatos o mediatos, breves o durables en los receptores, descartando completamente el recurso que enajena, manipula o mediatiza al

posible receptor del mensaje.

Las principales actividades de diseño se encuentran divididas por áreas:

- *Diseño editorial*, aplicado en portadas e interiores de libros y revistas, manuales corporativos, folletos, catálogos, anuncios, carteles, etc.
- *Diseño corporativo*, aquello en lo que intervienen la imagen de una empresa: simbología, señalización, logotipos y sus aplicaciones diversas.
- *Diseño tridimensional*: empaques, embalajes, material didáctico, aparadores, exhibidores, ambientaciones, museografías, diseño para la televisión (mamparas, escenografías, animaciones, etc.).
- *Diseño para el cine*: escenografías, animaciones, fotografía y vestuario.
- Diseño de información por medios como la televisión y los medios audiovisuales cinéticos.
- *Diseño virtual*.

Todas las áreas del diseño están relacionadas con el estudio de los signos y las técnicas, ya que estos son primordiales en una solución gráfica"¹⁴.

¹⁴Martínez Durán, María Elena. "Es de Diseño Gráfico" No. 13

CONCLUSION DE CAPITULO

A partir de este marco teórico se establece que la cultura y la comunicación son la base de este proyecto de tesis, el video para el Museo Casamata; y los signos y los significados son las herramientas tanto visuales como sonoras para la elaboración de un discurso audiovisual efectivo.

El video como medio audiovisual, requiere de la utilización de diferentes lenguajes como la fotografía, la pintura, la escultura, la actuación, la comunicación verbal y la no verbal, y en el plano auditivo, los diálogos, la música y los sonidos, que conforman un ente muy complejo al que hay que abordar con la ayuda de las disciplinas o ciencias sociales tales como la lingüística, la semiótica y la retórica, las cuáles nos proporcionan los fundamentos necesarios para dar cuenta de nuestras producciones y permitirnos expresar un mensaje claro e inequívoco en la medida de lo posible.

Así mismo el análisis funcionalista de la comunicación nos permite definir las funciones de cada elemento que participa en el proceso de significación, en el caso particular de el modelo de Jakobson aplicado a la propuesta del video "Casamata sitiado por la cultura"; el estudio de los signos, sus características y funciones, marcan la pauta para sustentar los códigos utilizados por el diseñador gráfico para la realización del video; esto aunado al respaldo de los códigos específicos para los medios audiovisuales y en este caso los códigos para el video, en donde hasta los fundamentos tecnológicos son importantes para una buena producción.

Teniendo estos conceptos en claro vamos a lo que es la pre-producción del video, es decir las guías necesarias para la producción del mismo, expuestas en el siguiente capítulo.

CASAMATA SITIADO



CASAMATA SITIADO
POR LA CULTURA

El Museo Casamata de la ciudad de Matamoros, en el Estado de Tamaulipas, ha sido restaurado para ser un centro de cultura e historia para su pueblo. El material expuesto es de gran trascendencia para el entendimiento de la fundación y desarrollo de ésta ciudad fronteriza con los Estados Unidos de Norteamérica. Por lo tanto involucra a dos culturas, diferentes raíces, diferentes ideas.

La ciudad tiene centros culturales, como el Museo Casamata, que es uno de los principales; en ellos queda plasmada su cultura, pero no se transmite, los que exponen son los que lo visitan y están al tanto de lo que pasa en él, así es que la difusión de su información se da en círculo, no llega a todos, ni cruza fronteras.

La propuesta de realizar un video de carácter difusivo hará que la información fluya en un mensaje en forma directa y clara a un mayor número de receptores, puede captar mayor atención, ya sea dentro del museo, como un medio activo de difusión no sólo visual sino también auditivo; o fuera de él, visitando escuelas.

GUIONES PARA VIDEO

El guión es el documento escrito o visual que sirve de guía para la realización de un mensaje.

Al hacer el guión se debe de tener en cuenta, como elemento central, el mensaje que se va a transmitir.

Los guiones que son necesarios para la elaboración de un video son cuatro principalmente: Guión Descriptivo, Guión Literario, Guión Ilustrado y Guión Técnico.

· STORYLINE O GUIÓN DESCRIPTIVO.

Éste es una sinópsis, es la idea general y conceptual, la descripción de lo que éss y lo que contendrá el video.

Story Line

En el video para el Museo Casamata se ponen de manifiesto las características (museo de historia regional compuesto de tres salas, un recinto, un auditorio y una hemeroteca o archivo histórico) y ventajas (servicios, visitas, mesas de trabajo) que ofrece como centro cultural a la par como edificio histórico. Hay un mensaje de bienvenida para el receptor en el que se le da la ubicación del museo y se le invita a conocerlo.

A continuación se narra parte de la historia del inmueble, su planeación y construcción; se describe físicamente el inmueble original y luego algunos datos sobre su restauración y adaptación para museo de Historia Regional.

Luego se describen los elementos sobresalientes; en la sala uno: las culturas prehispánicas; en la sala dos: se mencionan algunos héroes de la independencia; en la sala tres: los personajes políticos, militares y culturales que hicieron historia en la ciudad de Matamoros; se da a conocer el recinto Paredes Manzano, su importancia y objetos.

Se invita a hacer uso de sus instalaciones así como procurar el mayor aprovechamiento de los servicios que ofrece Casamata.

Por último se reitera la invitación para asistir y participar de sus actividades.

El video conceptualmente se logra con la combinación armoniosa de secuencias de video, es decir imágenes en movimiento y secuencias de diapositivas, es decir foto fija, estas diapositivas son transferidas a video mediante la proyección y filmación simultánea de las mismas.

Esta combinación nos da un ritmo armonioso de imágenes que enriquece el discurso visual del mensaje.

· GUIÓN LITERARIO

Consiste en la narración ordenada de la historia, incluyendo los diálogos y la acción; pero no se especifica ninguna indicación técnica. Es indispensable que en la redacción para un programa audiovisual se busque la forma de utilizar la imagen y el texto como un binomio inseparable.

En la redacción del guión literario conviene emplear las cualidades del buen estilo:

1. CLARIDAD. Un estilo es claro cuando el pensamiento del escritor está al alcance de un hombre de cultura media. Esto no significa que sólo con tener las ideas claras, estas serán expresadas con claridad. Por esta razón es preciso que la construcción de las frases responda a un orden lógico, de tal forma que no provoque dudas ni malas interpretaciones. Hay que evitar las frases oscuras o ambiguas.

2. CONCISIÓN. Consiste en emplear las palabras que expresen, en la forma más precisa, aquello que se quiere comunicar. La concisión exige que se eviten las ideas secundarias, lo superfluo, las palabras ociosas, los párrafos de relleno. Sin embargo, esto no debe limitar la imaginación del guionista ni la magia de la palabra. Escribir en forma concisa no significa hacer un trabajo corto. "Literalmente no hay trabajos cortos ni largos, sino bien o mal escritos", dice Martín Vivaldi (1977).

3. SENCILLEZ. Una redacción sencilla es aquella en la que el escritor utiliza palabras y frases fáciles de comprender; es decir, cuando la construcción no es artificiosa, complicada o "barroca". La sencillez otorga a la redacción un tono de veracidad expresiva y atracción.

4. NATURALIDAD. La naturalidad consiste en escribir con palabras apropiadas, simples y exactas. Para escribir naturalmente hay que utilizar sólo las palabras que el tema exige. El caso contrario es escribir rebuscadamente.

5. ORIGINALIDAD. La originalidad no depende tanto del tema que se trata sino del modo en que se trate. De esta manera un trabajo original es aquel que se acerca más a la profundidad del asunto y que lo sabe expresar, para lo cual es necesario alejarse de las expresiones banales, de las frases hechas, de los lugares comunes...

Estas características deben de ir implícitas en el contacto, elemento que según Jakobson es la parte central del proceso de comunicación; y en este caso es visual y auditivo.

Y cumple con tres funciones: enunciativa, toda la carga de información histórica; poética y estética, la importancia de las imágenes y del sonido relacionados en forma armónica para producir un video de calidad, no sólo informativa sino artística y cultural.

Teniendo en cuenta estos aspectos, remarcamos la importancia de la claridad del mensaje

narrativo, que por sí solo no debe explicar el mensaje sino debe apoyarse en las imágenes y la música para dejarlas fusionarse en un todo audiovisual.
A continuación se incluye el guión literario original para el video "Casamata sitiado por la cultura" conformado con la mayoría de las características antes descritas para guiones literarios.

GUIÓN LITERARIO

En el Estado de Tamaulipas, al norte de la República mexicana se encuentra la ciudad fronteriza de Matamoros, y en ella un testigo silente de la historia de México, el Museo Casamata, acompáñanos a conocer sus secretos y echar un vistazo al panorama cultural de esta "calurosa" región.

En 1830, el General Mariano Paredes Arrillaga concibió un proyecto de defensa militar para los ataques que sufriera Matamoros; en total nueve fortines, la Casamata, y en el exterior de las trincheras, un foso profundo. La construcción de este Fuerte fue iniciada en 1845 por el General Manuel Rodríguez de Cela y fue concluida por el General Imperialista Tomás Mejía en 1865.

La Casamata es testigo de innumerables guerras causadas por la ambición del extranjero invasor y por los encontrados ideales de nuestros compatriotas.

Una barda circunda una explanada con jardines a ambos lados. Al final de la explanada y dividiendo el terreno en dos partes se encuentra la Casamata, construida con ladrillo, con sus troneras, un torreón y en el centro una estrecha escalera, por donde se llega al puesto de vigilancia.

Dos habitaciones, que en un tiempo resguardaron material de guerra y dieron abrigo a soldados, actualmente fueron reconstruidas y habilitadas gracias a la iniciativa de la sociedad tamaulipeca para albergar al museo de Historia Regional.

Se les agregó al poniente, un área adornada de arcos y herrajes. En la parte posterior se encuentra un cubo con las paredes en forma de arcos; y se considera que es la prueba de los túneles construidos el siglo pasado, que comunicaban con la plaza de armas, catedral, presidencia municipal, cuartel y hasta con los Estados Unidos.

Un bello jardín da marco a dos edificios anexos, estos integran la sala " María del Pilar " y el archivo histórico de Matamoros.

La primera sala de este Museo está dedicada a las culturas prehispánicas y a la época de la colonia. La mayoría de las piezas pertenece a la cultura huasteca. Estas cabezas de flecha fueron usadas por los indígenas para cazar y defenderse. La cerámica del sur de Tamaulipas y norte de Veracruz.

Estos dibujos muestran a los comanches, carrizos, y a los lipanes apaches, tribus nómadas del norte de Tamaulipas que no dejaron vestigios.

Avanzamos en la historia y recordamos a algunos personajes de la Independencia que dejaron huella en esta región: Don Benito Juárez; Don Mariano Matamoros, héroe de la insurgencia que da nombre a ésta ciudad; a Manuel de Mier y Terán; y Don Agustín de Iturbide. En este escudo los tres laureles aluden a los títulos de Heróica, Invicta y Leal, otorgados a Matamoros, Don Nicolás Bravo, que participó con Morelos en la Independencia, el General Pedro Ampudia quien era de origen cubano pero se nacionalizó mexicano. Este es un sable de esa época hecho en Toledo, su construcción es muy detallada. Y firmado por Antonio López de Santa Ana, este documento es huella fiel del pasado. Tomás Mejía, importante en Matamoros por que terminó el Teatro al que llamó de la Emperatriz, luego al caer los conservadores se le llamó Teatro de la Reforma. Esta es una muestra de los uniformes de la época, el mercado, y un parian que había anteriormente.

Antonio Canales Rosillo y sus dos hijos, Servando Canales y Antonio Canales Molano, quienes fueron gobernadores del Estado.

En la vida cultural de Matamoros, se encuentran Guadalupe Mainero Juárez, abogado que luego se convirtiera en periodista y político y Juan José Arrese que fue un gran literato y en su mejor obra "Prosas Rimadas" hace su autobiografía.

Por todos conocido, Porfirio Díaz, quien es presidente por primera vez en 1876 y a él lo sucede el matamorenses Manuel González en 1880.

Las siguientes fotografías del siglo pasado marcan la evolución de la ciudad, el Teatro como era originalmente, la compañía de luz, el café Matamoros que después fue el casino, el edificio de la aduana , la presidencia como era en 1805; la catedral alrededor de 1860, se ha restaurado cuatro veces y ha cambiado mucho; el Colegio Modelo con su famoso reloj, fundado por José Vasconcelos.

Este kepi es al estilo prusiano pero tiene el águila porfirista imperialista de esa época, el sable tiene un trabajo sobresaliente.

Una toma de Carranza con el Gral. Luis Caballero.

En la música sobresalen Don José María Barrientos director de Banda militar y la compositora María Lorenza Hinojosa quien era pianista, su producción fue muy vasta.

Esta bandera data de 1915 aproximadamente y perteneció a un regimiento de la ciudad.

Conoce el recinto que está dedicado como homenaje a Don Eliseo Paredes Manzano, creador y primer director del museo, en el se encuentran algunos objetos personales.

Ven al museo Casamata, en sus salas encontrarás datos históricos importantes sobre la región desde la época prehispánica. En la sala María del Pilar se llevan a cabo exposiciones y conferencias de gran interés para todos. Además, en la hemeroteca la historia va al día para que la consultes en cualquier momento, allí se archivan dos periódicos que son El Bravo y La Opinión desde 1970 a la fecha.

Convéncete, sólo en Casamata encontrarás historia, cultura, eventos y un espacio abierto para ti.

Casamata en Matamoros, fortaleza de guerra ayer, dinámico Centro cultural hoy, te espera, Conquistalo!

· GUIÓN TÉCNICO

Este se distingue fundamentalmente del literario por que añade a este último los datos técnicos necesarios para su realización. Se puede decir que el guión técnico es una de las últimas fases narrativas en el proceso creativo del guión.

El guión técnico para video se encuentra en el término medio entre el guión para audiovisual (con diapositivas) y el guión técnico cinematográfico debido a que no existe un formato oficial designado al video; la mayoría de los autores en el área de medios audiovisuales lo han relegado y sólo definen al guión de cine, telenovela, video-clips y diaporamas.

El Guión técnico para Diaporama incluye sólo el número de diapositiva, los planos, la descripción de la acción, el texto, la música, el tiempo total y las indicaciones sobre efectos sonoros y visuales.

Ejemplo de Guión Técnico para un Diaporama¹⁵

No. Diapositiva	IMAGEN	AUDIO
0	Negro	Música: "Drama" de YES. Entra, sube y baja para..
1	MS fachada de la DGEA donde se vea letrero	LOC: La Dirección General de Estudios Administrativos presenta: "Panorama Histórico de la Universidad
3	Panoramica de estudiantes	LOC: Cientos de miles de estudiantes acuden diariamente a la Universidad Nacional Autónoma de México...
4	G.S. de estudiantes	LOC: el centro de estudios de mayor tradición en el país.

El guión técnico para Televisión debe contener, lo más detalladamente posible, las indicaciones precisas sobre los siguientes puntos:

¹⁵Adame Goddard, Lourdes. "Guionismo". pag. 61

a) Número de toma (progresivamente), b) Número de cámara, c) Los planos, d) Movimientos de la cámara, e) Descripción de la acción, f) Texto, g) Tiempo de duración de cada toma, h) Indicaciones sobre efectos sonoros y visuales, i) Música, j) Otras observaciones especiales.

El formato del guión técnico de televisión se redacta, al igual que el de un montaje audiovisual, en dos columnas verticales además de las destinadas a las tomas, el número de cámara y los tiempos de la toma. Este formato facilita la lectura del guión.

Ejemplo de Guión Técnico para Televisión¹⁶

TG	TP	VIDEO	AUDIO
50''	10''	Corte directo a: Toma de lámina Valor Idea Valiosa por sí misma	Entra música de SKY "Ballet Volta" track 2 lado 3, sube a primer plano hasta que entra conductor y baja a segundo plano. Voz Off: Por un lado nos referimos al valor como una idea, una esencia que por sí misma resulta de importancia para nosotros como seres humanos.
1'	5''	Corte directo a: Toma del conductor en salón de clase	Conductor a cuadro: Pensemos por ejemplo, en la idea del bien o del mal como algo abstracto, inmaterial: ambos son valores esenciales para la vida.
1'05''	10''	Corte directo a: Toma de lámina Valor realizado en personas o cosas Corte directo a: toma de lámina Valor Verdad esencia personas verdad cosas verdaderos	Voz Off: Y, por el otro lado, nos damos cuenta de que estos valores tienen una aplicación concreta cuando los encontramos realizados en cosas o personas. Sale Música de SKY Pongamos un ejemplo, tomando el valor verdad, primero lo comprendemos como una idea en nuestra mente y después podremos afirmar que algo que hemos visto o leído es verdadero.

¹⁶Adame Goddard, Lourdes. "Guionismo". pag. 66

El guión técnico Cinematográfico aparece dividido, en primer término en secuencias y escenas. Para cada escena, que aparece cronológicamente numerada, se indica el lugar donde se va a desarrollar la escena. El guión se redacta en dos columnas verticales, además de la columna referente al número de toma; en algunos guiones se destina otra columna especial para los planos. En la columna de la izquierda se describe la acción, o sea el video, de acuerdo a las siguientes indicaciones:

- a) Planos
- b) Movimientos de la cámara
- c) Descripción de la acción
- d) Transiciones (cortes, disolvencias, cortinillas, etc.)
- e) Otras indicaciones técnicas

En la columna de la derecha se describe el audio de acuerdo a los siguientes datos:

- a) Texto
- b) Diálogos
- c) Música
- d) Efectos sonoros: ruidos, sonidos ambientales, etc.
- e) Silencios específicos

Ejemplo de un Guión técnico Cinematográfico¹⁷

Número de Toma	VIDEO	AUDIO
15	Interior. Día. Sala de estar. PG Mercedes sentada en una mecedora lee una revista. Mercedes se dirige en voz alta a alguien que se encuentra en otra habitación.	Mercedes: ¿Vienes o voy ?
16	P.E. de un reloj que marca las nueve a.m. en el cuarto de estar	
17	P.M. de Mercedes ya muy impaciente, Traveling a:	MERCEDES: ¿ Es que estás dormida ?
18	P.G. de Esther que aparece de espaldas, empujando la puerta de su habitación. Se está terminando de abrochar el vestido. Se vuelve, mira a Mercedes con un aire de ingenuidad.	ESTHER: ¿ Me llamabas ?

¹⁷Goddard Adame, Lourdes. "Guionismo". pag. 70

Debido a las contraposiciones de los autores que delimitan los distintos guiones, a los cuáles no podremos conciliar aquí, ya que en este proyecto se combinan las imágenes cinéticas y el diaporama mediante transferencia a video, se diseñó un guión técnico específico que se adaptará a las necesidades de producción.

Enseguida se expone lo que es el guión técnico para el video "Casamata sitiado por la cultura".

En el encabezado se maneja la ubicación de la secuencia y si ésta es interior o exterior. En la primera columna se escribe el número de toma, cuando ésta es de diapositiva se anotará un letra d para indicarlo; en la segunda el tiempo total acumulado del video; en la tercera el tiempo parcial de la toma; en la cuarta el encuadre específico para la toma; en la quinta columna se indica el ángulo de la toma; en la sexta van las especificaciones sobre video como en los ejemplos anteriores de guiones técnicos; y en la séptima y última columna se indican las especificaciones de audio que conjuntan la locución, la música y los sonidos incidentales.

Cada una de las siete columnas es necesaria para conformar el guión técnico para este video ya que al reunir los aspectos importantes de cada toma se lee mejor el guión; y el video, toma por toma, será bien logrado y de buena calidad.

GUIÓN TÉCNICO PARA VIDEO
"CASAMATA SITIADO POR LA CULTURA"
SECUENCIA 1 BIENVENIDA, TITULOS Y EXTERIORES

TOMA	T T	T P	ENCUADRE	ANGULO	VIDEO	AUDIO
1 D	00''	3''	Close up	Top Shot	"Casamata" fade in-out	música de entrada
2 D	3''	3''	Close up	Top Shot	"Casamata sitiado	sube música
3 D	6''	3''	Close up	Top Shot	"Casamata sitiado por la	continúa
4 D	9''	3''	Close up	Top Shot	"Casamata sitiado por la cultura"	baja música
5	12''	3''	Full shot	Frontal	Alameda de la ciudad	En el Estado de Tamaulipas al norte de la República mexicana
6	15''	6''	Medium Long Shot	Frontal	toma gral. Alameda y catedral	se encuentra la ciudad fronteriza de Matamoros y en ella un testigo silente de la historia de México
7	21''	7''	Panoramic Shot	Frontal	Palacio Municipal y Kiosko	el Museo Casamata, acompañanos a conocer sus secretos y echar un vistazo al panorama cultural de ésta calurosa región
8	28''	5''			fade out fade in toma 9	sube música regional baja música

**GUIÓN TÉCNICO PARA VIDEO
"CASAMATA SITIADO POR LA CULTURA"
SECUENCIA 2 INTERIOR SALA 3**

Casa N. 4
Artículo por la
Cultura

TOMA	T T	T P	ENCUADRE	ANGULO	VIDEO	AUDIO
9 D	33''	6''	Top Shot	Normal	Plano de fuertes y Casamata	En 1830, el Gral. Mariano Paredes Arrillaga concibió un proyecto de defensa militar para los ataques que sufriera Matamoros
10 D	39''	6''	Top Shot	Normal	Zoom in plano fuertes a ícono Casamata	en total nueve fortines, la Casamata y en el exterior de las trincheras un foso profundo
11 D	45''	10''	Top Shot	Normal	Foto de Casamata y soldados Zoom back	La construcción del Fuerte fue iniciada en 1845 por el Gral. Manuel Rodríguez de Ceta y fue concluída por el Gral. imperialista Tomás Mejía en 1865
12 D	55''	9''	Medium Shot	Frontal	Artillería Fade toma 13	La Casamata es testigo de innumerables guerras causadas por la ambición del extranjero invasor y por los encontrados ideales de nuestros compatriotas



GUIÓN TÉCNICO PARA VIDEO
"CASAMATA SITIADO POR LA CULTURA"
SECUENCIA 3 EXTERIOR ALREDEDOR DEL INMUEBLE

TOMA	T T	T P	ENCUADRE	ANGULO	VIDEO	AUDIO
13	1'4''	5''	Panoramic Shot	Frontal	Entrada, pared de ladrillo	Una barda circunda una explanada con jardines a ambos lados
14	1'9''	4''	Full Shot	Picada Lateral	Edificio Casamata zoom in	Al final de la explanada y dividiendo el terreno en dos partes se encuentra la Casamata
15	1'13''	3''	Medium Shot	Contrapic. Frontal	Torreón	construida con ladrillo, con sus troneras, un torreón
16	1'16''	5''	Medium Shot	Contrapic.	Escalerilla zoom in	y en el centro una escalera por donde se llega al puesto de vigilancia SUBE MUSICA MARCHA
17	1'21''	7''	Full Shot	Frontal	Paneo exterior de habitaciones	dos habitaciones, que en un tiempo guardaron material de guerra y dieron abrigo a soldados
18	1'28''	8''	Long Shot	Frontal	inmueble completo	actualmente fueron reconstruidas y habilitadas gracias a la iniciativa de la sociedad tamaulipeca para albergar al museo de historia regional ENTRA MUSICA BANDA
19	1'36''	4''	Full Shot	Frontal	paneo al edificio	Se les agregó al poniente un área adornada de arcos y herrajes
20	1'40''	5''	Medium Shot	Contrapic. lateral	zoom in arcos	En la parte posterior se encuentra un cubo, con las paredes en forma de arcos
21	1'45''	4''	Full Shot	Picada	Tilt down túnel	y se considera que es la prueba de los túneles construidos el siglo pasado

GUIÓN TÉCNICO PARA VIDEO
"CASAMATA SITIADO POR LA CULTURA"
SECUENCIA 4 EXTERIOR / 5 INTERIOR SALA 1

TOMA	T T	T P	ENCUADRE	ÁNGULO	VIDEO	AUDIO
22	1'49''	7''	Panoramic shot	contra picada	Parte inferior del cubo	que comunicaban con la plaza de armas, catedral, presidencia municipal, cuartel y hasta con los Estados Unidos
23	1'56''	3''	Medium long shot	contra picada	Jardín	Un bello jardín de marco a dos edificios, estos integran
24	1'59''	3''	Medium long shot	Frontal	Exterior de la sala	la sala "María del Pilar"
25	2'2''	3''	Medium long shot	Frontal	Exterior del Archivo	y el archivo histórico de Matamoros
26 D	2'5''	4''	Close up	Picada	Fade in Elementos prehispánicos composición	La primera sala está dedicada a las culturas prehispánicas y a la época de la colonia
27 D	2'9''	4''	Close up	Tight shot	Figurillas (composición)	La mayoría de las piezas pertenece a la cultura huasteca
28 D	2'13''	5''	Close up	Frontal	Flechas composición	Estas cabezas de flecha fueron usadas por los indígenas para cazar y defenderse
29 D	2'18''	3''	Close up	Frontal	Vasijas	La cerámica es del sur de Tamaulipas y norte de Veracruz
30 D	2'21''	8''	Close up	Frontal	Dibujo de indígenas	Los dibujos muestran a los comanches, carrizos y a los lipanes apaches, tribus nómadas del norte de Tamaulipas que no dejaron vestigios.

GUIÓN TÉCNICO PARA VIDEO
"CASAMATA SITIADO POR LA CULTURA"
SECUENCIA 6 INTERIOR SALA 2

TOMA	TT	TP	ENCUADRE	ANGULO	VIDEO	AUDIO
31 D	2'29''	6''	Close up	Frontal	rostro Benito Juárez disolvencia	Avanzamos en la historia y recordamos a algunos personajes de la independencia que dejaron huella en esta región; Don Benito Juárez,
32 D	2'35''	4''	Close up	Frontal	Mariano Matamoros disolvencia	Don Mariano Matamoros, héroe de la insurgencia que da nombre a esta ciudad,
33 D	2'39''	3''	Close up	Frontal	Fco. Javier Mina disolvencia	a Manuel de Mier y Terán
34 D	2'42''	3''	Close up	Frontal	Iturbide, cuadro	y Don Agustín de Iturbide
35 D	2'45''	8''	Close up	Frontal	Zoom in a laureles del escudo	En este escudo los tres laureles aluden a los títulos de Heróica, Invicta y Leal, otorgados a Matamoros
36 D	2'53''	4''	Medium Close up	Frontal	Nicolás Bravo, foto disolvencia	Don Nicolás Bravo, que participó con Morelos en la Independencia,
37 D	2'57''	5''	Medium Close up	Frontal	cuadro de Pedro Ampudia	el Gral. Pedro Ampudia quien era de origen cubano pero se nacionalizó mexicano
38 D	3'02''	5''	Close up	Frontal	Tilt up Sable	Este es un sable de esa época hecho en Toledo, su construcción es muy detallada
39 D	3'07''	3''	Big Close up	Frontal	Firma Santa Ana	y firmado por Antonio López de Santa Ana
40 D	3'10''	4''	Close up	Frontal	Tilt down documento	este documento es huella fiel del pasado
41 D	3'14''	9''	Close up	Frontal	cuadro de Mejía	Tomás Mejía, importante en Matamoros por que terminó el Teatro al que llamó de la Emperatriz, luego al caer los conservadores se le llamó Teatro de la Reforma

GUIÓN TÉCNICO PARA VIDEO
"CASAMATA SITIADO POR LA CULTURA"
SECUENCIA 7 INTERIOR SALA 3

Escritura
 de video con la
 cultura

TOMA	T T	T P	ENCUADRE	ÁNGULO	VIDEO	AUDIO
42 D	3'23''	3''	Close up	Frontal	oficiales, cuadro	Estos son algunos uniformes de la época
43 D	3'26''	4''	Close up	Frontal	fotografía mercado disolvencia	el mercado y un parian que había anteriormente
44 D	3'30''	4''	Close up	Frontal	fotografía Antonio Canales disolvencia	Antonio Canales Rosillo
45 D	3'34''	6''	Close up	Frontal	fotografías Servando y Antonio Canales disolvencia	y sus dos hijos Servando y Antonio Canales, los tres fueron gobernadores de Estado
46 D	3'40''	4''	Close up	Frontal	fotografía Guadalupe Mainero disolvencia	En la vida cultural de Matamoros se encuentran : Guadalupe Mainero,
47 D	3'44''	3''	Close up	Frontal	fotografía Mainero disolvencia	abogado tamaulipeco que luego se convirtió en periodista y político
48 D	3'47''	7''	Close up	Frontal	fotografía J.J. Arrese disolvencia	Juan José Arrese que fue un gran literato y en su mejor obra "Prosas Rimadas" hace su autobiografía
49 D	3'54''	6''	Close up	lateral	fotografía Porfirio Díaz disolvencia	Por todos conocido, Porfirio Díaz, quien es Presidente por primera vez en 1876
50 D	4'00''	4''	Close up	Frontal	fotografía Manuel González fade out	y a él lo sucede el matamorenses Manuel González en 1880
51 D	4'04''	4''	Close up	Frontal	fotografía teatro	Las siguientes fotografías del siglo pasado
52 D	4'08''	3''	Close up	Frontal	zoom in fotografía	marcan la evolución de la ciudad
53 D	4'11''	3''	Close up	Frontal	fotografía cía. de luz	la compañía de luz
54 D	4'14''	3''	Close up	Frontal	foto aduana	el edificio de la aduana
55 D	4'17''	3''	Close up	Frontal	foto presidencia	la presidencia como era en 1805

GUIÓN TÉCNICO PARA VIDEO
"CASAMATA SITIADO POR LA CULTURA"
SECUENCIA 8 INTERIOR SALA 3

TOMA	T T	T P	ENCUADRE	ANGULO	VIDEO	AUDIO
56 D	4'20''	3''	Close up	Frontal	foto Catedral	la catedral alrededor de 1860
57 D	4'23''	4''	Panoramic Shot	lateral	Catedral Restaurada	se ha restaurado cuatro veces y ha cambiado mucho
58 D	4'27''	5''	Close up	Frontal	Foto Colegio	el Colegio Modelo con su famoso reloj, fundado por José Vasconcelos.
59 D	4'32''	6''	Close up	lateral	Kepi	Este Kepi es al estilo prusiano pero tiene el águila porfirista imperialista de la época,
60 D	4'38''	3''	Close up	Picada	Sable	el sable tiene un trabajo sobresaliente
61 D	4'41''	4''	Close up	Frontal	Foto Carranza	Una toma de Carranza con el Gral. Luis Caballero
62 D	4'45''	3''	Close up	Frontal	Foto José Ma. Barrientos	En la música sobresalen Don José María Barrientos
63 D	4'48''	5''	Close up	Frontal	foto Ma. Lorenza Hinojosa	y la compositora María Lorenza Hinojosa quien era pianista
64 D	4'53''	7''	Close up	Frontal	Foto pianista	su producción fue muy vasta.
65 D	5'00''	6''	Full Shot	lateral	Bandera	Esta bandera data de 1915 aproximadamente y perteneció a un regimiento de la ciudad
66 D	5'06''	8''	Long Shot	Frontal	Recinto	Conoce el recinto que está dedicado como homenaje a Don Eliseo Paredes Manzano, creador y primer director del Museo
67 D	5'14''	4''	Medium Close Up	lateral	Objetos recinto	allí se encuentran algunos objetos personales

GUIÓN TÉCNICO PARA VIDEO
"CASAMATA SITIADO POR LA CULTURA"
SECUENCIA 9 EXTERIOR INMUEBLE E INTERIOR
SALA MARIA DEL PILAR Y HEMEROTECA

Casamata
Sitiado por la
Cultura

TOMA	T T	T P	ENCUADRE	ANGULO	VIDEO	AUDIO
68 D	5'18''	4''	Long Shot	lateral	Casamata	Ven al Museo Casamata
69 D	5'22''	7''	Close up	lateral	Escultura en piedra	en sus salas puedes encontrar datos históricos importantes sobre la región desde la época prehispánica
70 D	5'29''	5''	Full Shot	Frontal	Sala Ma. del Pilar	En la sala María del Pilar se llevan a cabo exposiciones y
71 D	5'34''	3''	Full Shot	Frontal	Conferencia	conferencias de gran interés para todos
72 D	5'37''	6''	Full Shot	Frontal	Toma general hemeroteca	Además, en la hemeroteca la historia va al día para que la consultes en cualquier momento
73 D	5'43''	6''	Close up	Picada	Periódico La opinión	allí se archivan dos periódicos que son El Bravo y la Opinión desde 1970 a la fecha
74	5'49''	6''	Panoramic Shot	Frontal	Paneo Museo	Convéncete, solo en Casamata encontrarás historia, cultura, eventos
75	5'55''	4''	Panoramic Shot	Contrapicada	Tilt up jardín	y un espacio abierto para ti
76	5'59''	4''	Panoramic Shot	Contrapicada	Arcos túneles	Casamata en Matamoros, fortaleza de guerra ayer,
77 D	6'03''	5''	Full Shot	Lateral	sala uno y dos	dinámico Centro cultural hoy, te espera,
78	6'08''	3''		Contrapicada	Tilt up Bandera	Conquistalo!
79	6'13''	5''			fade out	ENTRA MÚSICA SALIDA
80 D	6'18''	5''			Fade in créditos Elaboración...	MÚSICA SALIDA

GUIÓN TÉCNICO PARA VIDEO
"CASAMATA SITIADO POR LA CULTURA"
SECUENCIA 9 EXTERIOR INMUEBLE E INTERIOR
SALA MARIA DEL PILAR Y HEMEROTECA

Documental:
 editado por: IS
 Cultura

82 D	6'31''	5''			Musicaliza...	MÚSICA SALIDA
83 D	6'36''	24'			Fichas Musicales	MÚSICA SALIDA
84 D	7'00''	5'			Agradezco a... UNAM	MÚSICA SALIDA
85 D	7'05''	5'			ENAP	MÚSICA SALIDA
86 D	7'10	5'			Profr. Lic	MÚSICA SALIDA
87 D	7'15''	5'			Profr. Lic	MÚSICA SALIDA
88 D	7'20''	5'			México, D.F	BAJA MUSICA
89	7'25''	5'			FADE OUT	SILENCIO



· STORYBOARD O GUIÓN IDEOGRAFICO.

Es un guión de carácter ideográfico similar a la viñeta de un comic, en el cuál se especifica de manera gráfica todas las necesidades del diseño de producción.

Hay varios estilos en este guión según su aplicación.

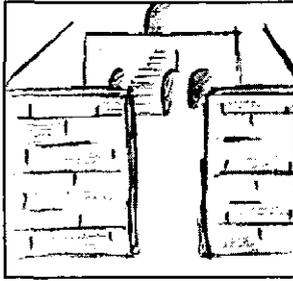
El que utilizamos es el Story Board de dos columnas. Este tipo de guión se estructura colocando del lado izquierdo de la hoja, en cuadros, el desarrollo de la secuencia; y del lado derecho los parlamentos y/o acotaciones de sonido.

La historia se desarrolla secuencialmente con dibujos en los cuadros; el número de estos dependerá de la precisión deseada. Cuando es necesario hacer acotaciones de imagen, éstas se colocan al pie del cuadro y a un lado del mismo. La columna de sonido se escribe en correspondencia directa con los cuadros y contiene parlamentos, textos e indicaciones de efectos y música; su terminología es la misma que se usa en los guiones de cine ficción o documental.

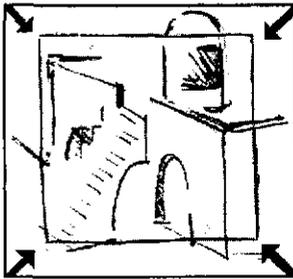
Para fines didácticos incluiremos a continuación una secuencia del Story Board para el museo Casamata.

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA

STORY BOARD Secuencia 3
EXTERIOR / LUZ DE DIA

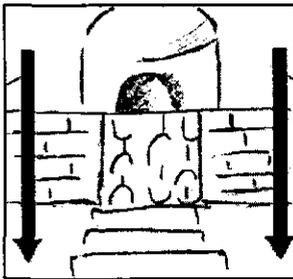


Una barda circunda una explanada con jardines a ambos lados.



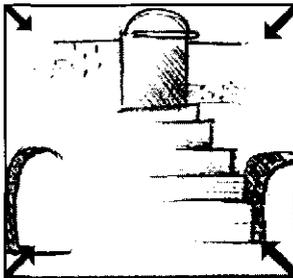
Al final de la explanada y dividiendo el terreno en dos partes se encuentra la Casamata,

zoom in



construída con ladrillos, con sus troneras, un torreón

Tilt down



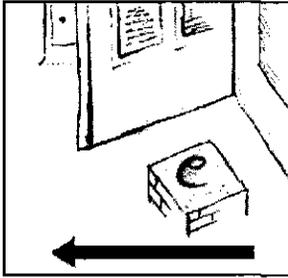
y en el centro una estrecha escalera, por donde se llega al puesto de vigilancia.

zoom in



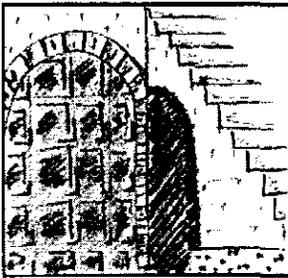
STORY BOARD Secuencia 3
EXTERIOR / LUZ DE DIA

© Anamali
Elaborado por:
C. Peña

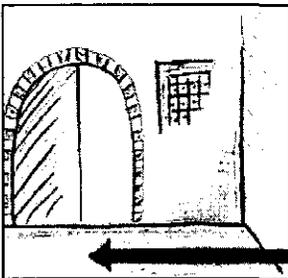


Dos habitaciones, que en un tiempo resguardaron material de guerra y dieron abrigo a soldados,

travel left

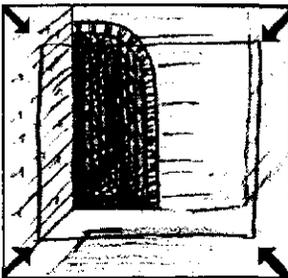


actualmente fueron reconstruidas y habilitadas gracias a la iniciativa de la sociedad tamaulipeca para albergar al museo de Historia Regional.



Se les agregó al poniente, un área equivalente adornada de arcos y herrajes.

Travel left

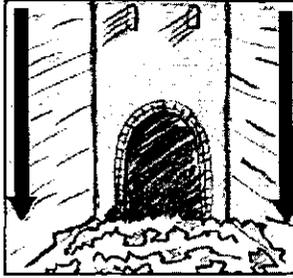


En la parte posterior se encuentra un cubo con las paredes en forma de arcos;

zoom in

STORY BOARD Secuencia 3
EXTERIOR / LUZ DE DIA

El escenario
diseñado por la
Cámara



y se considera que es la prueba de los túneles construidos el siglo pasado...

tilt down



RECURSOS ECONÓMICOS, TÉCNICOS Y HUMANOS

Conclusión de la producción, para quienes consulten esta tesis pensando en elaborar un video resumen los recursos para este caso específico de producción.

ECONOMICOS

Para producir el video "Casamata sitiado por la cultura" en forma comercial, rentando cámaras, equipo de iluminación, viáticos para 4 días de filmación en la ciudad de Matamoros, guionistas, editor, locutor, etc... se requeriría una inversión de \$14,300.- .

Producir el video real "Casamata sitiado por la cultura" en forma profesional con recursos propios tuvo un costo aproximado de \$2,500.-

TECNICOS

Por principio tenemos que la temperatura en la ciudad de Matamoros es en promedio de 34°C, las tomas se hicieron de 9 a 11 a.m. y de 3 a 5 p.m.

La iluminación en las tomas exteriores fue natural y en las interiores fue de dos fuentes, luz de tungsteno que es la iluminación con la cuenta el museo y dos fotolámparas de 500 watts cada una en posición lateral.

En las tomas interiores se utilizaron pantallas de unicel para reflejar y telas de colores neutros para los fondos.

Las tomas exteriores se hicieron en video con una cámara SONY Video 8, y cinta normal para Video 8; montada sobre un tripíé.

Las tomas interiores se hicieron en foto fija con una cámara Ricoh con lente macro Quantar 70mm.-210mm. para los acercamientos; y una cámara Canon AE-1 con lente Canon 50mm. para tomas abiertas.

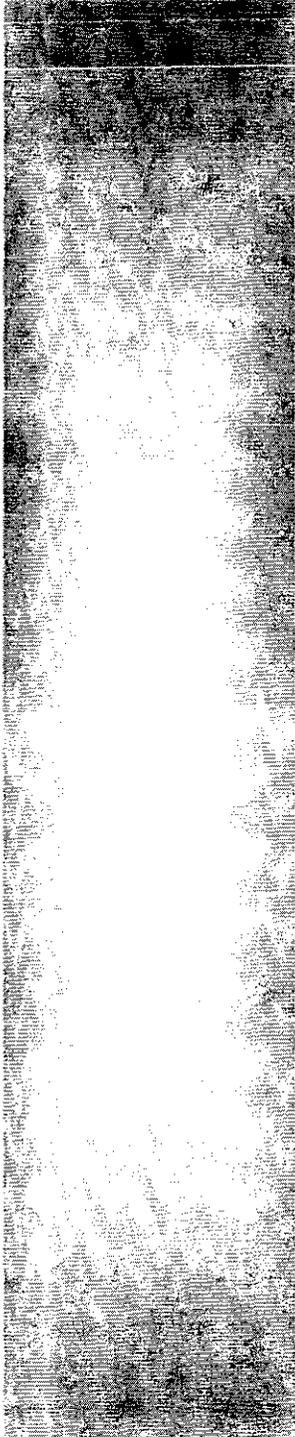
Se utilizó película EktaChrome de Kodak ASA 200.

En todas las fotos fijas se utilizó tripíé; el tiempo de exposición se midió con el exposímetro de cada cámara.

Las tomas de fotografías antiguas se hicieron directamente sin desmontarlas, solo se quitó el vidrio de cada vitrina; pero algunos elementos como cerámicas prehispánicas y espadas fueron removidas de sus lugares para hacer composiciones sobre una mesa dispuesta para ello con fondos e iluminación.

HUMANOS

Para la producción del video fueron necesarios dos asistentes uno de ellos fue asignado por el Museo Casamata para auxiliar en el manejo de las piezas así como brindar la información necesaria y resolver dudas, el segundo asistente fue técnico para el manejo de la iluminación y el montaje de las piezas en el diorama construido para su filmación.



CONCLUSIONES Y BIBLIOGRAFIA

CONCLUSIONES

Se han considerado, desde un punto de vista creativo, todos los elementos formales y teóricos necesarios para la realización de este proyecto de tesis, que es el video promocional "Casamata sitiado por la cultura".

De estos elementos algunos son tangibles, como los signos poéticos que son parte de la semiótica, implícitos en la propuesta; pero otros no lo son, como los de idiosincrasia, aunque todos estén reunidos en ella. Estos elementos definirán sus funciones cuando el contacto llegue al receptor y sea decodificado y el objeto del video se cumpla; es decir, se promueva la asistencia y la apreciación a este Centro Cultural.

La información que nos brinda el Casamata, descrita en el capítulo I, fue para mi razón de más para trabajar una propuesta de video que refuerza y apoya no sólo a la museografía, sino a la difusión regional de este museo.

La Licenciatura en Diseño Gráfico produce personas capaces de resolver creativamente cualquier problema o deficiencia comunicacional, sea gráfica o visual; en este caso la promoción del Museo. Las materias que conforman la carrera además de ser interesantes siempre tienen una aplicación práctica a la hora de diseñar aunque estas sean de orden teórico; gracias a los conocimientos impartidos en cada una de ellas y al refuerzo teórico obtenido en el seminario de titulación en Medios Audiovisuales se logró la asimilación, la propuesta y la elaboración de este proyecto de tesis; dieron la pauta a seguir, conforman la luz bajo la cual esta propuesta se vislumbró.

La bibliografía consultada resulta por demás interesante ya que nos brinda una visión más amplia y actualizada de lo que los medios audiovisuales aunados con la semiótica logran como medio de comunicación para el diseñador gráfico; ya que le permite hacer una diferenciación entre los medios y de ahí crear la solución pertinente.

Recomiendo e invito a leer dicha bibliografía a todos los interesados en ésta área de Comunicación y Diseño Gráfico, las consultas resultan siempre motivantes y lo mejor, crean incertidumbre y conllevan a la actualización del conocimiento.

En los textos sobre medios audiovisuales existe un problema sustantivo entre video y cine. El lenguaje y los códigos que se manejan casi siempre recaen en lo cinematográfico y no se mencionan claramente las diferencias con respecto al video. Por ejemplo no existe un formato de guión standard para diaporama, video y sí algunas variantes para guión de cine o televisión.

El estudio básico que se hizo del signo en el capítulo II, no sólo sirve en la aplicación para este video como propuesta real de diseño, es básico para cualquier intento de

comunicación de mensajes, y facilita la comprensión del problema a la vez que da la metodología para solucionarlo de una manera eficaz, directa y estética; por ejemplo aplicando el modelo de Jakobson al caso específico que se va a resolver.

Con la presentación del video promocional "Casamata sitiado por la cultura" se logrará dar el apoyo que necesita el proyecto cultural que se ha gestado en el museo, su deseo de darse a conocer en toda la región, ser visitado por mayor número de estudiantes, lograr mayor captación e interés en tanto que sus eventos culturales den fruto y sean continuos; y ¿por qué no? aumentar el número de colaboradores en las distintas ramas y actividades que conforman este Centro Cultural y se dirigen hacia el mejoramiento que propone el equipo de trabajo y administración del mismo.

En el video "Casamata sitiado por la Cultura" queda plasmada una huella de la Escuela Nacional de Artes Plásticas que como parte de la Universidad Nacional Autónoma de México, tiene el compromiso de apoyar y difundir la cultura no sólo en su ciudad sede sino también en el interior de la República; sabemos de antemano que museos como Casamata, de historia regional, no tienen la suficiente infraestructura para un complejo proyecto publicitario; así que como universitaria es un orgullo aplicar los conocimientos que obtuve en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, y tener la oportunidad de producir un proyecto real para titularme, reiterando nuestro compromiso como jóvenes profesionistas para con México y para con la cultura de los mexicanos; esto hace valer la pena el trabajo de investigación y recopilación de datos e información y el de producción del video. Solo resta mostrarlo una y otra vez para que cumpla su función comunicativa. Estoy satisfecha del resultado y cada una de sus etapas preparatorias y confío en que el objetivo propuesto se cumpla en tanto que se hizo el mejor esfuerzo y mi trabajo representa a más de una generación de Diseñadores Gráficos de la Escuela Nacional de Artes Plásticas.

BIBLIOGRAFÍA

- Adame Goddard, Lourdes. Guionismo. Ed. Diana. México, 1989
- Copeland, Aaron. Cómo escuchamos la música. Fondo de Cultura Económica.
- Curiel, Fernando. Mal de ojo. UNAM. México, 1989
- Chion, Michel. La audiovisión. Paidós Comunicación 53. Paidós. Barcelona, España, 1993
- Fiske, John. Introducción al estudio de la comunicación. Ed. Norma.
- F. Cuellar, Andrés. De Matamoros a México con sus gobernantes. Ed. Archivo histórico Sociedad de Historia.
- García-Luna M. Gerardo. El Flogisto Comunicacional. Documento de Tesis en L.Diseño Gráfico. UNAM. México 1994
- Kent Jones, Richard. Métodos didácticos audiovisuales. Ed. Pax-México. México, 1980
- Mallas Casas, Santiago. Técnicas y recursos audiovisuales. Oikos-Tau.
- Martínez Durán, Ma. Elena. Es de diseño gráfico. ENAP/UNAM. México.
- Thompson, John. Ideología y cultura moderna. UAM. México, 1990
- Varios. La psicología moderna de la A a la Z. Ed. Mensajero. Bilbao, España
- Vilches, Lorenzo. La lectura de la imagen. Paidós Comunicación 11. Ed. Paidós Mexicana. México, 1991