



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

VIDEO-REVISTA DE LA ENAP

Una revista en video como instrumento
de comunicación alternativa para la
Escuela Nacional de Artes Plásticas

Tesis

Que para obtener el título de:

Licenciada en Comunicación Gráfica

Presenta:

Marcela Ferrá Rosales

Director de Tesis: Lic Manuel López Monroy

México, D.F.,

2000



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.

ESTADO DE GUAYMAS
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE ASISTENCIA TÉCNICA

JURADO PARA EL EXAMEN DE TITULACIÓN:

- Lic. Abel Sánchez Castillo
- Lic. Jorge Álvarez Hernández
- Lic. Manuel López Monroy
- Lic. Jaime Cortés Ramírez
- Lic. Armando Durán Avilés

Por tantos y tantos, y tantos motivos...

Dedico esta Tesis a:

RODRIGO

NATY

CLAUDIA

INOCENCIA...

A todas y cada una de las personas
que enriquecieron este proyecto
con sus opiniones, trabajo,
entusiasmo y apoyo incondicional..

Mil gracias por tu amistad.

"Encomienda tus obras a Dios
y tus proyectos se realizarán".

Proverbios 16,3.

'Necesitamos tiempo para transformar
la experiencia en conocimiento...
tiempo para la imaginación...'

Carlos Fuentes.

"El video es un medio que debe
ser conformador de cultura,
expresador de identidad,
conquista de lenguaje y creador
de alternativas de expresión".

Luis de Tavira.

D.R. © MARCELA FERRA ROSALES
MÉXICO, D.F., 2000

CONTENIDO

VIDEO-REVISTA DE LA ENAP

*Una revista en video como instrumento
de comunicación alternativa para la
Escuela Nacional de Artes Plásticas.*

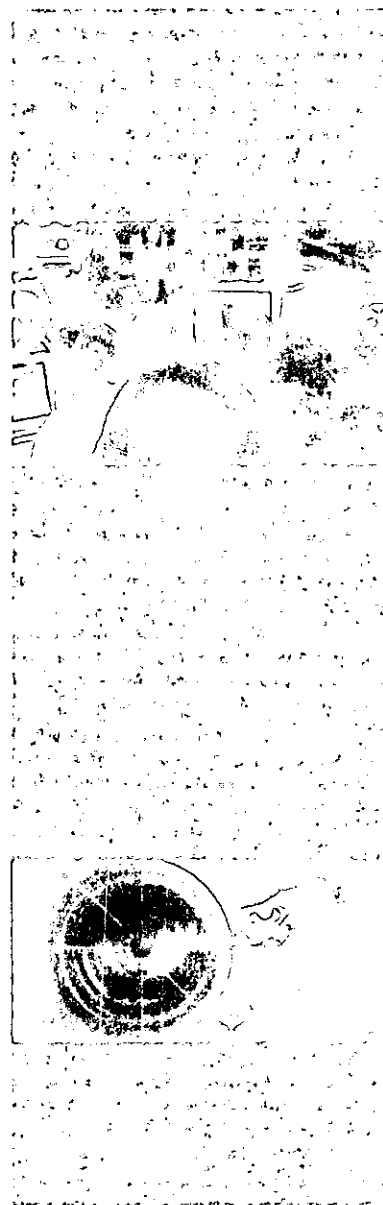
Introducción.

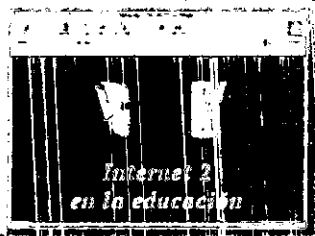
CAPITULO I: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL. El discurso audiovisual.

1. Algunas consideraciones acerca del proceso de comunicación.
2. Comunicación alternativa.
3. Principales medios audiovisuales de comunicación.
4. Comunicación audiovisual..
5. El discurso audiovisual.

CAPITULO II: VIDEO-COMUNICACIÓN. Generalidades del medio videográfico.

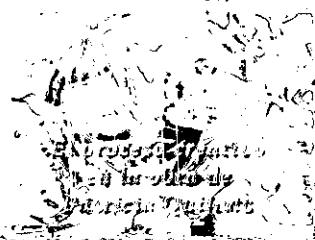
1. Video análogo.
 - 1.1. La señal de audio.
2. Video digital.
 - 2.1. El audio digital.
3. Género, carácter y formato de los programas en video.
 - 3.1. Algunas consideraciones sobre guionismo.
4. Diseño y producción de programas en video.
 - 4.1. Elementos de la producción.
 - 4.2. Etapas de la producción de programas.
 - 4.3. Técnicas narrativas de edición.
 - 4.4. Principios de sonorización de programas.
 - 4.5. La producción gráfica en el video.





*Exposición y vanguardia
en la obra mural
del Maestro
Luis Núñez*

*Arnold Belkin,
artista
multidisciplinario*



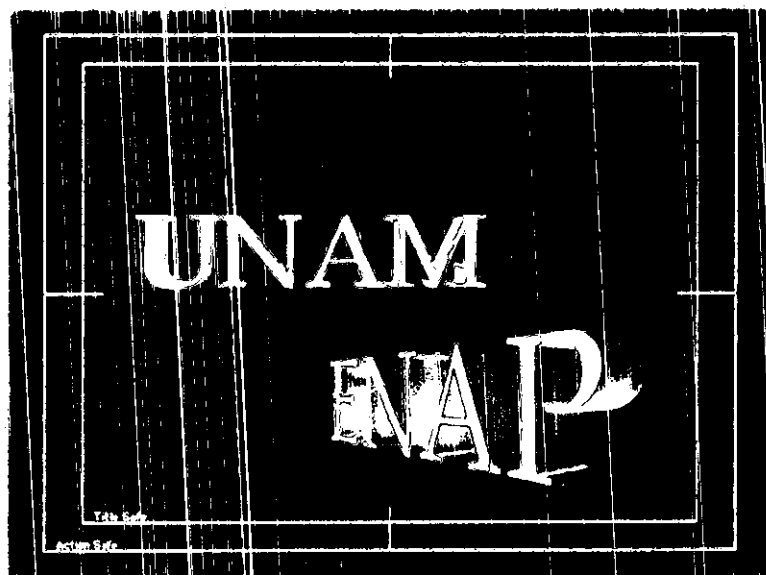
*Licenciatura en Diseño
y Comunicación Visual*



Una revista en video como instrumento
de comunicación alternativa para la
Escuela Nacional de Artes Plásticas.

Marcela Ferra Rosales.

Año I/ Número 1/ Primera edición/
México, 2000.



CONTENIDO

VIDEO-REVISTA DE LA ENAP

Una revista en video como instrumento de comunicación alternativa para la Escuela Nacional de Artes Plásticas.



CAPITULO III: EL VIDEO COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN ALTERNATIVA EN LOS CENTROS DE FORMACIÓN PROFESIONAL.

1. Tecnología educativa: nuevos canales, nuevos medios, nuevos modelos.
2. Las posibilidades didácticas del video.
3. El video como medio de comunicación alternativa en los centros de formación profesional.
4. Formación y desarrollo profesional en la producción de programas en video.

CAPITULO IV: VIDEO-REVISTA DE LA ENAP.

Una revista en video como instrumento de comunicación alternativa para la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM.

1. Características generales de las revistas.
 - 1.2. La video-revista como instrumento de comunicación alternativa en los centros de formación profesional.
2. La ENAP y sus actividades académicas y culturales.
 - 2.1. La producción audiovisual en la ENAP. CIPRA, Departamento Audiovisual.
3. Video-Revista de la ENAP. Diseño y producción del proyecto.
 - a) Planteamiento, objetivos y alcances.
 - b) Diseño del proyecto.
 - c) Formatos de producción, Guiones, y Cotización comercial.
 - 3.1. Proceso de producción y realización.
 - 3.2. Estrategias de difusión de la Video-Revista en diversos foros.

Conclusiones.

Bibliografía.



INTRODUCCIÓN

VIDEO-REVISTA DE LA ENAP

Es importante reflexionar sobre el papel que los medios audiovisuales desempeñan en los procesos de comunicación social, en el caso particular, aunque el objetivo específico de aplicación del proyecto que se desarrolla en esta Tesis no se inscribe particularmente en el área didáctica, tiene lugar en un ámbito educativo, es por eso que se prestará especial atención sobre algunos usos que puede hacerse del video -uno de los medios de comunicación más accesibles y versátiles- en un ámbito creativo, expresivo y educativo como el de la Escuela Nacional de Artes Plásticas.

Para acercarnos al proceso de comunicación se adoptó un modelo desarrollado por Daniel Prieto Castillo cuyo planteamiento y elementos (formación social, marco de referencia, códigos, emisor, receptor, medios y recursos, mensaje y referente), servirán para contextualizar nuestra propuesta de comunicación alternativa (también profundizaremos en este concepto).

El papel reforzador o transformador al que Prieto alude en su esquema de comunicación es determinante en el medio educativo. En teoría, en las instituciones educativas, tanto los estudiantes como los académicos responden a un cierto perfil, que los supone aptos para el desempeño de las actividades propias del área. Podemos decir que dicho perfil está directamente relacionado con la formación social de estas personas; así, por decisión propia, llegan a formar parte de un grupo y establecen entre sí relaciones sociales con intereses comunes. En la ENAP, estas relaciones inmediatas se dan entre elementos con una gran capacidad expresiva y creadora, y con una especial preocupación por el acontecer cultural y social de nuestro país.

La vida cotidiana dentro de una institución educativa tiene muchos matices, especialmente en la Escuela Nacional de Artes Plásticas donde el acercamiento a las disciplinas ocurre entre prácticas y talleres en los que se realiza obra artística, gráfica y audiovisual de todo tipo, así como en cátedras donde se analizan teorías y se discute su aplicación a la realidad nacional y mundial. La participación de sus estudiantes, académicos y egresados en eventos, grupos y movimientos culturales, educativos y sociales es constante, aunque generalmente poco difundida por los medios tradicionales.

Mediante uso del lenguaje audiovisual, específicamente del lenguaje del video, proponemos hacer una interpretación de los lenguajes propios de las artes visuales, del lenguaje del diseño gráfico y de los muchos lenguajes que le dan una identidad a las actividades académicas y culturales de la ENAP.

Nuestra comunidad se ha caracterizado por tener siempre algo que decir y qué hacer respecto lo que ocurre en la cultura y en la sociedad en

que vivimos. La producción del Taller de Gráfica Popular durante los acontecimientos del 68 es un buen ejemplo del espíritu de participación social de sus miembros; así como la organización de eventos tan importantes como el Cuarto Encuentro Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico en 1993, las numerosas exposiciones artísticas y otros eventos que no han tenido suficiente difusión al exterior, e incluso al interior. Con la propuesta que se presenta en esta Tesis se pretende abrir una fase de emisión a la comunidad de la ENAP en conjunto, abrir un espacio para aquellos que en ocasiones tan sólo se han limitado a percibir.

Los recursos de que disponen las instituciones educativas generalmente no son suficientes para acceder a los medios masivos, pero algunas han logrado adaptar sus recursos de tal manera que les permitan desarrollar sus propias formas de comunicación en correspondencia con su contexto específico.

A través del uso alternativo del video se diseñó el proyecto titulado "Video-Revista de la ENAP. Una revista en video como instrumento de comunicación alternativa para la Escuela Nacional de Artes Plásticas", que consiste en una serie de programas, cada uno de 27 minutos, donde a través de siete secciones fijas (Tecnología para la comunicación visual, Difusión cultural e intercambio académico, Personajes, Didáctica e Investigación, La ENAP, Servicios, Colaboradores) se presenta un panorama de la vida artística, académica y cultural de la ENAP, con el propósito de dar respuesta a algunas de las principales necesidades de comunicación de la ENAP en cuanto a difusión, documentación y producción audiovisual.

La emisión y percepción de mensajes en la ENAP a través de la Video-Revista pretende ser una opción más inmediata para reflejar aquello que queremos comunicar quienes pertenecemos a esta escuela, pretende salvar algunas limitaciones de las formas de comunicación existentes y con esto poder hablar de una transformación en las relaciones sociales con fines académicos y culturales que se dan en este ámbito.

Lo alternativo de nuestra propuesta de comunicación radica en abrir un nuevo espacio de expresión, diferente a los espacios existentes en la ENAP; usar un medio diferente a los que se usan actualmente (periódicos murales, anuncios, carteles, volantes, algunas veces espacios en Gaceta UNAM y esporádicamente anuncios en programas culturales de televisión); usar el lenguaje audiovisual, que es diferente al que usan la mayoría de los medios que mencionamos; considerar la utilización de otros canales (por ejemplo la adaptación para Internet y la transmisión televisiva) en los cuales presentar nuestros mensajes; enriquecer el proceso de consulta, utilización y almacenamiento de la información generada; abarcar más áreas de interés al no limitarnos a las necesidades de comunicación de una disciplina en particular; dar un uso alterno a los recursos de la escuela y sobre todo, establecer vínculos que permitan -con la participación activa de los receptores- mejorar la comunicación dentro de la propia comunidad de la ENAP y hacia el exterior.

En el último capítulo de esta investigación se lleva a la práctica todo lo expresado en los que le anteceden, se aplican los conocimientos sobre comunicación visual, video-comunicación y la aplicación del video como medio de comunicación alternativa en los centros de formación profesional, se detallan los aspectos de producción y realización de un Programa Piloto: "Video-Revista de la ENAP" Año 1/ Número 1/ Primera edición, el primero de la Serie, y se presenta una cotización comercial a manera de referencia sobre el costo real de una producción de este tipo.

CAPÍTULO I

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

El discurso audiovisual.



1. Algunas consideraciones acerca del proceso de comunicación.

Existen diversas formas de comunicación humana, y otros tantos medios para conseguirla. Independientemente del medio, lo más importante en la comunicación es la relación del hombre con otros hombres y con su ambiente; de ahí que los transportes, la telefonía, las transmisiones satelitales, incluso el grafitti, pueden considerarse elementos comunicativos, en cuanto a que, a pesar de las diferencias que en forma y contenido hay entre ellos, todos pretenden tender un puente que propicie las relaciones humanas.

La comunicación se ha definido como un proceso de interacción humana mediante el cual se transmiten significados en un contexto determinado. Para su estudio, se ha establecido una tipología de la comunicación con base en tres criterios fundamentales:

1) Según los canales que intervienen:

- comunicación interpersonal.
- comunicación grupal.
- comunicación masiva o colectiva.

2) Según su manifestación:

- comunicación verbal (oral o escrita).
- comunicación no verbal.
- comunicación gráfica.

- 3) Según las diferentes áreas o disciplinas:
 -comunicación organizacional.
 -comunicación y desarrollo.
 -comunicación educativa.¹

Hace casi cincuenta años Shannon y Weaver, autores de la "Teoría matemática de la comunicación" construyen un esquema fundamentado en el funcionalismo, que considera un emisor, un destinatario, un canal y un mensaje que circula a través de ese conducto en un sentido y que luego Schramm complementaría con otros elementos: retroalimentación y la noción de marco referencial.

Pero actualmente los especialistas en los procesos de comunicación consideran que éste es un modelo agotado para comprender a cabalidad el complejo proceso de comunicación donde intervienen individuos y grupos que intercambian mensajes como producto de una permanente actividad que les es intrínseca.

El vicio del esquema consiste en interpretar las constantes y las variables del mismo como un paradigma de status y que por tanto intenta conferir a los medios de comunicación un excesivo protagonismo en la vida cotidiana. Tanto así que Armand Mattelart los ha caracterizado como "fetiches" al pasar de instrumentos a entes con una especie de conciencia propia.²

Para aproximarnos a esta manera diferente de comprender los procesos de comunicación, tomaremos como referencia el estudio que Daniel Prieto Castillo hace en "Notas introductorias al análisis del proceso de comunicación".³

El esquema tradicional de emisor, mensaje, receptor, ha servido para simplificar el entendimiento del proceso de comunicación y hacerlo accesible a un primer análisis. Sin embargo, este modelo funcionalista ha llevado a una comprensión demasiado superficial que conduce directamente a una reducción de la riqueza de un proceso de comunicación y "cuando fallan los conceptos básicos, sea por un error o por un uso parcial de los mismos, puede fallar la interpretación de los hechos y, lo que es peor, las acciones derivadas de dicha interpretación".

Para corregir esa superficialidad, Prieto propone: "lo fundamental es replantear el esquema, pensarlo desde un horizonte más general, desde el contexto que funda el proceso mismo que determina su orientación, la intencionalidad puesta en juego. Nosotros no pretendemos eliminar el esquema, sino presentarlo de otra manera, a partir de los conceptos de formación social y marco de referencia o contexto inmediato".

1. Adame Goddard, Lourdes. GUIONISMO.
 Diana. México, 1989. p. 10.



2. Tuñón, Modesto A. UN NUEVO PARADIGMA PARA LA COMUNICACIÓN. Publicado en la página de Internet "Técnicos de la Comunicación", en la dirección: <http://www.civila.com/dominicana/comtexto/tecnicos.htm>. 1998.

3. Prieto Castillo, Daniel. NOTAS INTRODUCTORIAS AL ANÁLISIS DEL PROCESO DE COMUNICACIÓN. Publicado en la página de Internet "Técnicos de la Comunicación", en la dirección: <http://www.civila.com/dominicana/comtexto/tecnicos.htm>. 1998.

El principio de totalidad es vital en este esquema cuyos elementos integrales son: formación social, marco de referencia, códigos, emisor, perceptor, medios y recursos, mensaje, y referente. Un proceso no se explica tomando en consideración sólo una parte (cosa que ocurre con el esquema elemental de emisor, mensaje y receptor) porque se corre el riesgo de cometer errores por omisión, sobre todo si se intenta una actividad comunicacional en función de una transformación social.

Formación social.

Al hablar de formación social se alude a la manera en que en un determinado país se articulan las instancias económicas, políticas e ideológicas dentro de un modo de producción dominante y de las relaciones sociales de él derivadas. Estas instancias inciden también en las relaciones más inmediatas, grupales e interpersonales. De esta manera, uno es emisor en sí-

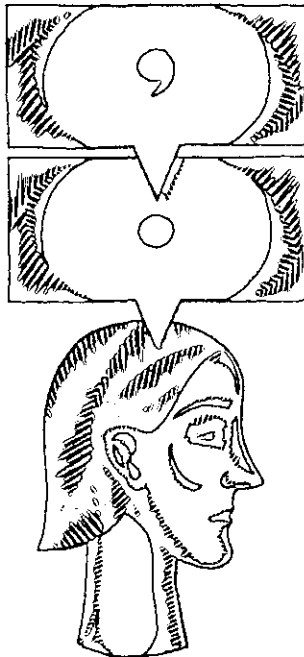
tuación, dentro de tensiones sociales, dentro de ciertas relaciones de poder, dentro de un grupo y no de otro. Lo que funda al emisor está en las relaciones sociales dentro de las cuales se inserta y vive, según los límites fijados por la formación social a cada sector de la población.

Marco de referencia inmediato.

Los procesos de comunicación deben situarse en un marco de referencia inmediato, Henry Lefebvre señala: "la vida de cada uno transcurre sobre una gran complejidad, sobre una historia, sobre relaciones sociales que no resultan claras en el diario acontecer". Lo más inmediato constituye un horizonte que se superpone al otro, que a menudo lo oculta en la conciencia y la conducta diarias.

Entonces, el marco de referencia inmediato es la vida cotidiana; se es emisor, al menos en los grandes medios de difusión para consolidar la vida cotidiana vigente o para intentar cambiarla en lo que tiene negativo. Y esto, lo sepa o no el emisor, supone una toma de posición dentro de las relaciones sociales de una determinada formación social.

Pero no sólo en los medios masivos se emite y se percibe; es sobre todo dentro de relaciones sociales cuya principal característica es el inmediatez donde ocurre y es posible afirmar que "se es emisor, pues, dentro de un determinado contexto, dentro de una determinada manera de emitir y percibir, dentro de sucesivos horizontes culturales, en suma".



Códigos.

Los códigos se pueden definir, en referencia a cualquier lenguaje, como reglas de elaboración y combinación de signos. Son conjuntos de obligaciones sociales que permiten la comunicación entre un grupo y entre grupos de una determinada formación social. Estas obligaciones de la elaboración (y de interpretación, porque todo código implica a alguien que decodifica) bien pueden ser impuestas.

Así se explica el éxito de los mensajes dominantes, porque están fundamentados en la manera en que la población percibe las cosas, en los códigos estéticos vigentes, en los códigos de interpretación de los relatos. Cuando un mensaje se orienta dentro de tales reglas responde de alguna manera a las expectativas de la gente, con lo que se asegura su éxito.

Fase de emisión.

Con el afán de relativizar un papel que tradicionalmente fue personalizado, Prieto prefiere hablar de "fase de emisión". La fase de emisión es permanente y sólo adquiere sentido si se analiza desde el punto de vista cultural. Emitir significa ofrecer rasgos culturales, de manera permanente, dentro de un conjunto de signos que anteceden históricamente al emisor, le condicionan sus posibilidades expresivas e incluso le ofrecen una gama amplia pero limitada de temas sobre los cuales expresarse.

En una obra anterior titulada "Discurso Autoritario y Comunicación Alternativa" Daniel Prieto Castillo habla de un emisor real y un emisor vocero diciendo que "éste último transmite lo que otros piensan o indican. También puede denominársele emisor conformador, ya que tiene la tarea de dar forma a un mensaje según indicaciones de otra persona". Pero a diez años de esta afirmación declara:

"No estamos seguros ahora de esta distinción. No porque no existan casos así, sino porque la cosa no es tan simple. Y no lo es porque no se trata aquí de una cuestión de originalidad. El emisor real no es aquel que utiliza la palabra original, como estamos acostumbrados a pensar al emisor artístico. Si se permite parafrasear un pasaje de Alicia en el País de las Maravillas, el problema no es aquí el de qué originalidad tiene las palabras, el problema es quién tiene el poder".

En México, como en el resto del mundo, estas formas de ejercer el poder se presentan en todo tipo de relaciones (interpersonales e intergrupales), pero especialmente en los medios masivos donde los intereses políticos, económicos, culturales, religiosos, y hasta

personales, controlan lo que las televisoras, las estaciones de radio y la prensa dejan ver a la sociedad. Pero algunos sectores de esta misma sociedad, ha encontrado nuevos canales y ha adaptado los existentes para lograr una forma de comunicación alternativa.

Fase de percepción.

De manera semejante al del emisor, se ha personalizado tanto el papel del perceptor que a fin de relativizarlo ahora se prefiere hablar de "fase de percepción", definiéndola de la siguiente manera: la percepción es en primer lugar una cuestión de supervivencia. Percibir es la capacidad de recoger la información necesaria para responder eficazmente al propio entorno. La percepción consiste esencialmente en una extracción de información de la realidad para orientar la propia conducta.

Hay que recordar que los procesos de enriquecimiento perceptual, de toma de conciencia, no son muchas veces lineales. Algunas personas tienen mayor facilidad que otras para profundizar en la percepción de ciertos temas o sucesos. Para Prieto Castillo: "la percepción no es un acto gratuito, en ella se juega nuestra toma de posición ante la realidad, ante los demás, y en definitiva nuestra conducta".

Medios y recursos.

Los medios son aquellos instrumentos a través de los cuales se hace llegar un mensaje a un receptor. Pero eso no ocurre, en el caso de las relaciones sociales amplias, sin una cierta cantidad y calidad de recursos, muchos de los cuales están totalmente fuera del alcance de la gran mayoría de la población.

En un principio los grandes medios de difusión fueron satanizados principalmente con el siguiente argumento: "los medios son unidireccionales, no permiten el retorno, la retroalimentación", esto significaba que un proceso de comunicación sin entorno, sin un contacto directo entre emisor y perceptor, estaba viciado, y daba lugar de antemano a la manipulación. Sin embargo, el retorno no asegura la comunicación, lo importante no es el retorno sino la realidad del mismo. Lo importante no es si un mensaje se difunde de manera unidireccional, sino lo que propone ese mensaje, su referencialidad a su calidad formal.

Mensaje.

Un mensaje es un signo o conjunto de signos que, a partir de códigos conocidos por el emisor y el perceptor, llevan a este último una determinada infor-

mación, la cual no consiste sólo en datos sobre algo, ya que tiene importancia definitiva la forma en que dicho dato es presentado.

Todo mensaje es una versión de algo, aún cuando muchas veces se convierta en algo de mayor peso social que aquello de lo que es versión.

En todo esto existen procesos de selección temática y referencial donde se pone en juego la intencionalidad del emisor, donde se intenta, o no, distorsionar algo, conducir, dirigir la conciencia ajena.

Referente.

Todo mensaje alude a algo, ese algo es el referente que comprende todo ser, objeto, situación, idea, sean reales o imaginarias. Pero si bien lo imaginario juega un papel muy importante en la sociedad, como veremos más adelante, nos interesa en primer lugar analizar la cuestión de la referencialidad con relación a problemas sociales concretos.

De esta manera, Daniel Prieto identifica diferentes niveles de referencialidad que puede tener un mensaje, por ejemplo, se habla de distorsión referencial cuando un mensaje consiste en una versión destinada a falsear el tema o problema al que alude. En cambio cuando el mensaje presenta algunos elementos como si ellos constituyeran todo lo que puede decirse del objeto o problema en cuestión hay una parcialización referencial. La baja referencialidad de un mensaje se presenta cuando éste sólo ofrece algu-



nos datos superficiales del objeto o problema. En cambio, se puede hablar de alta referencialidad cuando un mensaje intenta ofrecer una versión lo más cercana posible a las conexiones esenciales, a la explicación de un objeto o un problema.

Se puede tomar como referente un elemento imaginario dedicado a sostener estereotipos negativos para la vida cotidiana de los destinatarios del mensaje, o bien un imaginario que permite la toma de conciencia sobre algún problema o situación.

Daniel Prieto Castillo concluye su análisis de la siguiente manera:

"La presentación que hemos hecho constituye apenas una introducción a la explicación de la complejidad propia de un proceso de comunicación. La única manera de apropiarse de estos conceptos es a través de su aplicación a situaciones concretas. Del análisis, de la confrontación con los procesos mismos, surgirán correcciones y aún refutaciones para un esquema que no busca alzarse como modelo acabado".



2. Comunicación alternativa.

Es evidente que los medios masivos, a nivel mundial, están en poder de grupos dominantes (políticos, económicos, ideológicos), que no dudan en utilizarlos de manera elitista y controlada.

Esto se traduce en la falta de producción y la abundancia de reproducción, en la ausencia de creatividad y la abundancia de imitación que aún predomina en los medios de comunicación.

Pero aun cuando existiera una propuesta homogénea de mensajes, en todo momento surgen posibilidades de hacer una lectura alternativa de estos mensajes y emitir una respuesta en consecuencia.

Modesto A. Tuñón dice: "Dentro de cada grupo o comunidad existen clases y acuerdos tácitos para la configuración de un engranaje significativo o código que no es solamente oral y escrito, adquiere su manifestación en aquellas formas que la misma comunidad ha adoptado. Esta condición le da al proceso una riqueza que resulta compleja pero rica en creatividad y que no puede ser reducida a un diagrama lineal. El universo discursivo es una tarea que se construye diariamente donde entran en juego categorías como la contradicción; ésta genera la interacción que a su vez conduce a un rejuego de acuerdos y negociaciones que van dando forma a la identidad cultural, que se traduce en lo original".⁴

Es entonces que los sectores que no cuentan con los recursos para competir con esas producciones quedan relegados y buscan apoyo en otros medios para comunicarse, o experimentan con la posibilidad de un empleo alternativo de los grandes medios.

Se puede atribuir esta búsqueda de comunicación alternativa a que existen espacios de autonomía relativa, que provienen no de los mensa-

4. Tuñón, Modesto A. UN NUEVO PARADIGMA PARA LA COMUNICACIÓN. Publicado en la página de Internet "Teóricos de la Comunicación", en la dirección: <http://www.civila.com/dominicana/comtexto/teóricos.htm>. 1998.

jes, ni de los signos, sino de la manera en que son vividas las relaciones cotidianas, el trabajo, el acceso a la alimentación, a la vivienda, a la sociedad, y por lo tanto, no es un producto de la comunicación o de los signos.

Lo alternativo.

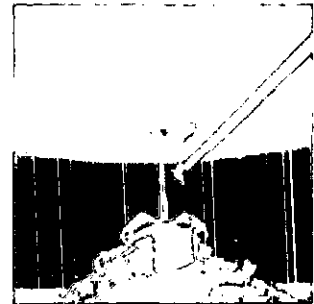
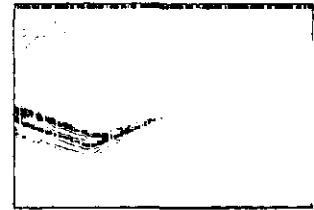
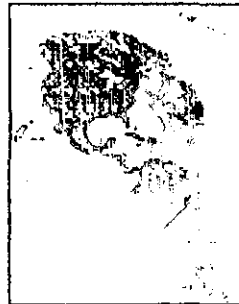
Jesús Martín Barbero en "Retos a la investigación de comunicación en América Latina"⁵ dice:

"Tres campos de investigación en comunicación se configuran actualmente como estratégicos: el orden o estructura internacional de la información, el desarrollo de las tecnologías que fusionan las telecomunicaciones con la informática, y la llamada comunicación participativa, alternativa o popular".

"Un propósito fundamental parece definir lo alternativo en materia de comunicación en Latinoamérica: transformar el proceso, la forma dominante y normal de la comunicación social, para que sean las clases y los grupos dominados los que tomen la palabra. Y en ese sentido la comunicación alternativa no es aquí nada nuevo ya que desde las experiencias pioneras de Paulo Freire, proyectadas después a multitud de grupos en todos los países del continente, la comunicación ha estado ligada más a la liberación del habla, de la actividad y la creatividad popular que a la potencia del tipo de medios utilizados. Esto es importante precisamente para salirte al paso a la moda que nos llega reduciendo lo alternativo en comunicación a lo que se realiza en el ámbito de los medios masivos. No estoy afirmando que las alternativas de comunicación popular deban ser únicamente marginales a los grandes medios, que no puedan existir alternativas que involucren a los medios masivos, estoy alertando contra la ya vieja y peligrosa ilusión -mcluhiana- de que lo alternativo pueda venir del medio en sí mismo. Frente a lo cual, y resumiendo las lecciones dejadas por un gran número de experiencias alternativas llevadas a cabo en países ricos y pobres, Vidal Beneyto afirma: 'Lo alternativo o es popular o se degrada en juguete y/o en máquina de dominio. Y popular quiere decir que hace posible la expresión de las aspiraciones y expectativas colectivas producidas por y desde los grupos sociales de base. Tanto mayoritarios como minoritarios, tanto a nivel patente como latente.

La comunicación será alternativa en la medida en que asuma la complejidad de los procesos, si junto al lenguaje del medio se investigan los códigos de percepción y reconocimiento, los dispositivos de enunciación de lo popular, códigos y dispositivos en los que se materializan y expresan confundidos ya la memoria popular y el imaginario de masa".

5. Barbero, Jesús Martín. RETOS A LA INVESTIGACIÓN DE COMUNICACIÓN EN AMÉRICA LATINA. Publicado en la página de Internet "Teóricos de la Comunicación", en la dirección: <http://www.civila.com/dominicana/comtexto/teóricos.htm>. 1998.



En los medios masivos de comunicación el error está en ignorar la formación cultural y los intereses específicos de los sectores sociales que reciben los mensajes e imponer una concepción manipuladora de lo popular a través de la inscripción de la violencia televisada, la espectacularización de la vida cotidiana y su relación con la mercantilización del tiempo libre, del ocio; en estos casos la actividad -la producción, la palabra- está solamente del lado del emisor y del lado del receptor sólo hay pasividad o reacción -la escucha y el consumo-. Obviamente en este ámbito las propuestas educativas, artísticas y culturales no se consideran populares, es decir, comercializables, de ahí que se califiquen como propuestas alternativas, que deben ser presentadas preferentemente en medios y a través de canales alternativos.

Simpson Grinberg escribiría al respecto: "Lo alternativo es factible a través de diferentes medios y formas de comunicación. Por lo tanto, cuando hablamos de opciones, no nos referimos exclusivamente a

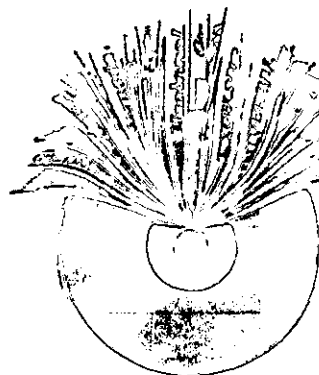
medios que, por su naturaleza, sean distintos de los masivos, no planteamos una alternativa a los *media* como tales, sino en cuanto a instrumentos del poder; y a la inversa, el medio no es en sí lo alternativo (o no lo necesariamente) sino el instrumento de una opción promovida por un grupo de personas o por un sector social". Y "para ser verdaderamente alternativo, no basta con que un medio esté al margen de la distribución de la gran prensa, sino que debe ostentar una diferencia cualitativa respecto de ella; en tal sentido, lo alternativo se opone a lo meramente complementario o marginal, pues implica, aunque en medida variable, un cuestionamiento del statu quo".⁶

La globalización de la información y la cultura ha transformado las relaciones humanas y ahora se necesitan nuevas formas de comunicación donde "los medios masivos tendrán que dejar de ser únicamente transmisores de una fuente a un destino estratificado para convertirse en lo que realmente deberían ser medios de comunicación social, es decir, medios que comuniquen pautas de comportamiento, hechos significativos, expectativas, orientaciones, que infundan un espíritu liberador llegando a las conciencias, a las esferas del conocimiento y de la conducta colectivos. Pero los medios masivos nada podrán hacer por sí solos. Se requiere inexcusablemente de libertad para informar, formar y entretener. Acceso a las fuentes de información, como uno de los puntos clave y garantía para opinar, discrepar, en todos los campos, político, religioso, cultural, etc. Esto se denomina tolerancia... Cuando todo esto sea posible podremos afirmar que el hombre está en camino de humanizar al hombre".⁷

Carlos Cortez Ruiz (investigador de la Universidad Autónoma Metropolitana) comenta: "Los medios han sido aprovechados para impulsar cambios en las relaciones sociales, económicas, o políticas a nivel local, regional e inclusive nacional a través de la acción social. Las pocas pero importantes experiencias conocidas muestran cómo el uso de los medios de comunicación e información ha servido para expresar las prioridades sociales y para conformar prácticas a través de las cuales: impulsar procesos de democratización, mantener el control y buscar el aprovechamiento sostenido de los recursos; revalorar y reelaborar la historia y el conocimiento; enfrentar situaciones de pauperización, explotación, discriminación y/o violencia; etc."⁸

La comunicación (forma) y la información (contenido) pueden incidir en la organización de las relaciones poniendo en juego los factores de identidad preexistentes (manteniéndolos) y generando nuevos (que surgen de nuevas identidades, de nuevos referentes sociales y culturales; nuevas formas de acción, dando otros significados a lo existente). Los nuevos medios permiten que la información pueda ser almacena-

6. Simpson Grinberg, Máximo. COMUNICACIÓN ALTERNATIVA: DIMENSIONES, LIMITES, POSIBILIDADES. En La escuela y los medios de comunicación masiva. Antología preparada por Carmen Cortés Rocha. SEP. México, 1986. p. 138.



7. Rivadeneira Prada, Raúl. PERIODISMO. La teoría general de los sistemas y la ciencia de la comunicación. Editorial Trillas. México, 1994. p. 130.

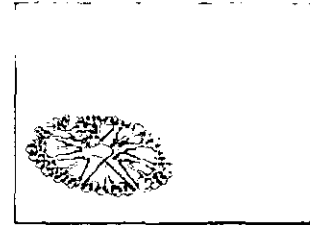


8. Cortez Ruiz, Carlos. LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN LA DEMOCRATIZACIÓN DE LA SOCIEDAD RURAL: POSIBILIDADES Y LIMITACIONES. Texto preparado para Latin American Studies Association (LASA) XIX International Congress. Washington, 1995.

da, transmitida, ampliando sus posibilidades de uso más allá del tiempo y del espacio en que se genera. Asimismo, con el uso de la tecnología, la información puede condensarse, es decir puede presentarse más información en menos tiempo.

Diríamos que las propuestas alternativas de comunicación surgen cuando se hace necesario producir mensajes que encarnen conceptos diferentes u opuestos a los que difunden los medios dominantes o tradicionales. Aparecen como parte de una actividad que las trasciende, vinculadas siempre al propósito de modificar en algún sentido la realidad, aunque en tal propósito se encuentre con los límites que el propio contexto le impone.

Las nuevas formas de relaciones humanas traen consigo fenómenos de interrelación e interacción entre los medios masivos que forzarán a los científicos a realizar constantemente análisis y teorías sobre comunicación humana.



3. Principales medios audiovisuales de comunicación.

En este momento nos referiremos a los medios audiovisuales de mayor alcance: cine, televisión, internet y video. Son éstos los que inciden mayormente en la vida cotidiana de las personas, influyendo directamente en su capacidad de interacción en el campo social, cultural y político. Con excepción del video, estos medios se consideran masivos:

"Los medios masivos son aquellos que se dirigen a un público numeroso, de donde proviene precisamente el término masivo, las comunicaciones masivas son públicas, es decir, que teóricamente pueden llegar a cualquier persona".⁹

Las nuevas formas de comunicación humana tienen como cualidad especial el intercambio, las relaciones interculturales "la problemática de la comunicación participativa se transforma en la de esos nuevos medios que por sí mismos van a permitir a los receptores convertirse en emisores".¹⁰

Cada medio cuenta con tecnología y objetivos propios, a través de los cuales se difunden, emiten o transmiten los mensajes en forma propia o conjuntada con otros medios, según sus fines e importancia. Por lo general requieren de organizaciones estables, profesionales y complejas, es por eso que cuando un medio no requiere una infraestructura tan compleja, ni tan costosa, y busca un público determinado, con fines específicos y no las grandes masas, recibe el calificativo de medio alternativo (este es el caso del video, en el que abundaremos más adelante). Aunque, como ya se comentó anteriormente, lo alternativo de los medios está en realidad en el uso que se haga de ellos.

Cine.

El cine es un caso especial en el desarrollo de los medios de comunicación masivos, pues con su nacimiento por vez primera se utiliza un nuevo lenguaje: el de las imágenes en movimiento.

El desarrollo de la industria del espectáculo en el cine ha hecho olvidar que este medio surgió por exigencias de la investigación científica

9. González Alonso, Carlos. DICCIONARIO BÁSICO DE TÉRMINOS DE COMUNICACIÓN. Fondo de Publicaciones y Ediciones del Gobierno de Quintana Roo, Quintana Roo, México, 1993, p.64.

10. Barbero, Jesús Martín. RETOS A LA INVESTIGACIÓN DE COMUNICACIÓN EN AMÉRICA LATINA. Publicado en la página de Internet "Técnicos de la Comunicación", en la dirección: <http://www.civila.com/dominicana/comtexto/tcnicos.htm>, 1998.





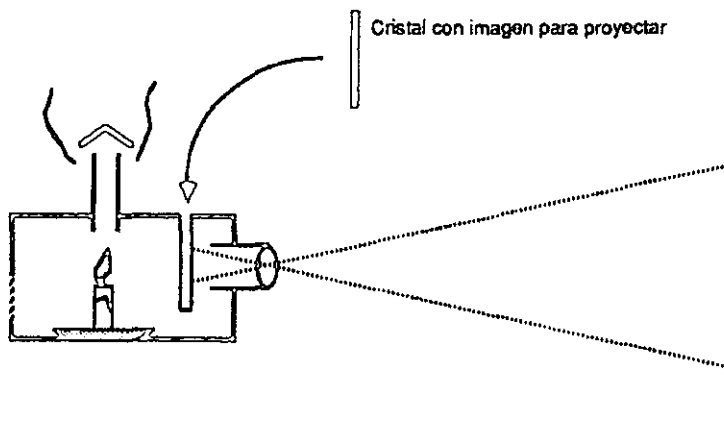
11. Tosi, Virgilio. EL LENGUAJE DE LAS IMÁGENES EN MOVIMIENTO. Grijalbo. México, 1993. p. 21.

ca. Son dos los objetivos que originaron este medio: el estudio de la persistencia de la imagen en la retina y el desarrollo tecnológico debido a la investigación experimental sobre la fisiología del movimiento.

Aunque se considera como el nacimiento del cine la primera proyección pública del cinematógrafo de Lumière (1895), en realidad, veinte años antes el astrónomo Jules Janssen registró la fase del paso de Venus delante del disco solar (1874), para lo que mandó construir un "revólver fotográfico", aparato que funcionaba con base en el principio de rotación de una placa fotográfica de daguerrotipo circular que registraba imágenes consecutivas, cada una con una exposición aproximada de un segundo, usando una técnica similar a lo que hoy llamamos "intervalos prefijados", "fotograma por fotograma" o "cuadro por cuadro". Su funcionamiento constituye la base misma del cinematógrafo en el sentido etimológico de la palabra y responde a la necesidad del análisis y documentación del fenómeno que era objeto de aquella búsqueda.¹¹

El realismo es técnicamente cosustancial al cine, puesto que se deriva de la fotografía; pero de su otro antecesor (la linterna mágica) toma el irrealismo. Con esta estructura bipolar, el cine dio lugar, desde sus orígenes, a dos ramas bien diferenciadas, cuyos polos extremos eran las fantasías de Méliès y los documentales de Lumière. Estas contraposiciones las seguimos encontrando entre caminos tan diversos como el "cine verdad", las expresiones underground y los diferentes cines políticos, y el cine barroco estilo Hollywood. Evidentemente esto afecta tanto la forma de observar y por lo tanto de filmar, como al carácter mismo de lo mostrado.¹²

12. Varios. EL CINE, ARTE E INDUSTRIA. Biblioteca Salvat Grandes Temas. España, 1974. pp. 117, 119, 129.



El cine, "la más antigua y más prestigiosa de las ramas del audiovisual", no ha podido escapar de los intereses consumistas de los productores de espectáculos, su financiación les otorga un control económico sobre la ideología y la forma; los filmes comerciales generalmente están muy distantes de la realidad de su público, refugiándose en los efectos especiales para aumentar el atractivo visual y no en buenos argumentos o tratamiento novedosos de la imagen.

La transmisión televisiva de películas y la transferencia de las películas a video han disminuido la asistencia del público a las salas de cine, lo que tiene a este medio en una crisis de producción, distribución y exhibición.

Televisión.

La televisión hereda del cine su madurez caligráfica, su función artística, su carácter de vehículo de conocimiento. Toma de él algunas formas de expresión muy determinadas, pero las modifica para hacerlas suyas, las transforma y matiza sobre todo debido a la distinta naturaleza tecnológica de sus procesos de producción y de difusión.¹³

La ciencia, el arte, la política, las clases dominantes y -aunque con menores posibilidades de acceso- la educación, hacen uso de este medio que puede ser un importante vehículo para los más variados fines, desde la manipulación ideológica de las masas, hasta el apoyo y reforzamiento de los rasgos culturales de una comunidad, a través de mensajes audiovisuales.

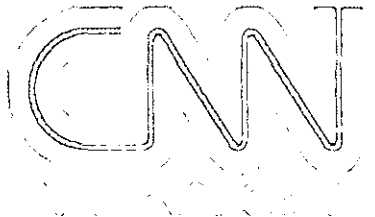
La televisión es un medio que, sin lugar a dudas, se ha erigido como uno de los principales articuladores de sentido en las sociedades contemporáneas. El impacto de este medio masivo de comunicación, en ya varias generaciones, permite referirse a una "edad de la televisión".¹⁴

Nuevos canales, nuevas empresas, televisoras locales, la internacionalización a través de transmisiones vía satélite, la televisión por cable, los nuevos sistemas, la globalización de la información, etc., todo esto ha transformado el panorama televisivo mundialmente, y en consecuencia, las relaciones humanas se van transformando día con día.

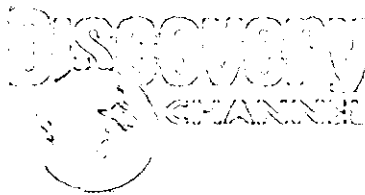
"La televisión une y separa, informa y manipula, transmite conocimiento o siembra estupidez. Educa y aliena. Distrae y aburre".¹⁵

Afirmaciones como la anterior ha provocado este medio tan controvertido, pero como se dijo al hablar de los procesos de comunicación, lo interesante es encontrar un uso alternativo a los medios para transmitir conocimiento, difundir la cultura, sembrar entretenimiento, y no limitarse simplemente ser destinatario de su espectáculo. Al respecto, podríamos agre-

13. Soler, Llorenç. LA TELEVISIÓN. Una metodología para su aprendizaje. Gustavo Gili, Barcelona, 1991. p. 104.

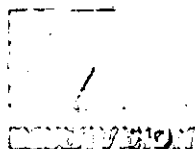
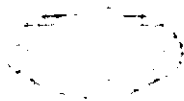
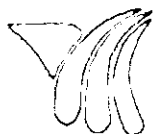


14. De la Guardia, Carlos; Gutiérrez, Fernando; Islas, Octavio. INTERNET: INTELIGENTE MEDIO DE COMUNICACIÓN. Página del Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey <http://cerebro.cem.itesm.mx/>



15. Soler, Llorenç. LA TELEVISIÓN. Una metodología para su aprendizaje. Gustavo Gili, Barcelona, 1988. p. 9.

gar que los productos televisivos son un reflejo no tanto de la sociedad en la que se desarrollan (como debería ser), sino de los grupos que dominan los medios de comunicación, de los intereses de quienes tienen el monopolio de los canales de producción y difusión, por lo que la programación generalmente no cubre las necesidades reales de comunicación de la sociedad.



Internet y las "nuevas tecnologías".

Dentro de las llamadas nuevas tecnologías, Internet se ha convertido en un vehículo indispensable para la comunicación humana.

En las últimas décadas se han incorporado nuevas técnicas como sistemas de grabación, elaboración y transmisión electrónicas, fibras ópticas, holografía, etc., a los medios tradicionales con el objetivo de ofrecer más posibilidades para establecer vínculos comunicativos, analizar, identificar y comprender procesos que con los métodos tradicionales era imposible observar.

"En lo que se refiere a la incorporación de la tecnología informática por parte de organizaciones sociales, ésta se ha dado en el marco de procesos más complejos en lo que se refiere a los objetivos, a las prioridades y a las repercusiones. A diferencia de otras tecnologías, la incorporación de la informática, sólo se ha dado a partir de la existencia previa de procesos organizativos consolidados y con una clara definición de los objetivos que se buscan lograr con la información, lo que implica un conocimiento de las posibilidades de la tecnología y del tipo de aplicaciones deseado".¹⁶

Peter Kindersley en el prólogo que hace al libro "Multimedia. Guía completa para el usuario de los CD-ROM, la World Wide Web, la realidad virtual, los juegos en 3-D y las autopistas de la información" comenta:

"Vivimos en el milenio del libro, en el siglo del cine y en la década de la comunicación multimedia, y las consecuencias de todo ello son abrumadoras. Estamos inmersos en el mundo de la informática, expuestos a un caudal constante de información y nuevas tecnologías: multimedia, multimedia en línea, televisión interactiva, realidad virtual, Internet, etc".¹⁷

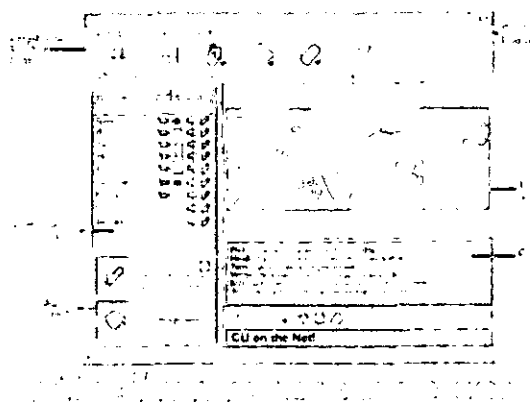
El mismo autor considera que a pesar de la avalancha tecnológica, el entorno multimedia tal vez sea la clave para simplificar la era de la información. El uso interactivo de las palabras, sonidos, imágenes, animaciones y videos, permiten al usuario moverse a sus anchas en este medio. Es un sistema parecido al método de aprendizaje natural de los niños y es precisamente esta interactividad con la información lo que nos ofrece la multimedia: "un método didáctico natural".

Ligados a las nuevas tecnologías encontramos los Discos Compactos, los Láser Disc, el formato DVD, y otros medios digitales que se basan principalmente en la interactividad, concepto que en cuestión educativa está marcando un nuevo rumbo en las formas de enseñanza-aprendizaje.

Las aplicaciones de Internet como un medio "autónomo" nos demuestran que la llamada "red de redes", inclusive es capaz de asimilar e integrar las funciones de información y entretenimiento que actualmente desempeñan por separado los medios de comunicación convencionales.¹⁸

16. Cortez Ruiz, Carlos. LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN LA DEMOCRATIZACIÓN DE LA SOCIEDAD RURAL. POSIBILIDADES Y LIMITACIONES. Texto preparado para Latin American Studies Association (LASA) XIX International Congress. Washington, 1995.

17. Varios. MULTIMEDIA. Guía completa para el usuario de los CD-ROM, la World Wide Web, la realidad virtual, los juegos en 3-D y las autopistas de la información. Ediciones B, p. 5.



18. RADIO Y TELEVISIÓN. Proyecto Internet del Instituto Tecnológico de Estudios Superiores del Tecnológico de Monterrey. <http://cerebro.com.itesm.mx/>

Video.

19. Berruecos, Joaquín; et al. APUNTES PARA LA PRODUCCIÓN EN VIDEO. Material de apoyo para el curso Video científico. TV UNAM. UNAM. México, 1996. p. 26.



20. Cortez Ruiz, Carlos. LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN LA DEMOCRATIZACIÓN DE LA SOCIEDAD RURAL: POSIBILIDADES Y LIMITACIONES. Texto preparado para Latin American Studies Association (LASA) XIX International Congress. Washington, 1995.

21. Fernández, Patricia; et al. MATERIAL DE APOYO PARA LA MESA "EXPERIENCIAS DE PRODUCCIÓN DE VIDEOS DIDÁCTICOS EN LA UNAM". Muestra de video y televisión en la UNAM. TV UNAM México, 1994. p. 4.

22. Ferrés i Prats, Joan; Bertolomé Pina, Antonio R. EL VIDEO. ENSEÑAR CON EL VIDEO. Gustavo Gili, Barcelona, 1991. p. 9.

"Yo veo", es el significado etimológico de la palabra video, pero cuando se habla del video como un medio, se puede estar haciendo referencia al medio de comunicación, a un medio para registrar observaciones, o a un medio didáctico o recurso para la enseñanza. El término se utiliza para referirse tanto al equipo como a los programas.¹⁹

Este medio originalmente no fue diseñado para las grandes masas, sino para un público relativamente pequeño, sin embargo se ha popularizado rápidamente y se le ha dado usos diferentes a los que tuvo al principio. Más allá de ser un soporte magnético sobre el cual grabar información, almacenarla y luego reproducirla para ser transmitida por televisión, el video es un medio que ha desarrollado su propia identidad, su propio lenguaje y su propia forma de comunicar.

"El video es otro medio que hace uso directo de los códigos, apoyándose en este caso en el elemento visual. Su incorporación en el marco de procesos organizativos es relativamente reciente, aunque cada vez más amplia, si bien sus características limitan la participación colectiva y la posibilidad de una retroalimentación directa para la definición de sus formas de aprovechamiento. Esta tecnología ha sido muy utilizada en procesos de capacitación, pero también en forma muy importante son utilizados para abordar cuestiones políticas tanto regionales como nacionales. Destacan en este sentido los videos sobre testimonios de violaciones a los derechos humanos, de movilizaciones para exigir respuesta a demandas o de la forma en que se desarrollan procesos electorales locales y/o federales".²⁰

Para algunos profesionales del medio videográfico que se dedican a la producción y a la investigación, lo que realmente conceptualizaría al video, son sus posibilidades para la creación y emisión de mensajes por el usuario con fines recreativos, artísticos, experimentales y de apoyo a la investigación, no supeditados a pautas tradicionales, sino a la creatividad de quien la produce.²¹

Algunos autores consideran que se puede hacer una diferenciación entre las producciones en video por los ámbitos en que se aplican: el video profesional (para empresas televisivas), el video industrial (institucional y capacitación), video doméstico (renta de películas en videoclubes y grabaciones de eventos familiares), sin olvidar que también juegan un papel importante en la producción del video las industrias proveedoras y auxiliares de materiales y equipos para la producción.

Culturalmente, el uso que se hace del video es en muchos casos en términos de "antitelevisión". El video es un medio con una tecnología compleja, que permite variados usos, desde el consumo de programas prefabricados hasta la creación de mensajes propios, pasando por operaciones intermedias como el análisis de mensajes ajenos, la autoscopia (autoevaluación), la expresión artística, la lucha social o el simplemente el aprendizaje de códigos audiovisuales.²²

4. Comunicación audiovisual.

Los medios audiovisuales presentan algunas ventajas y desventajas frente a otros medios como la prensa y la radio:

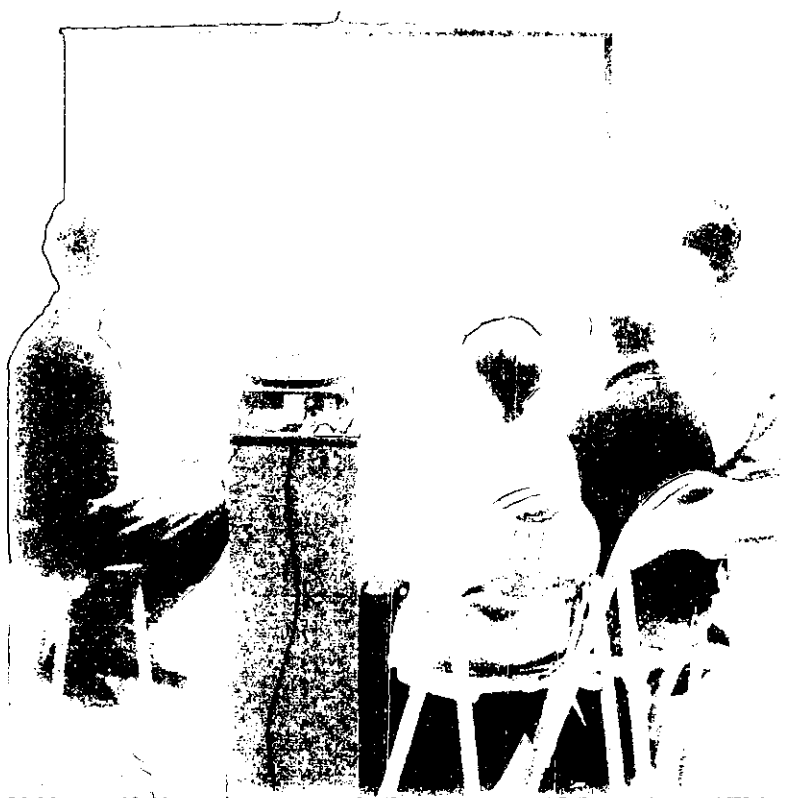
En cuanto al acceso y almacenamiento de la información, si el volumen de datos es excesivo lo más práctico es usar algún soporte magnético o digital para guardarlos, lo que permite almacenar más en menos espacio. Cuando la información es densa la utilización de los medios audiovisuales permite presentarla de manera más atractiva a los sentidos. La interacción inmediata entre emisor y receptor es más factible a través de los medios audiovisuales que a través de un medio impreso.

A diferencia de la radio, donde es posible tener una respuesta inmediata y un intercambio en el momento justo en que se emiten y reciben los mensajes, en las estaciones comerciales, esto se logra con ayuda del teléfono. Pero aquí el problema es que si no se cuenta con los recursos necesarios en el momento justo (para realizar una grabación en un soporte magnético), la información que se transmite queda únicamente en la memoria del escucha y puede sufrir deformaciones con el paso del tiempo o al ser transmitidas por éste a otros receptores.

Algo similar ocurre con la televisión, sin embargo, este medio llega a un canal sensorial más del receptor. Además del oído, involucra el sentido de la vista, y mediante las imágenes se tienen más elementos para fijar el mensaje en la mente. Aunque los medios impresos también hacen uso de imágenes, la imagen en movimiento proporciona un nivel referencial más alto que la imagen fija, sobre todo cuando se combina con el sonido. Ésta es la principal ventaja de los medios audiovisuales frente a la prensa y la radio.

La imagen tiene muchas manifestaciones, "las ideas que se registran en el cerebro, con las que acostumbramos representar y representarnos las cosas en general son imágenes".²³

Así, podemos hablar por ejemplo, de imágenes sonoras, táctiles y olfativas; de imágenes que percibimos mediante la vista: de imágenes fijas como fotografías, ilustraciones, etc., y de imágenes en movimiento que se nos presentan a través del cine, el video, la televisión y las nuevas tecnologías. En cada caso los códigos de elaboración y de interpretación de los mensajes tienen mucho que ver con el contexto en el que tienen lugar y con el medio en el que serán insertados.



23. Carlos González Alonso. DICCIONARIO BÁSICO DE TÉRMINOS DE COMUNICACIÓN. Fondo de Publicaciones y Ediciones del Gobierno de Quintana Roo, Quintana Roo, México, 1993. p. 56.

En "Periodismo. La teoría general de los sistemas y la ciencia de la comunicación", Raúl Rivadeneira afirma: "En realidad, pese a la abundante bibliografía existente, es poco lo que sabemos acerca de los efectos de los medios. Los estudios que se realizan nos permiten plantear algunas teorías sobre el particular, pero nada de carácter universal y definitivo.

En lo que se refiere al tipo de señal que utilizan los medios masivos correspondientes a la naturaleza física de sus transmisiones, en lo que toca al canal sensorial de los receptores, su resistencia a las interferencias, su capacidad de redundancia, etc., por ejemplo, queda muchísimo por investigar en el nivel biológico de las influencias del sonido, del sonido más la imagen; de la imagen inmóvil; de la palabra grabada y la impresa, etcétera".²⁴

Esto se demuestra con el hecho de que aun cuando el uso de los medios audiovisuales ha incursionado en todas las áreas del quehacer humano, todavía seguimos apoyándonos en el medio impreso para acompañarlos. Algunos maestros e investigadores siguen "identificados" con la palabra escrita, pero deberían recordar que esta generación ha crecido con imágenes. Los jóvenes están tan familiarizados con lo que ven en televisión que esperan encontrar el mismo atractivo en la escuela. Asimilan la información muy rápidamente porque es ese el ritmo de los medios: cine, televisión, radio. El uso de la computadora no representa ningún problema, a diferencia de las generaciones anteriores que no acceden tan fácilmente a su uso.

Pero esto no quiere decir que un medio desplace a otro, al contrario, la integración de varios medios permite que un mensaje sea emitido y percibido más claramente, como lo demuestran las aplicaciones multimedia en las que se conjuntan texto, audio, imágenes fijas, imágenes en movimiento, animaciones, video, objetos en tercera dimensión, etcétera, con la ventaja de poder "interactuar" con esa información, editarla, transformarla, manipularla con gran facilidad.

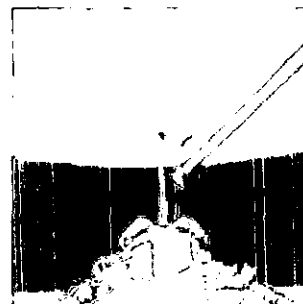
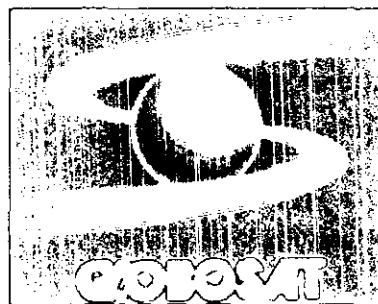
A partir del desarrollo de los medios electrónicos, "la vida cotidiana del hombre del siglo XX ha sido trastornada, sus relaciones sociales se han modificado y su formación cultural se ha enriquecido y al mismo tiempo contaminado profundamente, gracias al flujo continuo de mensajes audiovisuales.

El registro audiovisual es a tal grado rico en información y constituye una fuente tan vasta y analítica de datos sobre el fenómeno sujeto a examen que se convierte en un documento abierto a las interpretaciones de otros estudiosos.

Sin embargo esa interpretación no siempre ha sido provechosa debido a que no se profundiza en las capacidades expresivas y comunicativas del lenguaje audiovisual, "el hombre común recibe los mensajes audiovisuales acríticamente, porque -se dice- no es capaz de 'decodificarlos' en forma correcta...Es urgente, por ello, enseñar el uso activo y pasivo del lenguaje de las imágenes, así como se enseña a leer y a escribir. Debemos superar, en beneficio de las generaciones futuras, la enorme desventaja que significa vivir inmersos en la civilización de las imágenes sin saber cómo servirnos de ellas".²⁵

Y es que el lenguaje audiovisual tiene sus propios códigos y procesos que estudiaremos a continuación.

24. Rivadeneira Prada, Raúl. PERIODISMO. La teoría general de los sistemas y la ciencia de la comunicación. Editorial Trillas. México, 1994. p. 240.



25. Tosi, Virgilio. EL LENGUAJE DE LAS IMÁGENES EN MOVIMIENTO. Cnjalbo. México, 1993. p. 17-18.

5. El discurso audiovisual.

"Los medios de comunicación 'audiovisuales', cuya característica principal es la combinación de la imagen y el sonido, han creado un nuevo lenguaje que está presente en los procesos de comunicación de nuestra realidad cotidiana.

Quando se fusionan imagen y palabra en una sola unidad, se produce una nueva imagen: la imagen icofónica, la cual no es simplemente la yuxtaposición de elementos visibles y auditivos (icónicos y fónicos), sino que se crea un nuevo lenguaje con características, posibilidades y limitaciones propias."²⁶

"Quando se presentaron en público las primeras proyecciones luminosas en vidrios pintados, se les llamó, quizá ambiciosamente, 'linterna mágica'; pero cuando aparecieron las primeras secuencias filmadas, esa supuesta magia dejó de ser una hipérbole retórica: el milagro se había logrado 'fijando' el movimiento en imágenes estáticas instantáneas, 'fundidas' en rápida sucesión para el ojo y el cerebro humanos."²⁷

En sus inicios se consideró al cine como posible lenguaje futuro y universal, porque sus imágenes permitían la comunicación entre pueblos diferentes y lejanos, sin distinción de razas, sin excluir a quienes no supieran escribir o sólo conocieran su propia lengua. Sin embargo, cuando empezó a difundirse entre las masas en diferentes países, fue evidente el hecho de que, incluso el lenguaje de las imágenes requiere de una cultura y una alfabetización para poder recibirlo y entenderlo y que además muchas veces requiere el apoyo de información, elementos interpretativos, comentarios con palabras, etc., que desmienten su carácter universal."²⁸

Si recordamos lo planteado al inicio de este capítulo en relación a la unidad del modelo de comunicación que engloba los elementos: formación social, marco de referencia, códigos, emisor, perceptor, medios y recursos, mensaje, y referente; comprenderemos mejor la siguiente afirmación:

"No se puede enseñar con imágenes, si el marco de conocimientos del individuo no corresponde, por lo menos en parte, a los representados en esas imágenes."²⁹

En cambio, el significado de los mensajes transmitidos utilizando el lenguaje audiovisual puede quedar bastante bien delimitado, siempre que emisor y receptor cuenten con códigos similares, y siempre que los mensajes hagan referidos a contenidos de carácter cognitivo.

El contenido de muchos mensajes audiovisuales es de carácter afectivo: el mensaje transmitido son las sensaciones provocadas en el espectador. Este tipo de mensajes son menos unívocos, si bien se constata que un determinado programa produce reacciones similares en segmentos amplios de población, dentro de contextos culturales específicos."³⁰

Basándonos en el texto de Lourdes Adame Goddard³¹ analizaremos en sus diversos aspectos las funciones de la imagen visual y del sonido en los mensajes audiovisuales.



26. Adame Goddard, Lourdes. GUIONISMO. Diana. México, 1989. p. 7, 15.

27. Tosi, Virgilio. EL LENGUAJE DE LAS IMÁGENES EN MOVIMIENTO. Grijalbo. México, 1993. p. 9.



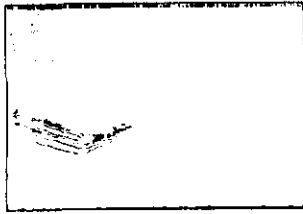
28. Ibid. p. 48.

29. Escudero Yerena, Teresa. LA COMUNICACIÓN EN LA ENSEÑANZA. Trillas. México, 1978. p. 41.

30. Bartolomé, Antonio R. LENGUAJE AUDIOVISUAL. MUNDO AUDIOVISUAL. Universidad de Barcelona. http://www.doe.d5.uib.es/te/any87/bartolome_jav.

31. Adame Goddard, Lourdes. GUIONISMO. Diana. México, 1989. pp. 26-43.

Imagen visual.



Primero analizaremos las posibilidades expresivas y comunicativas de la imagen visual. Según su intención ésta puede ser:

-De situación: cuando muestra una visión clara, sin ninguna distorsión ni influencia emotiva.

-Fantástica: cuando distorsiona una realidad para estimular la imaginación mediante asociaciones de ideas, cuando no tienen relación con los fenómenos naturales y, por lo tanto, poseen una interpretación subjetiva.

Considerando la construcción de las imágenes visuales, éstas pueden desempeñar las siguientes funciones:

-Factual: cuando comunica algo directamente.

-Ambiental: cuando establece una ubicación.

-Interpretativa: cuando evoca ideas, pensamientos, etc.

-Simbólica: cuando se emplean símbolos de asociación para indicar lugares, estados de ánimo, acontecimientos, etc.

-Imitativa: cuando expresa una acción o apariencia.

-Identificativa: cuando evoca personajes o eventos en particular.

-Recapitulativa: cuando ayuda a recordar imágenes ya conocidas o representadas.

-Conectiva: cuando, liga acontecimientos, temas, etc.

-Montaje: cuando se realiza un intercorte entre una sucesión de imágenes.



En el lenguaje de las imágenes en movimiento el modo de representación del espacio se da a través de planos, ángulos de toma, movimientos de cámara, etc.

Los límites están definidos por el encuadre que selecciona sólo una parte de la realidad.

El emplazamiento de la cámara determina el tamaño de la superficie que va a incluir y el punto de vista desde el cual el público observará la acción.

-Objetivo: es un punto de vista descriptivo. El espectador observa la acción a través de los ojos de un observador invisible, como si estuviera espiando.

-Subjetivo: observa desde un punto de vista personal. El público participa en la acción como si fuera una experiencia propia. Se sitúa dentro de la acción, ya sea como participante activo o intercambiando lugar con uno de los personajes de la escena. También se involucra en la acción cuando un personaje mira a la cámara estableciendo un contacto visual con el espectador.

-Punto de vista: describe la escena desde el punto de vista particular del actor. El espectador observa la acción como si se ubicara junto al actor.³²

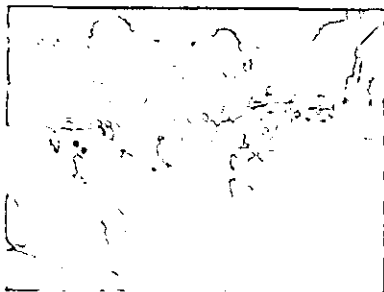
32. Berruecos, Joaquín, et al. APUNTES PARA LA PRODUCCIÓN EN VIDEO. Material de apoyo para el curso Video científico. TV UNAM. UNAM. México, 1996. pp. 77-78.

Planos.

Los planos indican la relación de tamaño que se da entre el cuadro de la imagen y el sujeto u objeto que aparece dentro. El tamaño del objeto o sujeto dependerá de la distancia entre este y la cámara, de su tamaño real y del lente que se utilice (telefoto, normal o gran angular).

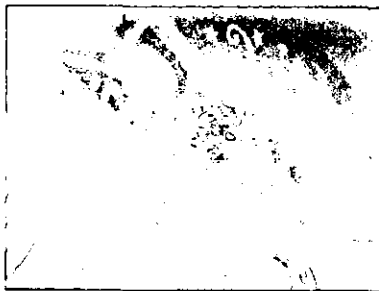
La mayoría de los términos utilizados en el lenguaje audiovisual tienen su origen en el cine y comúnmente se manejan palabras en inglés (o siglas derivadas de ellas) con el propósito de estandarizar el lenguaje técnico. Aquí mencionaremos algunas de las variantes más conocidas de cada tipo y sus abreviaturas.

En relación con la figura humana Adame Goddard enumera los siguientes tipos de planos:



- =Toma panorámica (TP)
- =Plano general (PG)
- =Long Shot (LS)
- =Establishing Shot (SS)

La figura ocupa sólo una pequeña fracción del cuadro. La cámara se encuentra a una distancia en que no se distinguen rasgos faciales ni detalles. Lo que destaca principalmente es el escenario. Este plano se utiliza para ubicar en el lugar y ambiente de los hechos, o bien, para indicar movimiento.



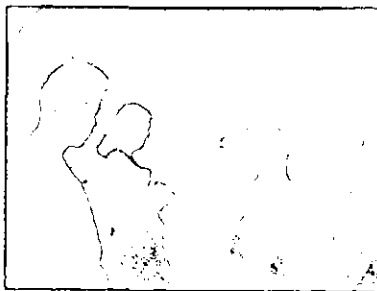
=Plano de conjunto (PC)

La cámara está cerca de un grupo de personas, aquí sí se pueden distinguir los rasgos faciales.



- =Plano entero (PE)
- =Plano total (PT)
- =Full Shot (FS)
- =Medium Long Shot (MLS)

Se muestra la figura humana completa ocupando la totalidad del cuadro de la imagen.



- =Plano medio (PM)
- =Medium Shot (MS)
- =Plano Americano (PA)
- =Hollywood Shot (HS)

Describe una figura cortada a la altura de las rodillas por el límite inferior del cuadro. Los medios planos se utilizan para dar continuidad entre un plano general y uno de acercamiento.



- =Plano medio corto (PMC)
- =Medium Close Up (MCU)

La figura aparece cortada por el límite inferior del cuadro a nivel entre el pecho y la cintura.



- =Primer plano (PP)
- =Close Up (CU)
- =Acercamiento

Se presentan sólo el rostro y los hombros del sujeto. Este plano se emplea en tomas de corta duración.



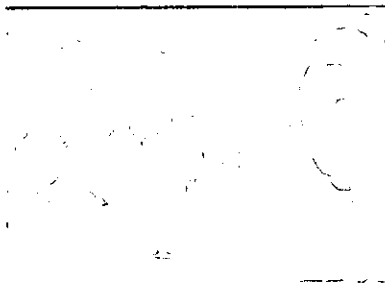
- =Gran acercamiento
- =Big Close Up (BCU)
- =Primerísimo Primer Plano (PPP)

Aparece únicamente el rostro del sujeto ocupando la mayor parte del cuadro.



=Detalle
=Extreme Close Up (ECU)

Sólo se incluye una parte de la totalidad de un objeto, de un rostro (ojos, nariz, boca, etc.) o de un segmento corporal. El detalle abarca el cuadro en sus totalidad.



=Plano descriptivo

Se usa para indicar que la cámara se encuentra suficientemente cerca del objeto o sujeto para apreciar con toda claridad lo que queremos describir de él.

Ángulos de toma.

Los ángulos de toma, explica Adame, son el conjunto de características del cuadro de las que depende la perspectiva y la disposición de las figuras. La angulación depende, teóricamente, de los siguientes factores:

- Del punto de vista (la posición de la cámara).
- Del objetivo escogido (que puede variar la perspectiva del cuadro).
- De la inclinación del lente con relación al horizonte (hacia arriba o hacia abajo).

Considerando lo anterior, diremos que existen los siguientes ángulos de cámara:

-Picada (High Angle Shot), cuando la cámara está situada a un nivel superior respecto del sujeto; está inclinada hacia abajo y el sujeto aparece a cuadro visto desde arriba. Se utiliza para producir un efecto de inferioridad, el sujeto adquiere un efecto de depresión o fracaso.

-Ángulo nadir, la cámara se coloca en posición picada absoluta.

-Contrapicada (Low Angle Shot), cuando la cámara está dirigida hacia arriba tomando al sujeto desde un ángulo bajo. El sujeto adquiere un aspecto impositivo, lleno de fuerza.

-Ángulo cenit o "vertical supino", cuando la cámara está inclinada a tal grado que su eje óptico apunta hacia el cenit.

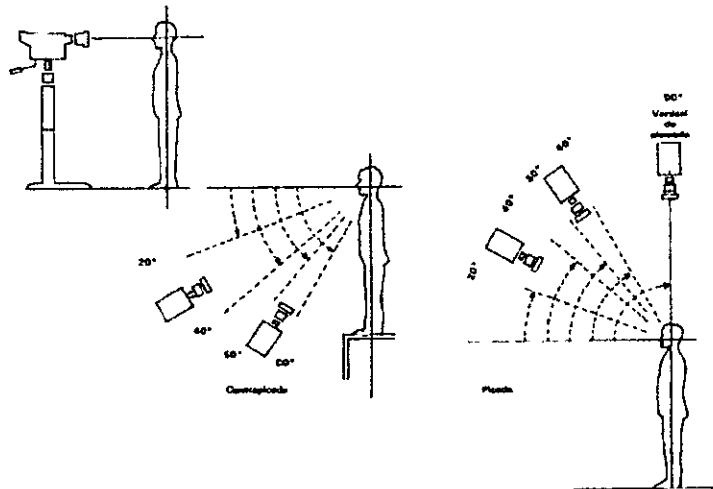
-Ángulo medio, la toma se presenta a la altura hipotética de los ojos de los personajes.

-Ángulo aberrante, tuerce el punto de vista para dar imágenes exageradamente desequilibradas.

-Ángulo subjetivo, coincide con la mirada de alguno de los personajes.³³

Los diferentes ángulos confieren mayor expresividad a la imagen, incluso la cámara se puede situar en puntos inaccesibles al ojo humano y se pueden lograr encuadres irreales y efectos ópticos interesantes.

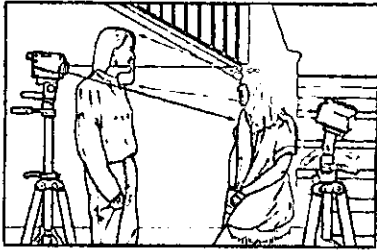
33. Noyola, Antonio; et al. Programa en video EL LENGUAJE AUDIOVISUAL. Universidad Pedagógica Nacional. México, 1994.



Perspectivas.

Las perspectivas están dadas por la relación que guarda el frente del sujeto con respecto a la cámara, las posibilidades son:

- De frente.
- De perfil.
- De tres cuartos.
- De espaldas.



Movimientos de cámara.

Los movimientos de cámara varían por su rapidez, su extensión y su dirección, y pueden darse en dos planos perpendiculares entre sí.

Movimientos en plano horizontal: el paneo (panning) se utiliza para mostrar la relación entre dos áreas o sujetos, para seguir la continuidad de la acción del sujeto.

-Paneo a la izquierda (Pan Left, PM), la cámara gira en el plano horizontal hacia la izquierda.

-Paneo a la derecha (Pan Right, PR), la cámara gira en el plano horizontal hacia la derecha.

Movimientos en plano vertical: se les llama tilt, ayudan a conectar visualmente varios sujetos o áreas que están ubicados en un plano secundario. También se utilizan para enfatizar la profundidad de campo.

-Tilt Up (TU) es el movimiento de inclinación de la cámara ha-

cia arriba. Se utiliza para despertar emoción, interés, esperanza y anticipación.

-Tilt Down (TD) la cámara se inclina hacia abajo. Permite disminuir la emoción, da una sensación de tristeza o desagrado.

Desplazamientos de cámara.

Durante una toma, la cámara puede acercarse o alejarse del sujeto, realizando cualquiera de los siguientes tipos de desplazamiento:

-Dolly in (Truck In), la cámara se acerca en dirección al sujeto. Sirve para aumentar el interés, crea tensión.

-Dolly back (Dolly out y Truck Out), la cámara se aleja del sujeto. Relaja la tensión, baja el interés y ayuda a aumentar el campo de visión.

En ambos desplazamientos se produce un cambio en la escala de planos al ocupar el sujeto un área mayor o menor del cuadro, según se acerque o aleje la cámara.

-Travel izquierdo o derecho (Truck o Dolly Lateral, Travelling Shot Lateral) la cámara acompaña el movimiento del sujeto. Ambos se desplazan paralelamente y el eje óptico de la cámara permanece per-

pendicular a la dirección de desplazamiento de la cámara. Se utiliza para presentar una secuencia de objetos o sujetos dispuestos en hilera.

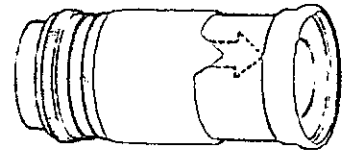
-Travel vertical ascendente o descendente, la cámara se desplaza hacia arriba o abajo manteniendo su dirección.

Movimientos del lente.

Con un lente zoom es posible conseguir la sensación de acercamiento o alejamiento de la escena.

-Zoom In (Z.I.), simula el acercamiento en dirección al sujeto.

-Zoom back o Zoom Out (Z.B. o Z.O.) simula el alejamiento del sujeto.

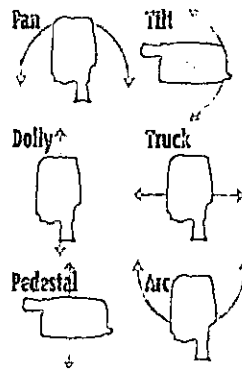


Hay diferencias entre el efecto que se obtiene con los desplazamientos de cámara y el que se obtiene con los movimientos de lente. En un dolly el punto de vista de la cámara varía porque su posición es distinta, a cada momento, en relación con lo que se ve. Mientras que al hacer un zoom la perspectiva no varía, la cámara no se desplaza y entonces el punto de vista es siempre el mismo.

Composición.

Todos los valores visuales que hemos descrito hasta el momento permiten organizar los elementos de manera que se obtengan imágenes visuales con sentido para alcanzar un efecto estético, informativo o narrativo. A esto se le llama composición. Entre los elemen-

Creative Camera Play



tos debe existir variedad y contraste. La composición debe estar al servicio del objeto o del sujeto de interés y de lo que realmente significa.³⁴

Transiciones.

El paso de una toma a otra requiere de una transición. Las transiciones también indican el paso del tiempo, un cambio de época o de lugar. Pueden efectuarse mediante corte directo, disolvensias o cortinas.

-Corte directo (C.D.), es el enlace inmediato entre dos tomas, por su rapidez da un sentido de continuidad a la secuencia. Es el tipo de enlace que se emplea con más frecuencia.

-Disolvensias, en este tipo de enlace una imagen desaparece gradualmente mientras aparece una nueva imagen. Se utiliza para sugerir un lapso de tiempo entre dos tomas. Las hay de tres tipos:

Fade Out (F.O., fundido de cierre) la imagen se oscurece hasta llegar al negro total. Se utiliza para dar por terminada una secuencia o para cerrar un programa.

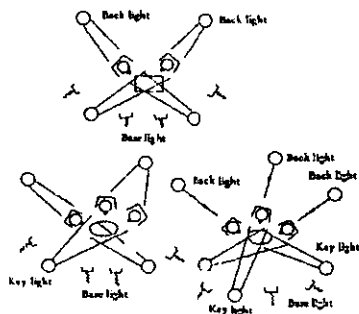
Fade In (F.I., fundido de apertura) inversa a la anterior, del negro total, la imagen se va aclarando hasta quedar normalmente iluminada. Se utiliza para iniciar una secuencia o abrir un programa.

Fundido encadenado, una imagen desaparece en F.O. seguida de otra imagen que entra en F.I., entre ambas queda un intervalo negro.

Sobreimposición, una imagen se desvanece sobre otra que aparece gradualmente, mezclándose entre sí.

-Cortinas (wiper), son efectos electrónicos y/o digitales en los que una imagen desplaza o va sustituyendo a otra siguiendo el patrón de algún diseño específico.³⁵

34. Noyola, Antonio; et al. Programa en video EL LENGUAJE AUDIOVISUAL. Universidad Pedagógica Nacional México, 1994.



Aditivo Dissolvo

Dissolvo-FastFX

Difor Dissolvo

Non-Aditivo Dissolvo

Multi-Spin

Pago Turn

Roll Away

Slach Álido

35. Adame Goddard, Lourdes. GUIONISMO. Diana. México, 1989. pp. 26-43.

Iluminación.

La iluminación es un poderoso medio artístico de recreación e interpretación de la realidad. En los medios audiovisuales no sólo se ilumina para que "se vean" los objetos o los personajes. La técnica de iluminación básica pretende conseguir la más correcta visión del tema o del sujeto, destacando su volumen, forma, posición, distancia del fondo, para una adecuada comprensión de la escena.

Iluminar significa, sobre todo, crear ambiente, definir espacios, acentuar el estilo visual de la obra, etc. Con los haces luminosos es posible "colorear" tanto una escena como los elementos que se encuentran en ella; podemos evocar un efecto nocturno, la claridad de un día a pleno sol, recrear ambientes cálidos, fríos, misteriosos, inquietantes, etc.

Existen algunas técnicas básicas de iluminación:

-Luz básica, principal o llave. Es la luz predominante en una escena, se coloca generalmente a unos 45° en vertical y a otros 45° en horizontal respecto al eje del objetivo.

-Luz complementaria o de relleno. Es una luz suave que sirve para reducir el contraste entre las partes más iluminadas y las menos, se ubica en planta, en el lado opuesto de la luz principal, entre 0° y 30° con relación al eje óptico del objetivo de la cámara.

-Luz de separación o contraluz. Se sitúa detrás del sujeto u objeto, en una posición alta, en línea con la cámara pero orientada en sentido frontal a esta, genera un efecto de separación del sujeto del fondo, marcando sus contornos.

-Luz de fondo. Se logra proyectando mascarillas con figuras o

luces coloreadas con filtros para dar a los fondos un tratamiento diferenciado de los personajes.

Aplicando estas técnicas pueden obtenerse efectos irreales, dramáticos, etc. Un rostro puede transformarse notablemente variando las características de su iluminación.

La luz natural muchas veces es impredecible, por lo que hay que tratar de aprovecharla al máximo cuando se requiera trabajar en estas condiciones.

Una fuente de luz natural puede ser matizada y enriquecida con las técnicas de iluminación artificial mencionadas, obteniendo originales efectos artísticos.³⁶

36. Soler, Llorenç. LA TELEVISIÓN. Una metodología para su aprendizaje. Gustavo Gili, Barcelona, 1991. pp. 50-52, 115-116.

Sonido.

El sonido no sólo acompaña a la imagen, en muchos casos no sólo la apoya, sino que llega a ser el punto central de interés. Existen varios tipos de sonido:

-Natural o tomado al azar: proviene de la fuente real.

-Natural o seleccionado: también proviene de la fuente real, pero se ha escogido especialmente para producir un efecto.

-Atmosférico realista: se selecciona entre los sonidos naturales para sugerir un ambiente particular y real.

-Fantástico: es una distorsión deliberada de la realidad para estimular la imaginación a través de asociaciones.

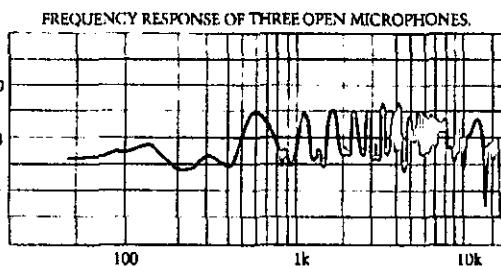
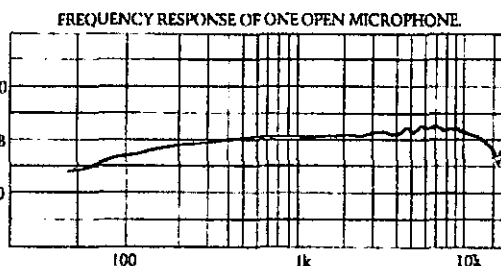
-Abstracto: es el sonido que estimula las ideas y emociones, sin ninguna referencia a los sonidos naturales. Los pensamientos de quien escucha lo llevan a una interpretación personal.

Las funciones del sonido son las mismas que las de la imagen (factual, ambiental, interpretativa, simbólica, imitativa, identificativa, recapitulativa, conectiva y de montaje), pero a través de sus propios códigos.

Las imágenes auditivas son aquellas que se componen de voz, música, efectos y silencios; con estos elementos pueden desempeñar una o varias de las funciones mencionadas.

Para lograr una buena integración de los elementos auditivos es conveniente asignar a cada uno un "plano sonoro", para jerarquizarlos:

-La narración de un locutor o los diálogos gene-



ralmente ocupan el primer plano, es decir, denotan una presencia inminente.

-El segundo plano se advierte con cierta lejanía al anterior, pero se escucha de forma importante.

-En el tercer plano o de ambiente, como su nombre lo dice, se colocan las grabaciones de ruidos o música que crean un ambiente.

-Y por último, el plano de fondo, que normalmente se utiliza para una pieza musical.

La música es otro elemento fundamental en los mensajes audiovisuales, desde el punto de vista expresivo y semántico, pues ayuda a describir y comunicar emociones; lo mismo que la imagen y el sonido puede cumplir diferentes funciones:

-Gramatical: cuando se utiliza como un signo de puntuación gramatical, es decir, para separar secciones o trozos de texto al pasar de un tema o otro.

-Expresiva: cuando suscita un clima emocional, cuando crea una atmósfera sonora, ayuda a crear un ambiente que provoca una determinada identificación emocional.

-Descriptiva: cuando describe lugares, épocas, situaciones, escenas, etc. a veces esto se logra tan acertadamente que el texto resulta innecesario.

-Reflexiva: cuando mediante puentes o pausas musicales se le da al receptor la oportunidad de reflexionar sobre lo expuesto en el programa.

-Ambiental: cuando la música se encuentra en la escena real.

Igual que los aspectos visuales, los aspectos sonoros deben considerarse desde el momento en que se concibe la idea general y al desarrollar el guión del programa.

La música puede marcar momentos específicos en el desarrollo de una historia, se conocen principalmente cuatro tipos de inserciones musicales:

-Música característica: es el tema que identifica al programa, el tema de presentación. Generalmente aparece al inicio y al término del programa.

-Introducción o apertura: es el tema musical que abre una emisión, por lo general comunica una atmósfera de la emisión o de la escena inicial.

-Cierre musical: es la que se coloca al cierre del programa, debe tener carácter de culminación.

-Puente musical: indica una transición de tiempo o cambio de lugar.

En términos generales, estos son algunos de los elementos que nos permiten descifrar los mensajes audiovisuales; obviamente, no debemos olvidar que la cultura visual de cada individuo le dará un tinte personal a la interpretación de los significados que se expresan mediante el lenguaje audiovisual.

En suma, el lenguaje audiovisual va más allá del lenguaje técnico cinematográfico de planos, ángulos y movimientos.

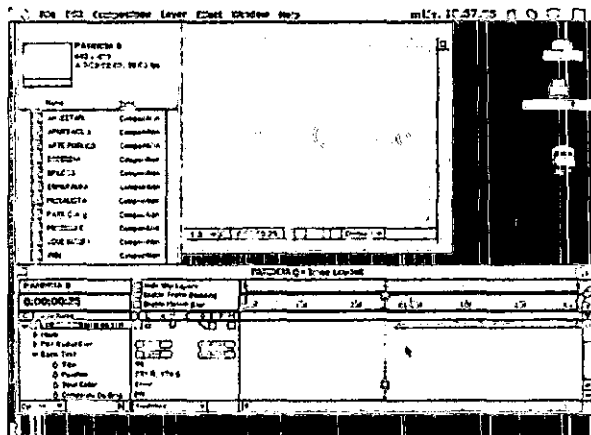
En muchos casos el lenguaje audiovisual es:

- hablar más que escribir
- ver más que leer
- sentir más que comprender ³⁷

Color, diseño gráfico y edición.

Además de los encuadres, la iluminación, los planos sonoros y la música hay otros elementos que intervienen en la construcción de mensajes audiovisuales. El color, el diseño gráfico y la edición también influyen de manera importante en la codificación y decodificación de los mensajes audiovisuales. Estos y otros temas los desarrollaremos más adelante, desde la perspectiva del medio que constituye el objeto de estudio de este trabajo: el video.

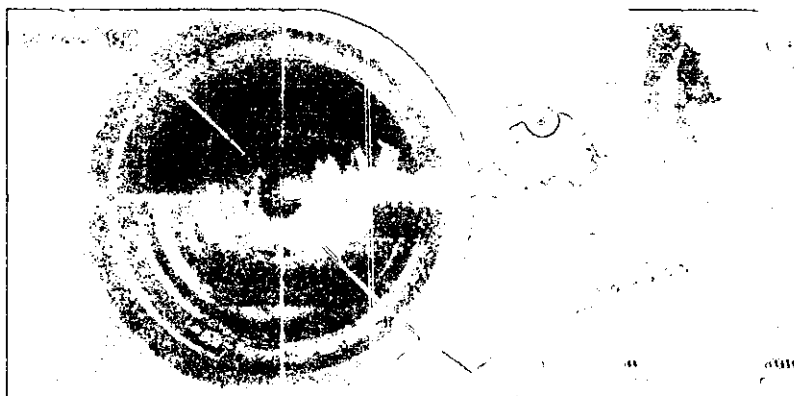
Algunas de las características que más atraen del lenguaje audiovisual son la inmediatez y la no linealidad. Estas características pueden ser explotadas con gran libertad en el video, gracias a los avances tecnológicos que le aportan nuevos elementos, nuevas herramientas y mejores recursos para reinterpretar lo que hay en nuestro entorno, lo que vemos, vivimos y sentimos, y queremos transmitir a otros para que lo vean, vivan y sientan.



37. Bartolomé, Antonio R. LENGUAJE AUDIOVISUAL- MUNDO AUDIOVISUAL. Universidad de Barcelona. http://www.doc.d5.ub.es/te/any87/bartolome_lav.

VIDEO-COMUNICACIÓN

Generalidades del medio videográfico.



En este capítulo estudiaremos las características técnicas, tecnológicas, conceptuales y funcionales del video como soporte, como medio y como alternativa de comunicación que dio origen al término video-comunicación.

"La palabra video corresponde a la primera persona del singular del presente indicativo del verbo videre. Etimológicamente video significa 'yo veo'.

La imprecisión en el uso de este término parte del hecho de limitar al sentido de la vista una tecnología que en realidad es audiovisual. Tal vez se priva etimológicamente a la audición porque la grabación electromagnética es propia de dicha tecnología. Antes de su invención, la única posibilidad de realizar grabaciones magnéticas era en el caso de las señales acústicas".¹

La misma imprecisión ocurre cuando se utiliza el término video para referirse igualmente al medio, al equipo (hardware), al soporte en forma de cassette, como a los programas (software) que en él se han grabado.

El término también se refiere al fenómeno social que ha desencadenado esta tecnología en nuestra cultura. Cuando se habla del video como un medio, se puede estar haciendo referencia al medio de comunicación, a un medio para registrar observaciones, o a un medio didáctico o recurso para la enseñanza.²

En el contexto comunicativo-artístico-educativo el video se ha convertido en una alternativa cada vez más utilizada debido las enormes ven-

1. Ferré y Prats, Joan; Bartolomé Pina, Antonio R. *EL VIDEO ENSEÑAR CON EL VIDEO*. Gustavo Gili, Barcelona, 1991. p. 19.

2. Cfr. Idem.

tajas que representa tanto en el aspecto económico (accesibilidad de equipos y materiales), como en el aspecto técnico (equipos de fácil manipulación en su mayoría) y las posibilidades plásticas que este medio ha adquirido gracias a los avances tecnológicos en materia de captura, almacenaje, reproducción y tratamiento de imágenes en movimiento mediante procedimientos electromagnéticos y digitales.

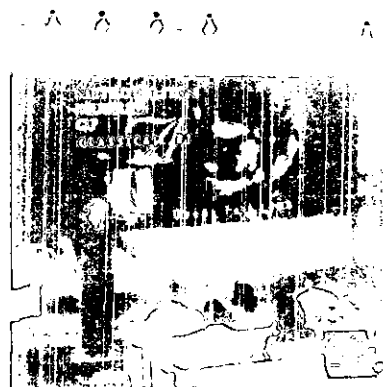


El video surge como respuesta a la necesidad de conservación, almacenamiento y reproducción posterior de las imágenes que se captaban para la televisión. Pero cuando este medio empezó a popularizarse quienes más explotaron sus bondades fueron los artistas plásticos, encontrando en él un excelente campo de experimentación formal y expresiva (video-arte). En otra etapa, con diferentes propósitos y motivaciones, el video es utilizado por grupos, centros, instituciones y particulares cuya conciencia social genera y quiere difundir mensajes audiovisuales tratando de incidir en el ámbito social, cultural y político.

Es así que cada vez hay más demanda y producción de programas en video que constituyen valiosos documentos audiovisuales de movimientos sociales (guerrillas, ONGs, organizaciones sociales, etc.), manifestaciones culturales (memorias de eventos, apoyo museográfico, apoyo escenográfico, tradiciones y costumbres, material didáctico, apoyo a la investigación científica, etc.) y aspectos políticos (campañas, elecciones, actos oficiales, etc.).

Video-comunicación.

Estas formas de uso del video dieron origen al término "video-comunicación", es decir, la comunicación videográfica entendida como comunicación alternativa respecto a lo que ofrecen los medios masivos. Se habla de video-comunicación para referirse a experiencias de uso centradas en la comunicación y sensibilización social, se trata de una comunicación mucho más personal y testimonial, una comunicación descentralizada y diversificada, con voluntad de servicio. La video-comunicación tiene vocación de bidireccionalidad, de participación, de testimonio, de cambio en cuanto a la fijación de las funciones asignadas de manera tradicional al emisor y al receptor. De esta manera el video puede convertirse en un medio al servicio del cambio social, cultural y político. Tan sólo se necesita sensibilidad social, cultural y política, capacitación técnica, imaginación, creatividad y voluntad de lucha.³



3. Cfr. Ferrés i Prats, Joan; Bartolomé Pina, Antonio R. EL VIDEO ENSEÑAR CON EL VIDEO. Gustavo Gili, Barcelona, 1991. pp. 68-69, 72.

Breve cronología del medio videográfico.

Desde los inicios de la televisión se planteó la posibilidad almacenar las imágenes y el audio que aparecían en las pantallas. "Este planteamiento no era nuevo, en 1911 M. Stille había planteado la posibilidad de almacenar imágenes televisivas en un alambre de acero y años después, en 1927, se intentaron distintos métodos de grabación: el magnético (B. Rtsheouloff), y en disco (J. L. Baird)".⁴

Desde 1952 se realizaron ensayos y prototipos que dieron origen en 1956 al primer magnetoscopio, construido por la firma RCA y comercializado por Ampex Corporation. Esta primera videogradora permitió finalmente grabar imágenes y sonidos de forma sincrónica para después reproducirlos, resolviendo así el problema de almacenamiento que hasta entonces se había solucionado a través de la filmación de imágenes de un monitor de televisión con una cámara de cine, proceso largo y costoso que además suponía una importante pérdida de calidad.

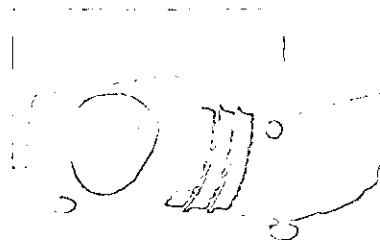
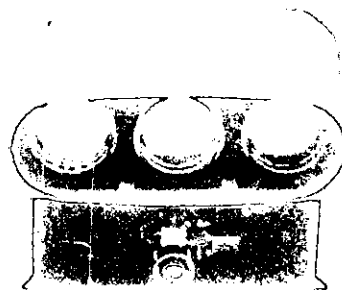
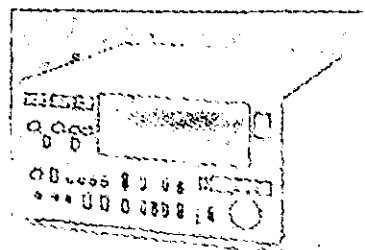
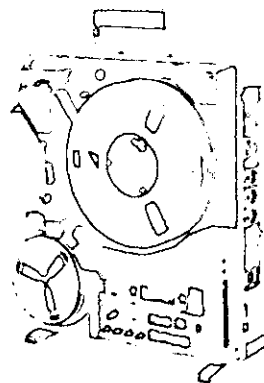
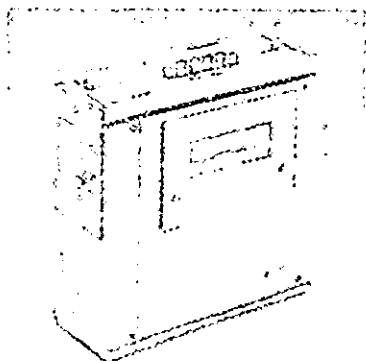
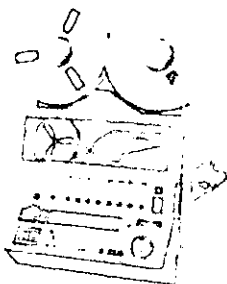
En noviembre de 1956, la cadena CBS realiza en Los Ángeles la primera retransmisión de un programa videogrado. En 1966 Sony fabrica el primer magnetoscopio casero de 1/2 pulgada, en blanco y negro, en 1967 lo convierte en "portátil" y en 1968 lo lanza al mercado; aún así era un equipo incómodo y pesado de bobina abierta, acompañado de una cámara y un monitor. En este mismo año Ampex da a conocer el primer magnetoscopio a color.

En 1970 RCA presenta el primer videoprojector en blanco y negro, y en 1973 Sony presenta uno de color; estos aparatos trasladaron la emisión de imágenes de una pequeña pantalla a una proyección en pantalla grande, abriendo nuevas posibilidades de utilización y difusión del video como medio de comunicación alternativa.

También en 1970 Telefunken presenta en Berlín el primer sistema de videodisco TED (Television Disc). A finales de los años setenta se desarrolló la tecnología Laservision, sistema de registro óptico de la señal de video en disco, hoy se conoce como Láser Disc.

En 1972 Sony Corporation lanza al mercado el formato U-Matic, de 3/4 de pulgada y empieza a producir comercialmente los videocassettes. Un año después aparece el primer TBC (Corrector de base de tiempo, rectifica problemas de sincronización de los impulsos de las señales de video) y Panasonic presenta el primer sistema de edición electrónica para equipos de 1/2 pulgada. Y en 1974 se conoce el Video-Beam, un videoprojector realmente práctico, a comparación de sus antecesores (actualmente los hay prácticamente de bolsillo).

4. Berruecos, Joaquín, et al. APUNTES PARA LA PRODUCCIÓN EN VIDEO. Material de apoyo para el curso Video científico. TV UNAM. UNAM. México, 1983. pp 8-9.



En 1975 empieza la verdadera comercialización popular del medio, para este año las videograbadoras y los videocassettes están al alcance de cualquier aficionado. Philips presenta el primer sistema de videograbación totalmente casero; Sony lanza su propio sistema, el Betamax y en 1976 JVC añade el sistema VHS (Video Home System). En 1979 Philips promueve el sistema Video 2000 que no tuvo gran aceptación.⁵

En la década de los ochenta aparecen nuevos formatos: Betacam, Betacam SP, ED-Beta. Posteriormente aparecen el Video-8 (en 1985), Hi-8 (en 1989), VHS-C (VHS compacto) y S-VHS (Súper VHS).

En los años 90 los avances tecnológicos permiten la creación de equipos digitales que ofrecen mayor calidad de imagen y audio.

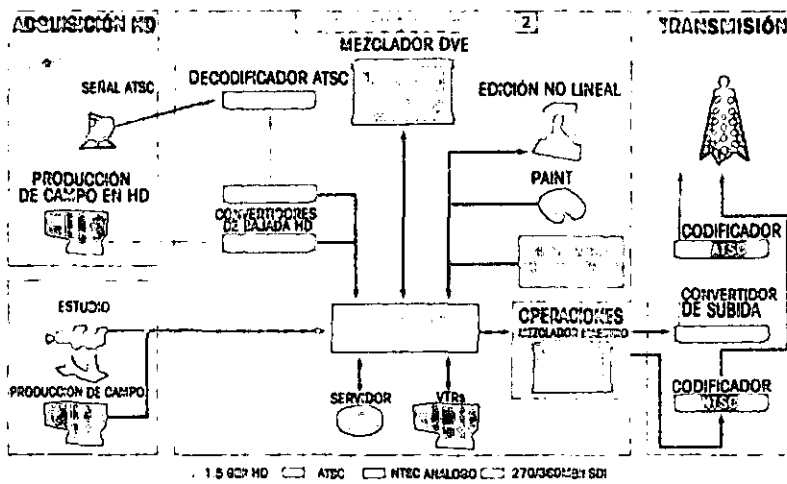
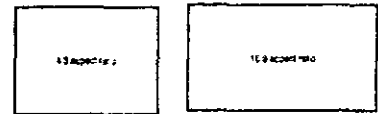
En este mismo periodo se desarrollan numerosos sistemas de edición no lineal, hardware y software especializado en la captura, manipulación, edición y postproducción digital de video.

Aun cuando desde 1981 Sony presentó un modelo televisivo de 1,125 líneas de resolución en busca de la imagen de alta definición, esta tecnología adquiere verdaderas posibilidades de desarrollo a partir del auge de los equipos digitales de video. Surgen los formatos SDTV, DTV 16:9, HDTV y ATSC, todos ellos para la producción y transmisión de Televisión de Alta Definición.

En México, TV Azteca realizó la primera transmisión de Televisión de Alta Definición ante el público el 16 de diciembre de 1997 y Televisa realizó en 1998 el primer programa producido con esta tecnología.

Se estima que para el año 2006 todas las televisoras de Estados Unidos estarán transmitiendo Televisión Digital y prácticamente habrá desaparecido la transmisión analógica. La Televisión de Alta Definición, se basa en la tecnología de los sistemas de video digital, completamente diferente a la de los sistemas analógicos.

5. Ferrés i Prats, Joan; Bartolomé Pina, Antonio R. EL VIDEO. ENSEÑAR CON EL VIDEO. Gustavo Gili, Barcelona, 1991. pp. 47-48, 102.



A continuación haremos referencia a las peculiaridades técnicas del video analógico y posteriormente haremos lo propio en cuanto al video digital.

1. Video analógico.

En esta parte nos referiremos al video analógico, es decir, a la tecnología que permite generar, almacenar y manipular señales de video y audio a través de procesos electromagnéticos.

Hardware y software.

Como decíamos al inicio de este capítulo, el término video se utiliza para referirse tanto al equipo (hardware) como a los programas que se producen (software). Si lo definimos como hardware, el video es un sistema que consta de tres elementos: magnetoscopio, cámara y monitor (Ferrés, J. 1991).



Los magnetoscopios o videocassetteras reciben las denominaciones en inglés, de Video Tape Recorder (VTR) o Video Cassette Recorder (VCR). Estos aparatos registran, reproducen y/o borran las variaciones electromagnéticas de una señal eléctrica sobre una cinta magnética. El principio básico de grabación de imagen no se ha modificado desde el primer magnetoscopio de Ampex (1956). Un tambor que contiene las cabezas grabadoras gira a gran velocidad atravesando transversalmente una cinta que se desplaza de manera longitudinal frente a estas cabezas. Los formatos actuales han sustituido el registro transversal por otro oblicuo en el que la cinta rodea al tambor.

El videocassette que es la modalidad videográfica más extendida, consiste en una cinta electromagnética que puede ser grabada y reproducida a discreción, tanto en su parte visual como auditiva.

Las cámaras de video se componen de tres clases de dispositivos:



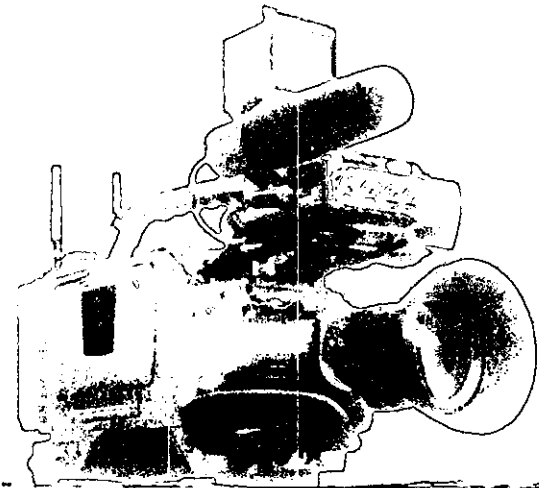
- 1) Los que manipulan los rayos luminosos.
 - Objetivos o lentes, los hay normales, de distancia focal variable (zoom) y macro para captar objetos muy cercanos.
 - Diafragma o iris, regula el paso de la luz.
- 2) El sistema que convierte los rayos luminosos en señales eléctricas:
 - Anteriormente eran tubos, actualmente se han sustituido por placas sólidas provistas de elementos Charge Coupled Device (CCD) que permiten un mejor desempeño, sensibilidad y definición superiores.
- 3) Los que manipulan las señales eléctricas.
 - Algunas cámaras cuentan con una especie de obturador electrónico (shutter) que permite registrar objetos en movimiento con gran nitidez en cada cuadro.

-El fader es un circuito que permite efectuar fundidos y aperturas a negro.

-Con el control de sensibilidad (ganancia) es posible ajustar la placa CCD a la luz que capta la cámara.

-Balance de blancos es un dispositivo que permite ajustar la señal de imagen a la temperatura de color de la fuente luminosa.

-Otros dispositivos y sistemas de control complementarios en las cámaras de video son el visor, el micrófono, control de registro a intervalos, sistema de conexiones (entrada y salida de audio y video), batería, toma de alimentación eléctrica, conexión para audífonos, control remoto, entre otros.



Anteriormente las cámaras se utilizaban únicamente para captar las imágenes y después transferirlas a un magnetoscopio. Al incorporársele un magnetoscopio se obtiene un producto híbrido, el "camascopio" que también recibe el nombre de camcorder o videocámara.

Monitor. La distinción entre un televisor y un monitor radica en que el primero capta y reproduce señales de radiofrecuencia por medio de una antena, y el segundo, sólo reproduce señales de audio y video no codificados en una radiofrecuencia. Muchos televisores incorporan entradas de audio y video de manera tal que se convierten en monitores.

Existen otros componentes que conforman el resto del hardware: mesas de edición, generadores de efectos, correctores de base de tiempo (TBC), moduladores y amplificadores de señales, etc.

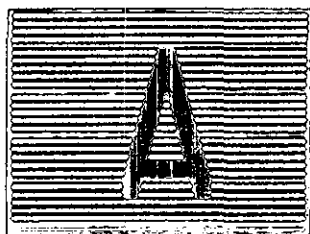
En lo que respecta al software, es decir, los programas de video, encontramos una gran variedad de formatos, normas y sistemas, lo cual dificulta su estandarización. Mientras que el formato se basa en el tamaño de la cinta, las normas y sistemas en cambio, se refieren a peculiaridades técnicas diferenciadas a menudo en el seno de un mismo formato. Así pues, hay una gran variedad de formatos normas y sistemas.

Normas técnicas de análisis y reproducción de imagen.

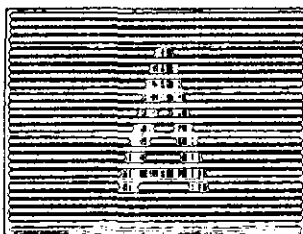
A diferencia de la imagen cinematográfica, "la imagen de video no existe en el espacio, sino solamente en el tiempo".⁶

6. Zunzunegui, Santos. PENSAR LA IMAGEN. Editorial Catedra, S.A. / Ediciones Universidad del País Vasco, Madrid-Bilbao, 1989. p. 232.

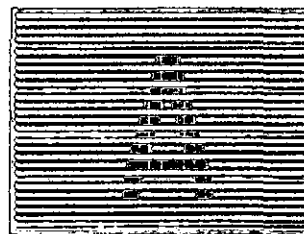
Un cuadro (frame) es la porción mínima de movimiento de la imagen electrónica. Cada cuadro se compone de dos campos (uno par y uno non) y un cierto número de líneas de resolución formadas por píxeles, un pixel es la unidad mínima de la imagen electrónica.



Cuadro completo



Líneas pares
Campo Par

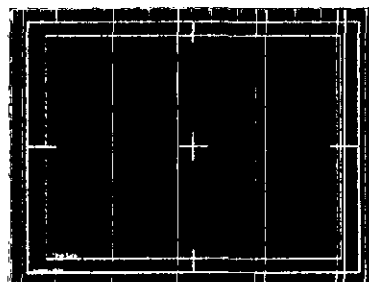


Líneas impares
Campo Impar

Un cuadro de imagen de video es el resultado de la lectura o exploración simultánea de la información contenida en los campos y líneas. Esta exploración se conoce como "barrido" vertical, en el caso de los campos y horizontal en el caso de las líneas; así la imagen electrónica es el resultado del enlace de 2 barridos. La relación de aspecto o proporción de un cuadro de video es de 4x3.

La norma norteamericana, regida por el EIA (Electronic Institute of America), trabaja con un estándar de 525 líneas de resolución, 30 imágenes y 60 campos por segundo.

La norma europea, regida por la CCIR (Comission Consultative Internationales de Radiodiffusion), trabaja con un estándar de 625 líneas de resolución, 25 imágenes y 50 campos por segundo.



El concepto Broadcast es el conjunto de normas electrónicas que se utilizan para la transmisión por televisión, depende de la calidad de imagen que reciben los espectadores en sus televisores, se encuentra al rededor de 250 líneas de resolución.

Los equipos que cumplen con las normas mínimas de Broadcast tienen una resolución entre las 350 y las 400 líneas, los de mayor calidad tienen un promedio de 700 líneas. Los equipos digitales tienen 700 líneas o más y los de alta definición manejan 1,080.

Sistemas de reproducción de color.

Una señal de video está formada por luminancia, crominancia y sincronización.

La luminancia (Y) es la medida del brillo de una imagen de video, la porción de blanco y negro que hay en ella. Si la luminancia es alta, la imagen es brillante y si es baja, la imagen es oscura.

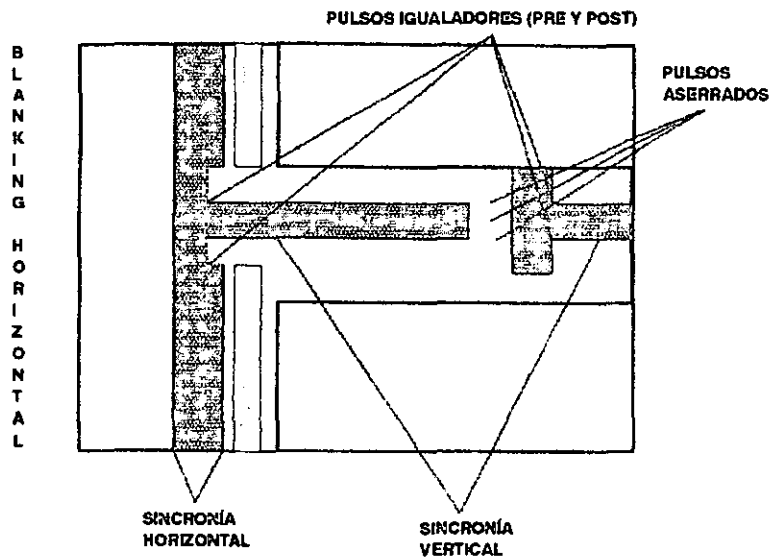
La crominancia (C) es la señal con la información del tono y la saturación de los colores luz primarios: rojo, verde, azul (RGB).

La sincronización o sincronía es una señal de referencia que se graba en una pista de la cinta, a través de impulsos que permiten que cada línea y cada exploración empiecen al mismo tiempo, armonizando todas las señales de video y estabilizándolas.⁷

La sincronía se obtiene por diferentes medios. Uno de ellos es a través de un TBC (Corrector de Base de Tiempo), dispositivo que genera una nueva base de tiempo limpia que sincroniza todas señal de video. Otra forma de generar sincronía es mediante el Control Track (pista de control), que graba una serie de impulsos electrónicos idénticos y equiespaciados sobre la pista. El TC (time code: código de tiempo), genera un código de horas, minutos, segundos y cuadros, lo cual facilita la ubicación de cada imagen a lo largo de la pista.⁸

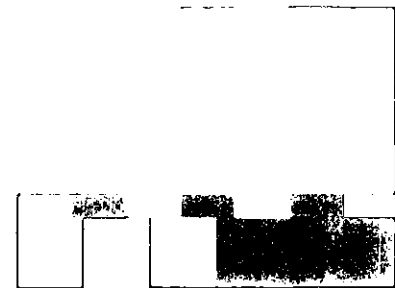
7. MANUAL DE INSTRUCCIONES
Videocomes MX-1 Mezclador digital de video.
Videocomes Inc. 1994. pp. 77-78.

8. MATERIAL DE APOYO PARA EL
"TALLER DE POSTPRODUCCIÓN".
Coordinación de Difusión Cultural UNAM.
TV UNAM México, 1995. p. 29.



Las cualidades o características de la imagen de video son:

- Brillantez o luminancia (brillo).
- Contraste, es la gama de valores claros y oscuros de una imagen o la relación entre los valores de brillo máximo y mínimo.
- Detalle, es una combinación entre el tamaño de los píxeles y el número de líneas que forman la imagen; a menor tamaño de píxeles, mayor resolución (nitidez).
- Nivel de color se refiere a los niveles de saturación de los colores (saturación o picture).
- Matiz, se refiere a la fase de color, al tono.



Con base en estas características de la imagen se han diseñado los siguientes sistemas de reproducción del color:

NTSC (National Television System Committee) tiene una frecuencia de 525 líneas/60 campos, las señales de los colores primarios se transmiten simultáneamente, luego son separadas y redistribuidas en el aparato receptor. Empezó a utilizarse en Estados Unidos en 1953, también se usa en Japón, Canadá y algunos países latinoamericanos. No es compatible con ningún otro sistema.

PAL (Phase Alternative Line) tiene una frecuencia de 625 líneas/50 campos y es una variante perfeccionada del anterior. Es de origen alemán (1963), posteriormente fue adoptado por los países europeos occidentales (excepto Francia), Australia, China y Brasil, en este último se dan algunas variaciones del sistema. Es compatible con SECAM, pero se visualiza en blanco y negro.

SECAM (Séquentiel Couleur à Memoire) su frecuencia es de 625 líneas/50 campos, las señales de color se transmiten de manera alternada mientras un dispositivo de memoria en el receptor coordina la secuencia de los colores básicos. Es de origen francés (1959), fue adoptado por la URSS, algunos países de Europa oriental y algunos países árabes. Es compatible con PAL, pero se visualiza en blanco y negro.

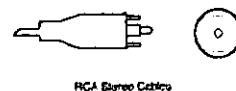
MESECAM es un sistema similar al anterior utilizado en algunos países de Oriente medio.



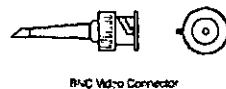
Standard de video en color	PAL 625/50	SECAM 625/50	NTSC 525/60	MESECAM 625/50	Other
PAL 625/50	BIEN	Sólo blanco y negro	No	No	No
	Sólo blanco y negro	BIEN	No	No	No
	No	No	BIEN	Sólo blanco y negro	Sólo blanco y negro
	No	No	Sólo blanco y negro	BIEN	Sólo blanco y negro
	No	No	Sólo blanco y negro	Sólo blanco y negro	BIEN

9. Berrueros, Joaquín, et al. APUNTES PARA LA PRODUCCIÓN EN VIDEO. Material de apoyo para el curso Video científico. TV UNAM. UNAM. México, 1986. pp. 29-33.

NTSC, PAL y SECAM son estándares de video compuesto, es decir, en su señal se se ha combinado la luminancia (Y), la crominancia(C), las señales de supresión y las señales de sincronización. Los equipos que trabajan con video compuesto requieren conectores del tipo RCA.



La señal de video por componentes separa la información de luminancia (Y), la sustracción del valor de luminancia del azul (B-Y) y la sustracción del valor de luminancia del rojo (R-Y). El tipo de conectores para trabajar video por componentes es BNC.



La señal S-video o Súper video separa la señal de luminancia (Y) de la señal de crominancia (C). Los equipos que trabajan este tipo de señal requieren conectores del tipo S-video con DIN 4-pin.



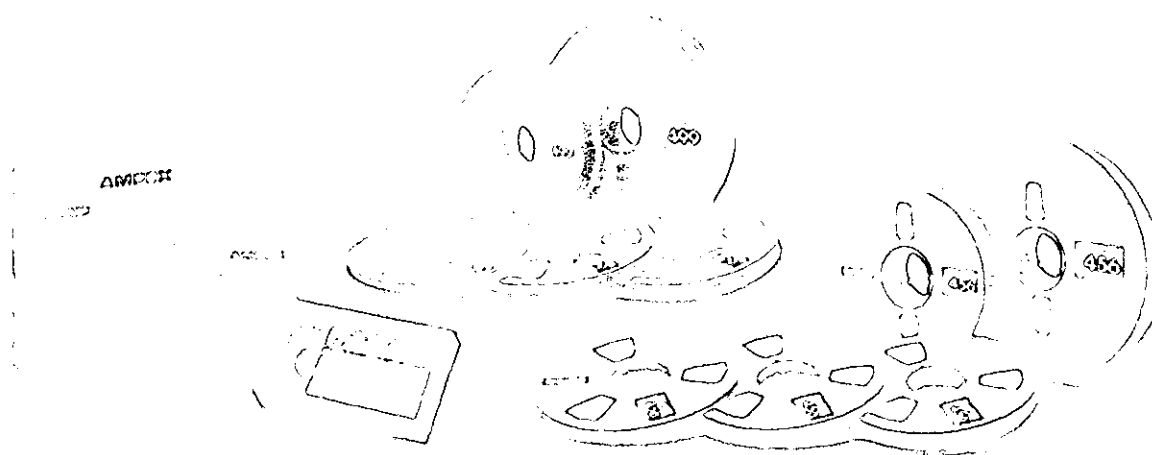
Formatos.

Este concepto se refiere a las dimensiones de la cinta magnética sobre la cual se graban las señales de audio y video. La unidad de medida generalmente es la pulgada; el primer formato que se utilizó fue de 2 pulgadas, seguido del de 1 pulgada, ambos de uso profesional, básicamente para la televisión.

En México utilizamos el sistema NTSC. A continuación se presenta una tabla con las principales características de los formatos utilizados en este sistema.⁹

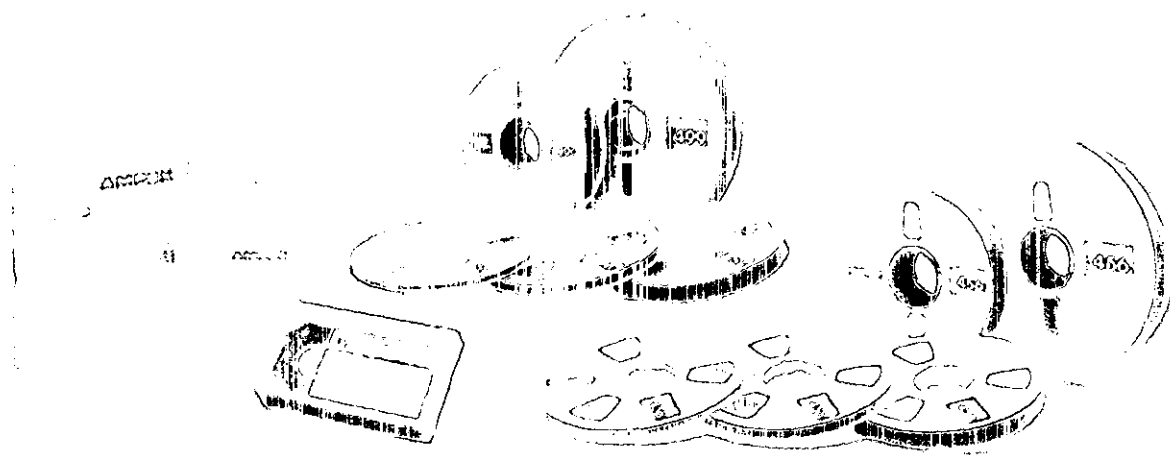
FORMATOS DE 1/2 A 2 PULGADAS DE ANCHO

ANCHO	FORMATO	CARACTERÍSTICAS
1/2 pulgada	Betacam Digital	Gran capacidad en el registro de imágenes pero el costo es significativamente mayor.
1/2 pulgada	VHS	Video Home System. Desplazó al formato Beta. Existen variantes en las cuales mejora la calidad, como el VHS-HQ. El VHS-C (cassette compacto) se diseñó para competir con el Hi-8 en cámaras portátiles.
1/2 pulgada	S-VHS	Formato industrial de calidad superior al 3/4 que ha logrado buen espacio entre productores independientes, grabación de crominancia y luminancia por separado.
3/4 de pulgada	U-matic	Uno de los formatos más utilizados por las televisoras estatales de México, ha sido desplazado por otros formatos de mayor calidad.
3/4 de pulgada	U-matic SP	Grabación de crominancia y luminancia por separado. Este formato no logró desplazar al U-matic estándar y fue rápidamente rebazado por el Betacam
1 pulgada	Omega	Formato de cinta abierta usado aun en algunas televisoras.
2 pulgadas		Fue desplazado hace años por formatos de menor precio y mayor calidad.



FORMATOS DE 1/2 PULGADA Y DE 8mm

ANCHO	FORMATO	CARACTERÍSTICAS
8 mm	Video 8	Cassette pequeño y manejable. Formato utilizado para cámaras portátiles y de uso doméstico. Tiene 250 líneas de resolución
8 mm	Hi-8	Manejable, buena calidad. Separación de Y/C (crominancia y luminancia). Cinta metálica (recubrimiento de metal). Tiene 430 líneas de resolución.
8 mm	Digital 8 (Híbrido)	Permite la conversión de señales análogas en digitales. Usa cinta metálica. Separación T/C. 500 líneas de resolución.
1/2 pulgada	Beta	Originario del norte de América. Fue desplazado por otros formatos: Super Beta, Beta, Hi-fi, etc. Posibilidad de grabación en diferentes velocidades (BI, BII, BIII). 240 líneas de resolución.
1/2 pulgada	ED-Beta	Graba por separado crominancia y luminancia en una cinta metálica. Posee dos canales de audio y uno de alta fidelidad. 500 líneas de resolución.
1/2 pulgada	Betacam	Formato utilizado a nivel profesional que fue en poco tiempo desplazado por la versión Betacam SP.
1/2 pulgada	Betacam SP	Versión que graba en mayor calidad que Betacam, pero compatible con él. Grabación de luminancia y crominancia por separado en cinta metálica, este formato alcanzó gran demanda en la producción profesional.



Equipos de edición lineal.

La edición lineal o tradicional se hace copiando de una cinta a otra. Para armar un programa se debe copiar primero el fragmento A, luego el B, luego el C y así subsecuentemente, en orden, por eso se llama sistema lineal.¹⁰

A veces es necesario hacer "pistas" (ediciones previas) de algunos fragmentos para después integrarlos en la secuencia, el problema es que en cada generación (cada vez que es copiada la imagen) se pierde calidad. Otro factor que hay que considerar es el tiempo que se requiere para localizar las imágenes a lo largo de la cinta, aunque previamente se hayan revisado y seleccionado.

Técnicas de edición.

Desde el punto de vista técnico (del carácter conceptual nos ocuparemos más adelante), el proceso de edición tiene los siguiente propósitos:

- Corregir las fallas de producción durante la grabación de la cinta original.
- Reordenar la estructura del programa.
- Ajustar el tiempo del contenido.
- Elevar la calidad técnica y visual del programa.
- Dar mayor intención a las secuencias utilizando efectos especiales.

Las grabaciones originales quedarán unidas y reorganizadas en una nueva cinta llamada *Master* o cinta principal.

Las técnicas de edición son:

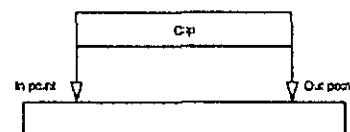
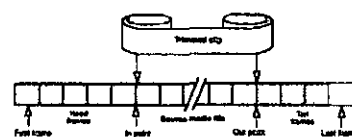
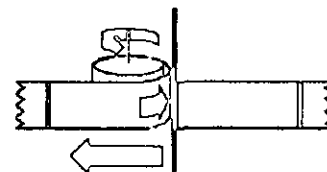
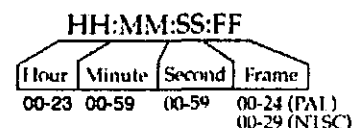
-**Ensamble:** las señales de video y audio se graban al mismo tiempo, junto con la pista de control y/o código de tiempo. Para asegurar la continuidad de la sincronía se recomienda contar con un segundo de grabación de reserva que le permita a la máquina ajustar la cinta para realizar el ensamble con el fragmento que se grabará a continuación.

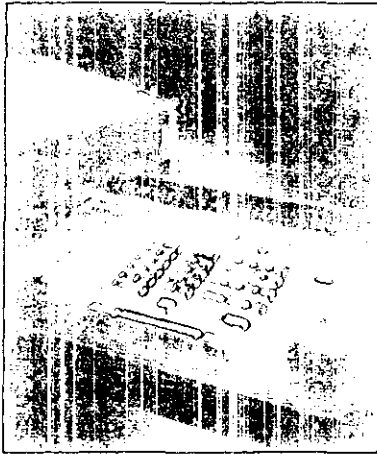
-**Insert:** permite trabajar el audio y el video por separado; para trabajar de este modo es necesario grabar previamente una señal de video (negro o barras) en toda la cinta, de manera que sirva como señal de referencia para mantener la sincronía sin necesidad de ajustar la cinta como en la técnica de ensamble, en este caso no se requiere grabar control track.

-**Split:** es una forma perfeccionada de la técnica de Insert, permite mayor precisión en los puntos de entrada y salida de las señales de audio y video, además de que pueden manejarse independientemente; es decir, tenemos la opción de que el audio de una secuencia entre antes o después que su imagen o viceversa, según se requiera.

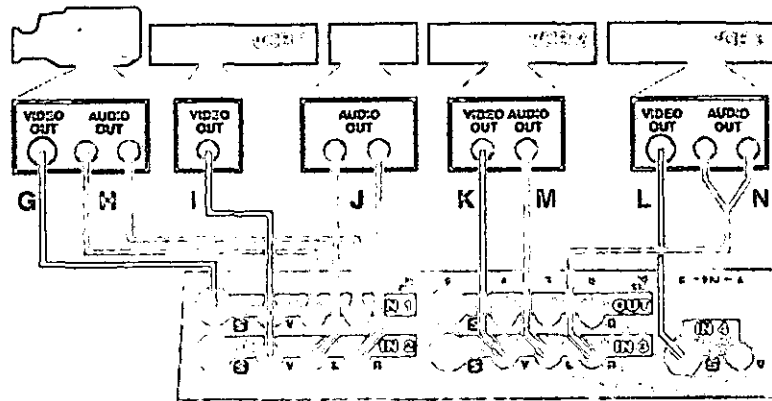
-**Manual:** es el modo habitual con que grabamos incluso en los equipos caseros o comerciales, consiste en poner la máquina reproductora en "Play" y cuando inicie la secuencia que deseamos grabar presionar el botón "Edit" o "Rec" y al terminar la secuencia detener la grabación con "Stop" o "Pause".

10. B. Brumby, José Guzmán, et al. APUNTES PARA LA PRODUCCIÓN EN VIDEO. Material de apoyo para el curso Video científico. TV UNAM. UNAM. México, 1996. pp. 129-130.





Para una edición a "corte directo" se requieren dos o tres videocassetteras, una cámara, opcionalmente un controlador de edición (A/B Roll), un monitor y cableado. Si se quiere incluir transiciones (disolvencias o cortinas), efectos visuales, títulos y manipular el audio por ejemplo; se necesitará además un switcher (controlador de señales de video), un mezclador de video, un generador de efectos, una mezcladora de audio y una tituladora. Si se requiere un alto control de calidad de imagen serán necesarios un vectorscopio y un monitor de forma de onda (instrumentos de medición de normas y sistemas de reproducción de imagen). Entre los fabricantes de equipo más conocidos se encuentran: Videonics, JVC, Sony, Panasonic, Philips, Tektonix, SHARP, TOSHIBA, AMBICO, Sima, Tascam, TEAC, Prime Image, Sigma Electronic.



1.1. La señal de audio.

11. Ochoa, Miguel. MATERIAL DE APOYO PARA EL "TALLER DE POSTPRODUCCIÓN". Coordinación de Difusión Cultural UNAM. TV UNAM. México, 1995. p. 43.

La imagen proyecta fenómenos concretos y el sonido aporta atmósfera a la imagen. Se dice que "el sonido es un aspecto psicológico y ejerce influencia sobre la actitud mental de los espectadores".¹¹

En algunas ocasiones el audio puede precisar más que las imágenes, ya explicábamos, al hablar del discurso audiovisual en el capítulo 1, las posibilidades expresivas del sonido, en este momento haremos referencia a los aspectos técnicos básicos que deben conocerse para el tratamiento de audio en programas de video.

12. Soler, Llorenç. LA TELEVISIÓN. UNA METODOLOGÍA PARA SU APRENDIZAJE. Gustavo Gili, Barcelona, 1991. p. 43.

El fenómeno del sonido se produce por fluctuaciones rápidas de la presión del aire. Su naturaleza física es vibratoria y su desplazamiento en el aire se efectúa en línea recta. Su representación gráfica es una curva sinusoidal que representa la frecuencia del sonido, donde v señala su amplitud o volumen. Al valor de la frecuencia A-B se le denomina también ciclo. La frecuencia se mide en hertzios, correspondiendo 1 hertzio a 1 ciclo por segundo. La distancia recorrida por la onda sonora cuando completa un ciclo se denomina longitud de onda y se identifica por la letra λ .¹²

En el medio videográfico, el audio es -técnicamente hablando- una señal sonora convertida en señales electromagnéticas.

Un pista de audio puede contener voces, música, efectos sonoros y sonido ambiente (el propio de la escena).

Las cualidades o características técnicas del sonido son tres:¹³

a) La Intensidad: es la magnitud o nivel del sonido. Se dice que un sonido es débil o fuerte, dependiendo de la amplitud y de la distancia de la fuente sonora. También se conoce como volumen.

b) El tono: es la frecuencia del sonido que produce la fuente sonora. Un sonido es grave o bajo si su frecuencia es menor a 1kHz, y es alto o agudo si su frecuencia es mayor a 1kHz.

c) El timbre: es la cualidad que distingue a las fuentes sonoras, es la combinación entre las ondas armónicas y la frecuencia fundamental. Esto es, la frecuencia fundamental consiste en un sonido o tono puro y su frecuencia es pura, sin componente alguno. Mientras que una onda armónica: es un múltiplo de la frecuencia fundamental.

Además de estas cualidades podemos hablar de:

-Ritmo: concepto ligado al factor tiempo. El tiempo real se refiere a la duración en horas, minutos y segundos; el tiempo rítmico se refiere lo rápido, lento o estable de las repeticiones de un sonido.

-Textura: se refiere a la combinación de varios sonidos.

-Armonía: se refiere a la interacción de las frecuencias.

Ruido. Al transformar los sonidos en señal de audio puede ocurrir que se generen defectos en la reproducción, los más conocidos son:

-Zumbido o HUM: es una señal residual de 60 ó 120 Hz.

-Ruido de fritura o SCRATCH: producido por pastillas o componentes electrónicos defectuosos.

-Sonido silbante o HISS: se aprecia como un ziceo constante en la salida del sistema, es un ruido de altas frecuencias.

-Microfonismo: se produce por la vibración mecánica de los componente electrónicos y mecanismos del sistema.

Distorsiones. El timbre original de los sonidos puede verse afectado por la mala calidad de los sistemas y aparatos, las distorsiones más comunes son:

-Distorsión de frecuencia: cuando cambia la magnitud relativa de las diferentes componentes de una onda de frecuencia.

-Distorsión armónica: cuando a una señal senooidal pura se le adicionan frecuencias armónicas.

13. Ochoa, Miguel. MATERIAL DE APOYO PARA EL "TALLER DE POSTPRODUCCIÓN". Coordinación de Difusión Cultural UNAM. TV UNAM. México, 1995. pp.25, 27.

-Distorsión de fase: retardo variable entre las diferentes frecuencias en el sistema de audio.

-Modulación cruzada: se produce cuando las variaciones en la amplitud de la señal se aplican o inducen por sí mismas sobre otra señal de frecuencia distinta.

-Variación de velocidad en la grabación y/o reproducción: también llamado WOW en las variaciones menores de 1kHz y FLUTTER en las variaciones mayores a 1kHz.

La señal de audio puede ser monoaural (en un sólo canal) o stereo (en canales derecho e izquierdo).

El paneo se refiere a la distribución de la señal entre los dos canales (derecho e izquierdo) de una pista de audio, de esta manera, podemos tener una señal con paneo:

-Centrado: la señal se distribuye equitativamente entre los dos canales.

-Izquierdo: la señal se envía únicamente al canal izquierdo.

-Derecho: la señal se envía únicamente al canal derecho.

-Mono: la señal se distribuye equitativamente entre los dos canales, pero por debajo de los 3dB.

Microfonos.

Para la grabación de audio se utilizan diferentes tipos de micrófonos, según las características físicas del lugar y la colocación respecto a la fuente sonora.

Las características más destacables de los micrófonos son la sensibilidad y la direccionalidad.¹⁴

14. Soler, Llorenç. LA TELEVISIÓN. UNA METODOLOGÍA PARA SU APRENDIZAJE. Gustavo Gili, Barcelona, 1991. p.44.

La sensibilidad de un micrófono está determinada por la amplitud de la señal que es capaz de producir para un volumen prefijado. Los hay de diferentes tipos:

-Micrófonos de carbón: se emplean en telefonía, respuesta mediocre y alta distorsión.

-Micrófonos de cristal: pequeños y frágiles. Buena sensibilidad y respuesta aceptable.

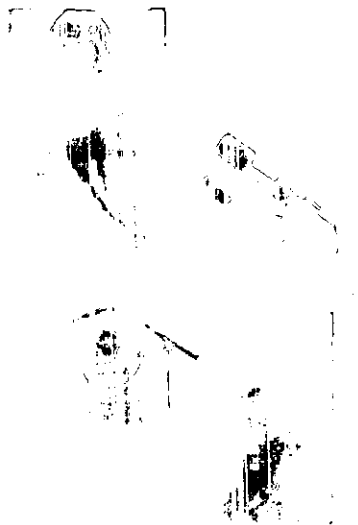
- Micrófonos dinámicos (de bobina móvil): sólidos, buena respuesta, poco ruido de fondo y casi nula distorsión.
- Micrófonos dinámicos de cinta: calidad y gran sensibilidad. Muy sensibles al ruido del viento en exteriores.
- Micrófonos de condensador. Precisan una fuente de alimentación exterior (pilas), presentan muy buena sensibilidad y excelente respuesta. Son micrófonos de alta profesionalidad.

La direccionalidad se refiere a su sensibilidad espacial para captar los sonidos. Según esta característica un micrófono puede ser:¹⁵

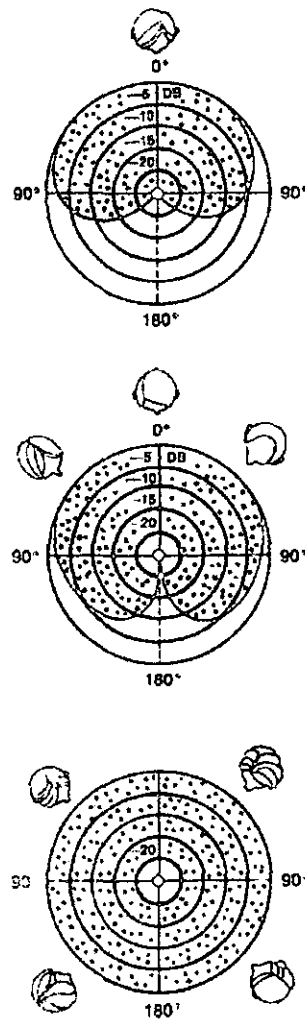
- Omnidireccional: recibe el sonido de todas las direcciones (360°), se utiliza cuando hay varios interlocutores.
- Cardioide: permite que un locutor tenga su espacio sin que otro sonido invada su voz, hace una percepción en forma de corazón dejando un área muerta.
- Unidireccional: percibe sonidos a distancia considerable con un ángulo de 50°.
- Bidireccional: mantienen dos zonas vivas y dos muertas; las vivas en un ángulo de 100° en contraposición.

Según las necesidades de uso, los micrófonos tienen diferente forma, tamaño y aditamentos. Pueden ser:

- De mano: se usa principalmente para entrevistas, a una distancia aproximada de 23 centímetros.
- Lavalier: es muy pequeño, para captar bien la voz se coloca prendido a la ropa con una pinza, a la altura del pecho, una distancia aproximada de 15 centímetros.
- Camera Mount: con un adaptador se coloca por encima del lente de la cámara.
- De placa: se puede poner en el piso y tiene un alcance de 2 metros de sonido ambiente, se utiliza principalmente en teatros.
- De caña: se sostiene sobre la escena con una caña de bambú o de aluminio, su alcance es de 2 metros aproximadamente.
- Boom de estudio: a diferencia del anterior posee un tripié ajustable para facilitar su manejo y se usa en espacios cerrados principalmente.
- De escritorio: se utiliza principalmente para conferencias, utiliza una base pequeña.
- De pedestal: lo utilizan cantantes y oradores principalmente. La base es larga, tanto este como el anterior están sujetos a vibraciones, por eso se recomienda utilizar esponjas en la base.
- Inalámbricos: requieren un transmisor y un receptor FM que manejan un rango de 20 a 20,000 hertz.



15. Berruecos, Joaquín, et al. APUNTES PARA LA PRODUCCIÓN EN VÍDEO. Material de apoyo para el curso Video científico. TV UNAM. UNAM. México, 1996. pp 134-137-138, 141.



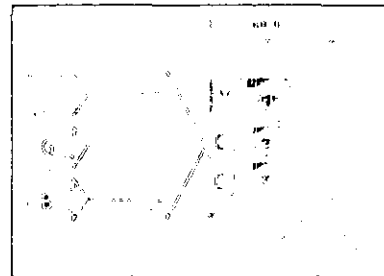
Un micrófono balanceado tiene un polo negativo, uno positivo y la tierra. Uno desbalanceado no tiene polo negativo, por lo que se aterriza en el chasis del receptor.

La computadora requiere una cantidad considerable de memoria RAM y capacidad de almacenamiento de varios Gigabytes. Las plataformas más utilizadas son Windows, Macintosh, Silicon Graphics e Intergraph.

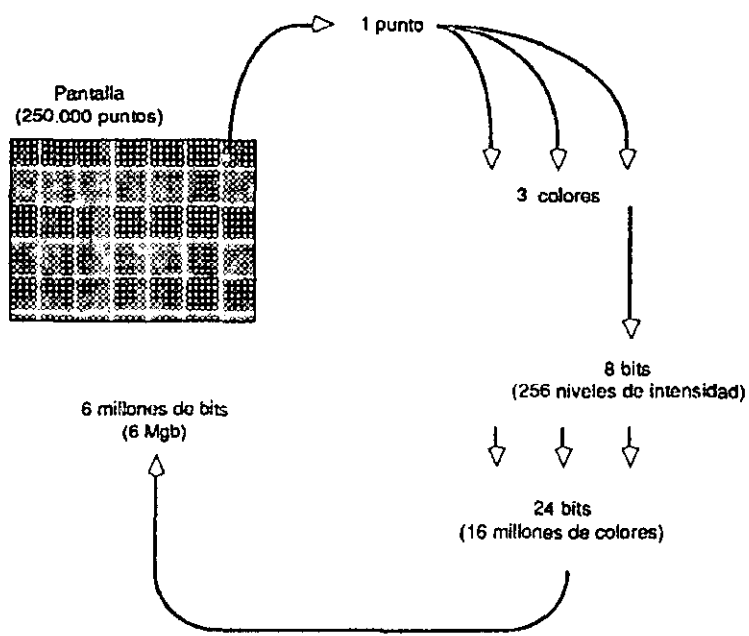
Digitalización de señales análogas de video.

Una manera de comprender el proceso para convertir una señal análoga en información digital (unos y ceros) es el siguiente:

La información de cada cuadro de video (525 líneas x 30c/seg en NTSC) forma una trama de puntos, cada punto puede estar formado por la combinación de los colores luz primarios rojo, verde y azul (RGB por sus siglas en inglés). Esta trama al ser capturada se convierte en una especie de fotografía (still frame o imagen congelada) en la que cada muestra de color se codifica en una señal de video que separa la luminancia (Y) de los componentes de crominancia (C).



Si aplicamos las posibles intensidades de cada color en una escala de 0 a 255 podemos obtener 256 grados de cada uno de los colores RGB. El color correspondiente a cada punto queda reflejado en tres números entre 0 y 255. Estos números en base binaria se expresan mediante un único número de 24 dígitos cada uno. La señal de video no corresponde ahora a una serie de señales eléctricas en forma de ondas, sino a una serie de números, unos y ceros.

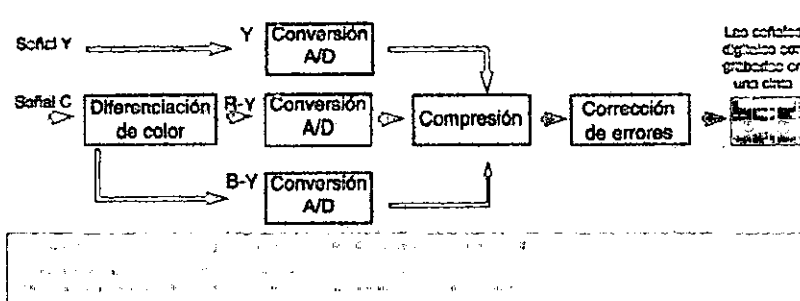


Por poner un ejemplo, los monitores de computadora estándar despliegan la imagen de video a 256 colores y 8 bits. Los bits se refieren a la información de color que hay en cada pixel. A mayor número de bits corresponde mejor definición del color.

El estándar de una imagen de video en computadora es de 640x480 pixeles a una resolución de 72 pixeles por pulgada, de 24 bits, con una escala de 256 colores.

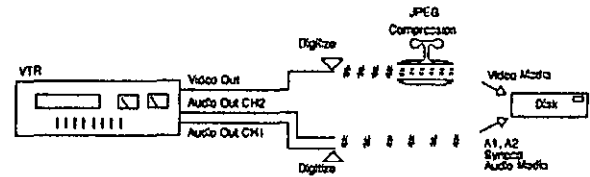
Toda esta información (correspondiente a un solo cuadro de video) ocuparía aproximadamente 1Mb en disco y para poder digitalizar un segundo de imágenes

en movimiento necesitaríamos un disco capaz de grabar cerca de 27 Mb por segundo. La solución para este inconveniente es comprimir los datos de video de manera que haya menos datos que transmitir, esto lo hace un codec (aditamento compresor-descompresor) a través de algoritmos.



Existen diferentes sistemas de compresión de video, diseñado cada uno para una necesidad específica. Entre los estándares más conocidos están los de la serie MPEG (Moving Pictures Experts Group): MPEG-1, MPEG-2, MPEG-3, MPEG-4, que no sólo comprime imágenes estáticas sino que además compara los fotogramas presentes con los futuros y los anteriores con lo que almacena solamente aquellas partes del video que cambian, otra ventaja es que la señal también incluye sonido en calidad digital.

El estándar MJPEG consiste en tratar al video como una secuencia de imágenes independientes para luego recomponer la imagen de video, sin embargo no alcanza los índices de compresión del MPEG, una desventaja es que no incluye información de audio.



Cinepak es un estándar que no requiere hardware adicional para la descompresión.

QuickTime es uno de los estándares más conocidos, fue creado por Apple y adoptado por Windows y otros sistemas operativos, este formato es utilizado frecuentemente en multimedia e internet, genera archivos con extensión .MOV.

También existen los estándares Sorenson (especialmente útil para internet), Video, AVI, Ultimotion, True Motion, Laserdisc, VTASC y otros diseñados por los fabricantes especialmente para sus equipos. En la actualidad hay equipos más poderosos que no requieren compresión de la señal de video (Avid).

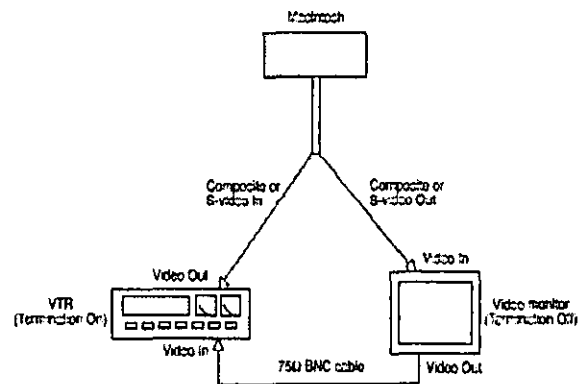


Equipos de edición no-lineal.

Una vez digitalizada la imagen es posible manipular el color, tinte, brillo, contraste, adicionarle efectos, etc.

Más adelante hablaremos de las ventajas que la captura y manipulación digital de imágenes aportaron a la producción gráfica aplicada al video. Por lo pronto sólo diremos que abrieron nuevas expectativas para enriquecer visualmente los programas y facilitar la explicación de algunos procesos a través de secuencias animadas. Surgieron aplicaciones para crear objetos bidimensionales y tridimensionales en movimiento, softwares y hardwares para la creación de sets virtuales y de personajes virtuales que interactúan con actores reales.

Estas opciones pueden integrarse en la mayoría de los sistemas de edición no-lineal de video. Ya explicamos anteriormente el funcionamiento y las técnicas de la edición lineal. A diferencia de ésta, la edición no-lineal permite trabajar de manera más ágil y organizada a través de una línea de tiempo sobre la cual se van organizando los segmentos de audio y video que componen el programa con la gran ventaja de que la imagen puede ser manipulada, recortada, cambiar su ubicación en la línea de tiempo, repetirla o colorearla, cuantas veces sea necesario sin la menor pérdida de calidad.



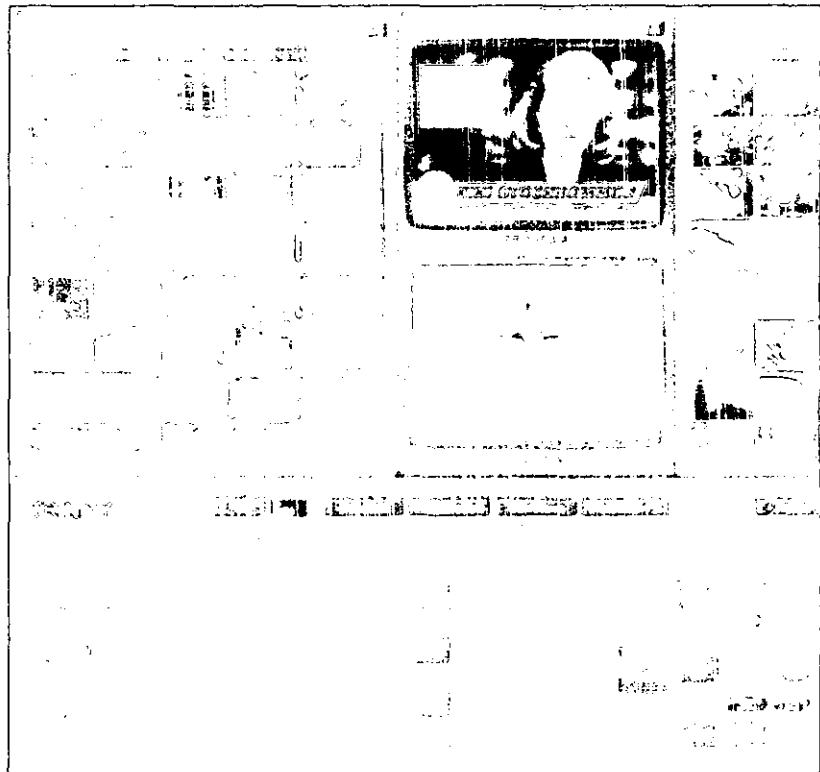
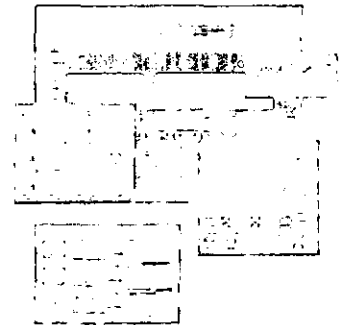
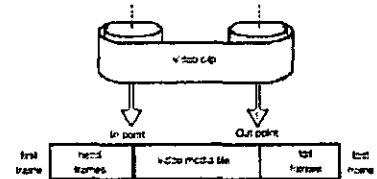
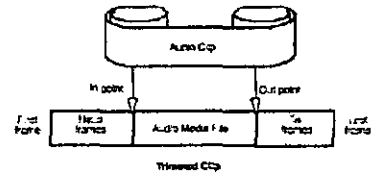
Las pistas de audio y vídeo pueden trabajarse independientemente. Y lo más importante, ya no es necesario ir colocando sobre la cinta magnética el fragmento A, seguido del B y luego del C. Ahora podemos tener en el monitor de la computadora una visualización de los fragmentos (A, B, C, etc.) digitalizados en el disco duro, elegir por ejemplo el fragmento B y asignarle una ubicación sobre la línea de tiempo marcada en horas, minutos, segundos y cuadros. Lo mismo haremos con los otros segmentos con la posibilidad de alargar o recortar su duración modificando los ajustes de velocidad para sincronizarlo con la música, la locución o los efectos sonoros. Una vez "armado" el programa en la computadora se transfiere íntegramente al soporte final (cinta o disco) que será nuestro Master.

La edición no-lineal también permite la composición de imagen a través de keying (luma key -"perforación" de la señal de luminancia- y croma key -"perforación" de una señal de color), rotoscopiado, efectos visuales, transiciones y efectos digitales en 3D, creación de gráficos y títulos animados, además de edición de audio digital.

Algunos de los programas y sistemas para edición no-lineal más conocidos son: Videoshop (Strata); Premiere (Adobe); Video Action (Star Media); Lumiere (Corel); Videotoaster (New Tek, fue muy popular en los años ochenta); Casablanca (DraCo); Media Composer, Media Suite Pro, Softimage DS, Softimage 3D (AVID); Prime Time (EMC DYNATECH), Fast (Video Machine), Digital Studio (Intergraph Softimage), Videosphere, Digisphere (Sphere); edit (Discreet Logic), Hal (Quantel), Reel Time (Intergraph), Jaleo, Media 100 xs, xe, lx, le, qx, qx/C, XR, RFE Portátil, Finish V20, V 40, V 60, V80, iFinish (Media 100 Inc.), etc.

El Trinity es una estación de trabajo de edición no-lineal que además funciona como switcher (controlador de señales de video) digital, titulador, generador de efectos digitales en 3D y creador de sets virtuales.

Algunas compañías como Intergraph, han diseñado estaciones de trabajo especializada para la producción y postproducción de video digital y edición no-lineal, Silicon Graphics diseñó la O2, la Índigo2, y recientemente diseñó una nueva plataforma para video: Origin que ofrece entre otras ventajas: mayor rapidez y capacidad de memoria, soporta todos los estándares de video, todos los sistemas de compresión, puede trabajar la señal sin compresión, permite trabajar en red y corre diferentes aplicaciones profesionales, permite crear gráficos, sets virtuales, etc.

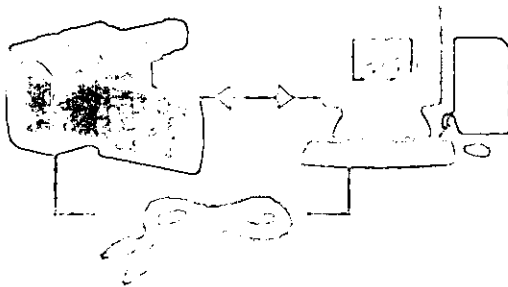


Formatos digitales.

Una vez probada la calidad de imagen de los equipos digitales de postproducción el objetivo fue, como dijimos anteriormente, lograr el registro digital de la imagen, generar un archivo digital en un soporte digital.

Así en la década de los 90 aparecieron las primeras cámaras y videocámaras digitales que capturan las imágenes a través de procesos digitales, pero graban todavía en cintas.

Sus componentes permiten obtener una imagen más brillante, con mejor definición, incorporar efectos digitales (estrobo, congelado, mosaico, solarizado, blanco y negro, colores invertidos, etc.), tituladores sencillos, controlar la entrada y salida de la señal de audio digital, entre otras funciones avanzadas. Algunas pueden conectarse directamente a una computadora a través de un cable de interfaz digital I-Link (conector Firewire, IEEE 1394) sin necesidad de tarjetas de captura de video. Actualmente las hay desde con 500 hasta con 750 líneas de resolución.

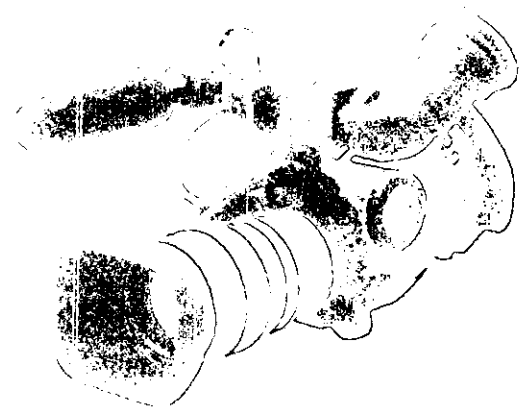
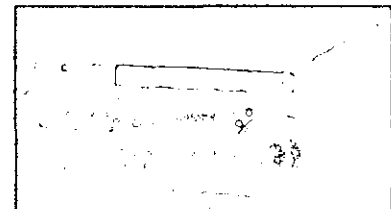
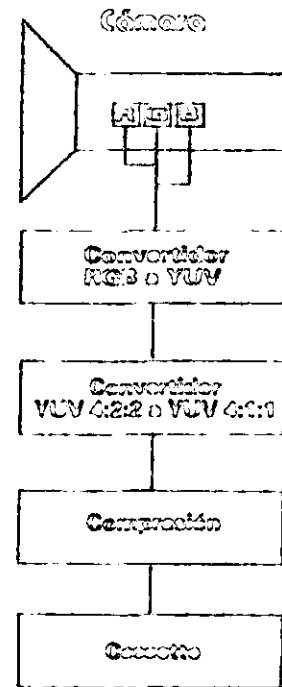


Generalmente trabajan con 14 bits de procesamiento interno de imagen y 10 bits de salida, las más avanzadas usan un formato de compresión 4:2:2, pero la mayoría usa el formato 4:1:1 y graban en Componente digital.

Junto con estas cámaras aparecen nuevos soportes de grabación, cintas con características físicas (componentes metálicos) que permiten conservar la calidad con que fue capturada la imagen; el deterioro del material a través de las "generaciones" es mínimo y su conservación tiene mejores expectativas.

En el campo profesional aparecen los formatos: Betacam Digital, Betacam SX, DVCAM (Sony); MII; Digital-S que después se convirtió en D-9 (JVC), D-1, D-2 (Sony); D-3, D-5, DVCPRO o D-7 (Panasonic) y Digital Compuesto entre otros. El videocassette es pequeño, generalmente de la cinta es de 19mm de ancho y se pueden grabar hasta 4 canales de audio con calidad extraordinaria. El DVCAM de Sony y el DVCPRO de Panasonic no son compatibles con los otros formatos de grabación, aunque el DVCPRO-Player puede reproducir también los MiniDV.

Mini DV es el nombre que recibieron las versiones comerciales de estos formatos (Sony, JVC, Panasonic, SHARP, 1996). En 1999 Sony combina la tecnología digital con los sistemas analógicos existentes V-8 y Hi-8 en el sistema Digital 8.



El proceso de edición tradicional también encontró ventajas con los nuevos equipos digitales, se crearon sistemas de edición portátiles para edición en campo (generalmente los utilizan los realizadores para editar inmediatamente, en el mismo lugar de grabación, algún reportaje o nota urgente). Funcionan con baterías, manejan formatos digitales, combina dos VTRs de dimensiones realmente compactas y son muy tiggeros.

Pero la búsqueda continúa. Persiguiendo como objetivo fundamental almacenar películas completas (largometrajes) en un disco compacto con mejor desempeño que el Láser Disc y aprovechando las ventajas de los sistemas de compresión de video, se desarrolló un nuevo formato, el Disco de Video Digital (DVD), que también graba audio, con lo cual no sólo superó las cualidades del Láser Disc, sino también las de los CD de audio, del CD-Room y el CD-Interactivo.

Con esta tecnología aparece toda una familia de productos DVD: DVD-Audio, DVD-Movie, DVD-Navigation, DVD-Games, DVD-Karaoke, DVD-RAM y DVD-ROOM.

El DVD posee cuatro niveles de grabación -dos por cara- a diferencia del CD no se emplea ningún lector por láser, sino un diodo láser, que emite luz roja con una longitud de onda de 650 nanómetros. El método de compresión que se utiliza es el MPEG-2. Tiene 500 líneas de resolución.

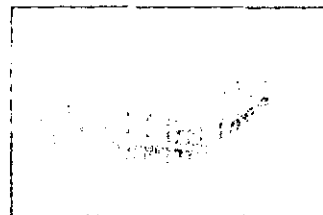
El DVD 5, tiene una sola capa, una cara y dispone de 4.7 Gigabytes, suficiente para una película de hasta 135 minutos, en la mejor calidad y en formato de imagen 16x9, pudiendo alojar 8 idiomas distintos, 32 subtítulos y sonido Surround. El DVD 9, También tiene una sola cara, pero con dos capas, puede guardar hasta 8.5 Gigabytes. El DVD 10 almacena 9.4 Gb, la versión Doble Dual Layer DVD 18 puede almacenar el contenido de 25 CD-ROOMS.

Al igual que con los CDs, un DVD-Recordable se puede grabar solamente una vez, mientras que un DVD-Rewritable se podrá grabar o borrar cuantas veces se requiera.

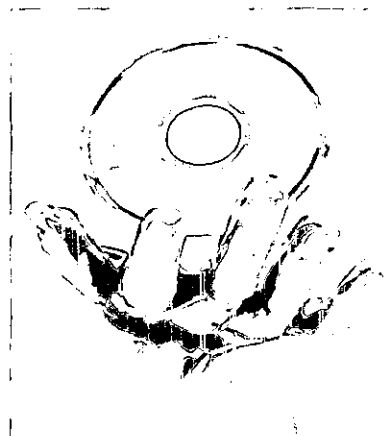
Se diseñó un Copy Generation Magnagement System para impedir que la información fuera copiada indiscriminadamente, además de un código regional para las diferentes áreas del mundo que usan esta tecnología;¹⁶ sin embargo, después salió a la venta un aparato que puede descifrar todos los sistemas y códigos.

En 1995 Toshiba lanzó una versión avanzada a la que llamó SD DVD (Super Density Digital Video Disc), comparte la mayoría de las características de los DVDs, también emplea compresión MPEG-2, pero además tiene una resolución de 720x480 líneas y relación de aspecto 4x3 y 16x9. Maneja calidad de sonido Dolby Surround en canal digital 5.1 y frecuencia de muestreo de 48.000 a 96.000 Khz.

Partiendo de los fundamentos tecnológicos del Video Disco Digital, en 1995 Ikegami y Avú lanzan al mercado la primera cámara de video que graba directamente en disco, la ML-45, procesa en 10 bits, tiene 900 líneas de resolución. También grabar de manera analógica sacando la señal directamente a una grabadora. Además del formato tradicional de 4x3 permite el formato 16x9 para alta definición.



16. Berruecos, Joaquín; et al. APUNTES PARA LA PRODUCCIÓN EN VIDEO. Material de apoyo para el curso Video científico. TV UNAM UNAM. México, 1996. pp. 147-148-149.



2.1. El audio digital.

Las actuales aplicaciones para audio digital van desde la creación de sonidos hasta su mezcla, modificación y grabación directa. Con el procesamiento digital se pretende obtener como estándar la calidad de CD, que al igual que el DAT puede grabar hasta 48.000 Khz. PCM (Pulse Code Modulation) es el formato de audio digital usado en los CDs de música estándares.

Así como la señal de video puede capturarse por medios análogos y después digitalizarse, los sonidos grabados en forma análoga pueden convertirse a lenguaje binario para procesarlos digitalmente. El método es similar, a través de las entradas de audio (conectores de tipo RCA, XLR "Canon", 1/4 de pulgada, Mini y Micro Stereo) la señal se envía a una tarjeta que la codifica para poder guardarla en el disco de la computadora.

Igualmente, la edición no-lineal de audio puede hacerse gráficamente en la computadora, permitiendo mover secciones, duplicarlas, programar fades, variar el volumen y la velocidad, crear efectos como feed back, delay, chorus, phase, etc.














La principal ventaja es la ganancia en calidad, además de recortar los tiempos de producción, la facilidad para modificar los sonidos y aplicarles efectos.¹⁷

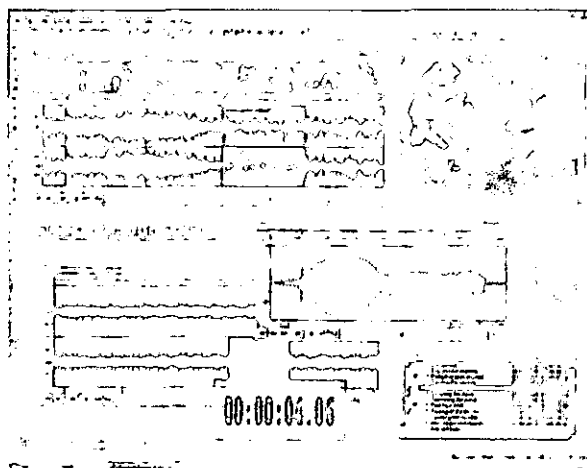
17. Berrucos, Joaquín, et al. APUNTES PARA LA PRODUCCIÓN EN VIDEO. Material de apoyo para el curso. Video científico. TV UNAM. UNAM. México, 1995. pp 141-142.

Existen varios tipos de software para crear y procesar audio digital, entre los más populares se encuentran: Pro Tools, TC Tools (DigiDesing); Sound Designer II; Audiovision (AVID); Premiere (Adobe); Sound Edit (Macromedia); JVP (Jupiter Voice Processor, de Jupiter Systems); ToolBelt (Synchro Arts); SAW Plus (Quality Software); WaveLab; Cubase VST (Steinberg).

Muchas de estas aplicaciones pueden generar, además de sus propios tipos de archivos, archivos de audio digital dentro de los estándares más conocidos:

El protocolo MIDI, implementa un código de transmisión de datos universal entre instrumentos electrónicos. Toda la información se procesa mediante mensajes compuestos por un mínimo de un byte (ocho bits) y un máximo de dos bytes (o hasta tres excepcionalmente). Las transmisiones MIDI se realizan en serie a una velocidad de 31,250 bits por segundo, e incluyen antes y después de cada byte transmitido, un bit de comienzo (start bit) y un bit de parada (stop bit); en total, 10 bits.

Connector Field Guide		
RCA		<ul style="list-style-type: none"> *composite video *line-level audio *digital audio
S-video		*separate Y/C video
BNC		<ul style="list-style-type: none"> *composite video *component video (x3) *antenna
RF		<ul style="list-style-type: none"> *modulated video *antenna
1/4 inch		<ul style="list-style-type: none"> *line-level unbalanced audio *line-level balanced audio *micro-level unbalanced audio *micro-level balanced audio *speaker-level audio
XLR "Canon"		<ul style="list-style-type: none"> *micro-level balanced audio *line-level balanced audio *digital audio
Mini-stereo		<ul style="list-style-type: none"> *headphone-level stereo audio *micro-level stereo audio (unbal)
Micro-stereo		*Sony Control-L
Mini-mono		<ul style="list-style-type: none"> *micro-level mono audio (unbal) *headphone-level mono audio *DC micro power
DB-9 (RS422)		<ul style="list-style-type: none"> *serial data *proprietary edit control
DB-25 (RS232, Visco)		<ul style="list-style-type: none"> *serial data *proprietary edit control
8-pin		<ul style="list-style-type: none"> *older Sony Control-L *Panasonic 8-pin control
Firewire (IEEE 1394)		*digital video and control data for DV format



Pero los archivos MIDI (.MID) no son sonido digitalizado, son, como ya dijimos, datos relacionados con la forma en que se interpreta, se escucha y luego se transmite un sonido, son una representación taquígrfica de la música en forma numérica.

Mientras que los datos de audio digital son la representación real de un sonido, almacenado en forma de combinaciones de miles de números (unos y ceros), esto hace que los archivos sean más pesados que los archivos MIDI.

En plataforma Macintosh, los sonidos digitalizados se almacenan como archivos de datos con la extensión .AIFF o .SND, en plataforma Windows los sonidos digitalizados se almacenan como archivos de onda con la extensión .WAV.

Al hablar acerca de la compresión de video mencionamos el estándar MPEG (Moving Pictures Experts Group), este sistema también comprime audio. En el caso del MPEG Layer III, mejor conocido como MP3 (.MP3), se desarrolló para comprimir únicamente audio.

QuickTime, es un formato muy práctico y popular, además de video este formato también maneja archivos de audio con extensión .MOV.

Real Audio 1.0, 2.0 y 3.0 es un estándar de alta calidad de sonido para voz y música; se utiliza principalmente en internet y permite escuchar las piezas al mismo tiempo que los archivos se transmiten por la red.

Rich Music Format (RMF) es un formato con calidad CD y fue creado específicamente para la WebTV (TV por internet).

-Dolby Surround y Dolby Digital AC-3 son sistemas de compresión de audio que se utilizan sobre todo en DVDs.

Los sistemas de edición no-lineal generalmente presentan las siguientes opciones de ajustes para las pistas de audio:

-Frecuencia de muestreo: 22.050 Khz, 22.255 Khz, 44.100 Khz, 48.000 Khz.

-Tamaño de muestreo: 8-bits ó 16-bits.

-Uso de muestreo: Mono ó Stereo.

-Número de canales: 1-8.

En la producción de materiales audiovisuales tan importante es conocer el lenguaje de la imagen en movimiento, como lo es conocer los aspectos técnicos de las herramientas a través de las cuales será posible concretar nuestras ideas creativas. Dominados los aspectos formales y técnicos, podremos dedicarnos libremente a la tarea de la composición conceptual del programa.

3. Género, carácter y formato de los programas en video.

El concepto género está íntimamente relacionado con el objetivo del mensaje que queremos comunicar, es la forma, el tratamiento que vamos a darle a un producto audiovisual para representar una realidad ante nuestro público meta.

Algunos autores consideran que únicamente existen dos tipos de género: 1) documental y 2) ficción, dentro de los cuales pueden insertarse varios subgéneros.

Si partimos de una definición simple de estos dos términos podemos diferenciarlos de la siguiente manera:

-El documental retrata un suceso real.

-La ficción es una construcción de la imaginación.

Esto nos lleva a reflexionar acerca de los conceptos ficción y no ficción.

"Las historias sobre la vida son importantes, pero la imaginación es la guía al momento de crear ficción y al serlo, el reconocimiento del hombre en lo representado es parcial. A veces se verá representado en la obra, otras no, o si lo hace, será por momentos. Aristóteles decía: 'Puesto que el poeta es imitador, lo mismo que un pintor o cualquier otro imaginero, necesariamente imitará siempre de una de las tres maneras posibles; pues o bien representará las cosas como eran o son, o bien como se dice o se cree que son, o bien como deben ser'. En la afirmación están presentes todas las posibilidades de la ficción y la no ficción. Al hablar de las cosas como son, podemos reconocer, sin más, el trabajo periodístico, y al referirnos a como se cree que las cosas son estamos frente a lo que es propio de la ficción".¹⁸

18. Puente, Soledad. TELEVISIÓN: LA NOTICIA SE CUENTA. Cómo informar utilizando la estructura dramática. Ediciones Universidad Católica de Chile de la Pontificia Universidad Católica de Chile. 2a ed. Alfaomega, México, 1999. pp. 30-31

Esto es aplicable tanto al cine, a la televisión y al video, lo que marca la diferencia es que cada uno de estos medios ha encontrado su propia identidad expresiva, su propia función social, su propio espacio cultural y por lo tanto sus propios géneros, como veremos a continuación.

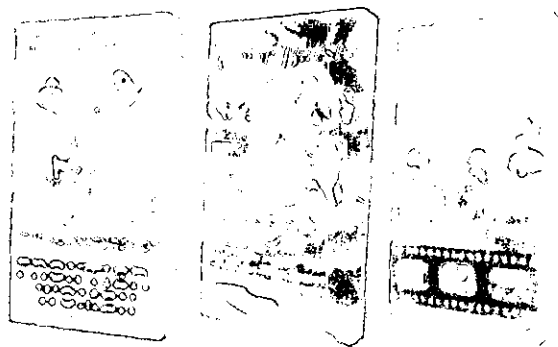
Mientras que en el cine los géneros se distinguen por su tratamiento literario (ciencia ficción, thriller, bélico, suspenso, etc); en televisión la dife-

rencia está marcada por las áreas de interés de los telespectadores (educativo, deportivo, telenovela, concurso, cultura, etc.) los gustos y las preferencias varían de acuerdo a la edad, ocupación, sexo, nivel socio-económico, etc. En tanto que en video los géneros y subgéneros están determinados por la forma de uso que se le da al video como medio. Partiendo de esto podemos hacer la siguiente clasificación:

USO DEL MEDIO	GÉNERO(S)	SUBGÉNERO(S)
Expresión artística	Video-arte	Video-galería Video-exposición Video-escultura Video-objeto Video-instalación Video-performance o Video-acciones
Medio de creación	Video-experimental Ficción	
Investigación, documentación y memoria de sucesos históricos, sociales y culturales	Documental*	*Docu-ficción *Docu-drama Reportaje Entrevista
Apoyo a la investigación científica	Científico	
Apoyo a la docencia y el aprendizaje	Educativo Capacitación	Video-cursos
Comercial	Video-clip Promocional Publicitario Institucional y empresarial	Video-catálogo
Alternativa de comunicación: aborda temas específicos que otros medios aíslan o rechazan	Político Denuncia social Divulgación	Panel Debate

En algunos casos es más adecuado hablar de modalidades de uso del video, más que de géneros, estas modalidades están determinadas por las necesidades de comunicación que se pretenden satisfacer a través del uso de este medio.

Sería imposible mencionar todos los usos que pueden hacerse del video, ya decíamos al principio de este capítulo que el video es un medio innovador, dinámico, vasto en recursos, creativo, propicio para la experimentación en su producción y en su aplicación, con un como se muestra en la siguiente página.



ALGUNAS MODALIDADES DE USO DEL VIDEO

USO DEL MEDIO	MODALIDAD
Elemento integral de un discurso multimedia	Apoyo escenográfico Apoyo museográfico Ambientación
Instrumento para registro y archivo visual	Registro de eventos sociales, culturales y políticos
Auxiliar para la presentación de otros productos audiovisuales	Animación Largometrajes Programas de televisión

En internet existe ya la modalidad del Videobanco o Video por demanda, sistema que transmite, a petición del usuario, videos de diferentes tipos y temas que se encuentran almacenados en un servidor.

No debe confundirse con la llamada Web TV que, como su nombre lo indica, se trata de una transmisión de televisión "en directo" a través de la red.

Carácter.

Además del género, otro factor que define a un programa en video es su carácter, es decir, su contenido y estilo particular; también podríamos definirlo como el "enfoque" con el que se presentará el mensaje. Entonces, dentro de cada género podremos elegir entre una variedad de tratamientos, por ejemplo:

Género: Documental

Carácter: Didáctico: si el propósito es transmitir un conocimiento mediante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Informativo: si lo que se pretende es dar noticia de algo.

Histórico: si se da cuenta de un hecho real importante.

Formato.

El formato de un programa se determina por las características de su o sus estructuras narrativas, es el orden general de un discurso global, el aspecto final del conjunto. El formato también decide el ritmo y los recursos narrativos que se emplearán en el programa.

Las posibilidades narrativas, expresivas y comunicativas del video, unidas a la creatividad de los productores y realizadores, han dado origen a una gran

variedad de nuevos formatos. Por ejemplo, podemos tener un programa con formato de concurso, de debate, de revista, etc.

Una vez determinado el género, el carácter y el formato del programa procederemos a la elaboración de los guiones, la forma escrita del producto audiovisual.

3.1. Algunas consideraciones sobre guionismo.

Un guión siempre tiene su génesis en una idea. Las ideas son a menudo sutiles y difíciles de abarcar. Sin embargo han de convertirse en el fundamento del guión.¹⁹

19. *Ibid.*, p. 20.

El guionista debe conocer profundamente el lenguaje, las características y limitaciones del medio, de esto dependerá el poder traducir el contenido del programa en términos audiovisuales que realmente comuniquen.

En los guiones se detallan todos los elementos de coordinación del audio y video, se define el papel que van a desempeñar en conjunto la imagen, la palabra y el sonido en cada secuencia de la composición del programa.²⁰

20. Adame Goddard, Lourdes. *GUIONISMO*. Diana, México, 1989. p. 53.

"La escritura de guiones exige una disciplina específica. Debe avanzarse por partes. Se trata de una construcción que obedece a una estructura lógica. La personalidad del escritor puede, sin duda, matizar esas partes... En realidad, las fases que se sigue en la composición del guión provienen de una experiencia o bien

de un autor, o bien de una empresa productora. No existen las recetas magistrales; sólo el talento y el trabajo".²¹

Así es, existen diversas técnicas para la elaboración de guiones heredadas del cine y la televisión (entre otras cosas ya mencionadas), pero que se fueron adaptando a las características propias del video como medio.

Una vez identificada la idea original, es necesario definir cuáles son los elementos que usaremos para darle forma y cómo los vamos a utilizar, dónde y cuándo.

Aquí presentamos una propuesta sobre las cuestiones de información y de comunicación que se deben resolver para llegar a la etapa de guionismo:

- 1) Selección del tema.
- 2) Definición del carácter y del objetivo del programa.
- 3) Definición del tipo de espectador al que se dirige.
- 4) Investigación del tema.
- 5) Formulación y fundamentación de la instancia narrativa, qué recursos vamos a utilizar.
- 6) Definición del mensaje central, idea sustancial del programa.
- 7) Redacción de una sinopsis.
- 8) Composición de la posible estructura temática.
- 9) Redacción del guión literario
- 10) Composición del guión técnico

Generalmente la estructura de un programa tiene tres segmentos principales a través de los cuales se hace una narración (relato de los acontecimientos o hechos, englobando la acción, el movimiento y el paso del tiempo), se presenta el mensaje, o se desarrolla un tema:

-Principio: presentación del tema, personajes, situaciones, suceso catalizador o detonante. En esta parte puede utilizarse el lead (gancho), una pista que se le da al espectador para que vuelva su atención hacia lo que está viendo, también debe ser una guía para que sepa de qué trata lo que viene; revela la meta, pero sin contar la historia.

Un guión bien estructurado, bien ordenado debe asegurar el movimiento progresivo, para que éste exista es necesaria la anticipación, cuanto antes se anuncie la meta, antes se iniciará el movimiento; es la mente del espectador la que debe avanzar junto con la narración, y esto tiene directa relación con la capacidad de establecer de manera simple y precisa la acción.

21. Comparato, Doc. CÓMO ESCRIBIR EL GUIÓN PARA CINE Y TELEVISIÓN. EDITORIAL PLANETA MEXICANA. México, 2003. p. 19

DEFINICIÓN DE LA SERIE		
TÍTULO	FECHA	PAGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	25/01/89	1
SUBTÍTULO		
Una revista en video como instrumento de comunicación alternativa para la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM.		TIEMPO: 27'00"
Observaciones: Serie de 12 programas. Periodicidad mensual. Cada programa llevará el título "Video-Revista de la ENAP"... Número 1, Número 2, etc.		
1) Selección del tema:		
Comunicación visual en la educación, personajes, actividades académicas, culturales y artísticas en la ENAP.		
2) Definición del carácter y del objetivo del programa:		
Carácter: informativo-educativo (presenta información sobre temas que pueden apoyar los contenidos temáticos de diversas materias). Objetivo: documentar diversas etapas de la vida artística, académica y cultural de la ENAP y dar cuenta de sus aportaciones a la cultura en general, al tiempo que se genera y promueve la producción audiovisual en esta institución.		
3) Definición del tipo de espectador al que se dirige:		
Comunidad de la ENAP y público interesado en las actividades de la ENAP, el arte, el diseño y la comunicación visual.		
4) Investigación del tema:		
(se mostrará más adelante)		
5) Formulación y fundamentación de la instancia narrativa (recursos):		
Videograbación de eventos y entrevistas, material de stock en video, animación 3D, animación de capas de video, producción gráfica, locución, musicización, efectos visuales y sonoros.		
6) Definición del mensaje central, idea sustancial del programa:		
Recorrido de la vida artística, académica y cultural de la ENAP en sus diversas etapas, y sus aportaciones a la cultura en general.		
7) Redacción de la sinopsis:		
Cada programa de la Video-Revista de la ENAP presentará información variada, a través de diez escenas fijas, acompañadas de una presentación (a manera de editorial), un epílogo y el comentario de créditos.		
8) Composición de la posible estructura temática:		
I) Presentación (editorial). 1) Tecnología para la Comunicación Visual. 2) Difusión cultural e intercambio académico. 3) Personajes. 4) Didáctica e Investigación. 5) La ENAP. 6) Servicios. 7) Colaboradores. II) Epílogo. III) Directorio (créditos).		
9) Redacción del guión literario:		
(se mostrará más adelante)		
10) Composición del guión técnico:		
(se mostrará más adelante)		

Una buena narración debe mantener siempre el interés, esto se logra por los giros y quiebres de la acción, por el ritmo, el fluir de las acciones en el tiempo. Más adelante, al referirnos a la edición, retomaremos estos conceptos.

-Nudo, medio, desarrollo: acción. Aquí se cuenta la historia, no sólo se hace una descripción de la información, aquí lo importante es la presentación de datos y hechos estructurados y organizados según los objetivos o las metas del programa. La acción no se produce sola, siempre hay un motivo, una razón para actuar. Decía Hegel: "La acción es esta voluntad persiguiendo su fin, teniendo conciencia del él, así como del resultado final".

-Clímax, final y desenlace. Cuando se alcanza la meta, comienza a terminar la historia y lo hace por dos vías: clímax y desenlace, que unidas forman un continuo. El clímax es el punto de mayor tensión dramática (del latín drama; griego drâma-drâo "yo obro", se refiere a la acción), es el momento de mayor interés.

Inmediatamente después viene la distensión, el relevo, la pausa: el des- enlace. En algunos casos se da el anticlímax, cuando nunca llega el momento de tensión máxima y todo termina tranquilamente.²²

La estructura de un programa es el esqueleto formado por la secuencia de escenas, montadas según el orden elegido por el autor para lograr diferentes niveles de tensión dramática.

La secuencia es la acción que sucede en un lapso o espacio temporal completo, un proceso, se compone de escenas.

La escena tiene una localización en el tiempo, el espacio y la acción: algo que sucede en algún sitio, en un momento preciso. Es la acción concreta.

La narración debe ser muy concreta, no incluir escenas innecesarias que pudieran distraer o interrumpir la acción; para lograrlo, de cada escena debemos precisar muy claramente: motivo (qué indica), intención (porqué se presenta) y objetivo (para qué se presenta).

Existen diferentes métodos para estructurar un programa de video, entre los cuales podemos identificar varios tipos de guiones:

-Story line (Sinopsis): es la síntesis de una historia, a partir de una narración breve pero precisa.

-La escaleta: segmentación del programa secuencia por secuencia, incluye necesidades de producción, definición de personajes y descripción breve de acciones.

-Curva narrativa: es una representación gráfica de las variaciones de intensidad narrativa en relación al tiempo.

-Guión literario: es la narración ordenada de la historia, incluye diálogos y acción, pero sin especificaciones técnicas; además describe personajes, intenciones y recursos narrativos lógica y claramente.

-Guión técnico: añade a la información del guión literario todas las indicaciones técnicas referentes a cámara, iluminación, sonido, efectos, etc.

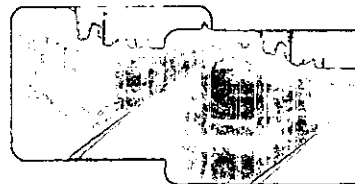
-Guión ilustrado (Story board): secuencia ilustrada de las principales tomas o escenas, lleva un comentario descriptivo, se anota el tiempo parcial por toma y el tiempo total acumulado.

El guionista también se encarga de preparar los textos que se dirán a cuadro y los que se escucharán en off.

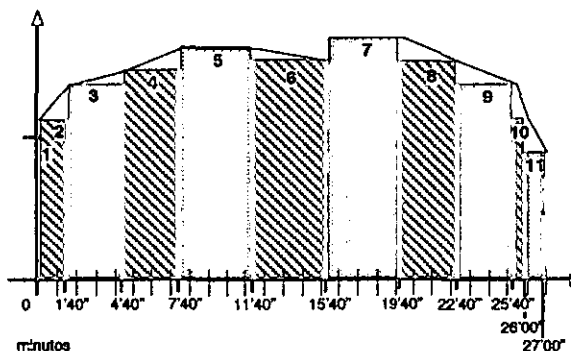
-Guión de locución: generalmente el texto se distribuye en una cuartilla a doble espacio entre renglones, cada línea es de 62 golpes (incluyendo el número de línea) y contiene sólo palabras completas.

Las características de los formatos de guión en términos generales las determina el medio, así como el uso de cierta terminología, con el fin de estandarizar el lenguaje técnico y facilitar su interpretación. Sin embargo, es común que tanto la compañía productora, como el realizador, o el mismo personal técnico hagan

22. Puente, Soledad. TELEVISIÓN: LA NOTICIA SE CUENTA. Cómo informar utilizando la estructura dramática. Ediciones Universidad Católica de Chile de la Pontificia Universidad Católica de Chile. 2a ed. Alfaomega, México, 1999. pp. 77-78, h.h. 81-82, 84, 87, 92-93, 98, 102, 104.



CURVA NARRATIVA		
PROGRAMA	FECHA	PAGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	8/03/99	1
OBSERVACIONES:		
		TIEMPO: 27'00"



SEGMENTOS	T.P.	T.T.
1-2. PRESENTACIÓN DE LA VIDEO-REVISTA	1'40"	1'40"
3. TECNOLOGÍA PARA LA COM. VISUAL	3'00"	4'40"
4. DIFUSIÓN CULT. E INTERCAMBIO ACAD.	3'00"	7'40"
5. PERSONAJES	4'00"	11'40"
6. DIDÁCTICA E INVESTIGACIÓN	4'00"	15'40"
7. LA ENAP	4'00"	19'40"
8. SERVICIOS	3'00"	22'40"
9. COLABORADORES	3'00"	25'40"
10. EPÍLOGO	0'20"	26'00"
11. DIRECTORIO (CRÉDITOS)	1'00"	27'00"

adecuaciones conforme a sus necesidades específicas, con lo que los formatos podrán tener un estilo más personalizado. Por ejemplo, algunos formatos adaptados combinan la información del guión ilustrado con la del guión técnico y alguna información de audio.

Aunque independientes, estas formas de estructuración pueden complementarse entre sí. Una manera de hacerlo es: ya definida la idea original se elabora una sinopsis, después una escaleta, a partir de las dos anteriores se determina la curva narrativa y finalmente se elaboran los guiones.

En el capítulo IV de esta investigación se muestra el desarrollo que se hizo de cada una de estas modalidades para el programa Video-Revista de la ENAP.

En resumen, el guionista debe dominar el lenguaje de la imagen en movimiento para traducir el relato a encuadres, movimientos, planos, transiciones; debe sacar provecho de los elementos visuales: escenografía, vestuario, actores, encuadres, color, iluminación, gráficos; de los elementos sonoros: música, locución, sonidos incidentales, sonido directo, sonido ambiental, etc., de manera que se establezcan códigos comunes a través de los cuales el espectador pueda descifrar los mensajes.



Para desarrollar los contenidos (la narración, los textos de locución, textos para entrevista, etc.) de manera adecuada será indispensable conocer bien el tema, esto requiere investigación y análisis; también se necesitan ciertas habilidades (fluidez, flexibilidad, originalidad) para concretar las ideas en un buen guión.

Los guiones se escriben en presente y con verbos específicos, se describe únicamente lo que se ve, por ejemplo: los sentimientos y sensaciones no se ven, habrá que describirlos a través de los códigos del lenguaje audiovisual.

En cada una de las etapas de producción de un programa los guiones funcionan como auxiliares para el control de situaciones diferentes y específicas:

-Antes de la grabación: son auxiliares en la planeación, identificación y organización de la información, los recursos narrativos, las necesidades de comunicación y las necesidades de producción.

-Durante la grabación: sirven de guía para la organización de los horarios de grabación, recursos, llamados, locaciones. Funcionan como

referencia para llevar un control y seguimiento de las acciones previstas.

-Después de la grabación: facilitan el "armado" del programa, la organización de las secuencias, el ajuste de los tiempos parciales con el tiempo total; orienta en cuanto al tratamiento visual y sonoro.

Estas etapas generalmente se designan como: preproducción (planeación), producción (grabación) y postproducción (edición), respectivamente. Normalmente el término "producción" también se emplea para designar a todo el proceso, desde la preproducción hasta la postproducción.

4. Diseño y producción de programas en video.

Diseñar y producir un programa en video implica una serie de responsabilidades que (a diferencia del cine y la televisión) generalmente se reparten entre un pequeño grupo de colaboradores.

El diseño de la producción se refiere a un plan maestro de trabajo que considera los llamados de los participantes, los escenarios, las locaciones, el plan de producción o break down, el orden de grabación de escenas y secuencias. De una planeación cuidadosa y la eficaz y efectiva coordinación entre los participantes dependerán la eficiencia, la tranquilidad y la rapidez del desarrollo de la producción.²³

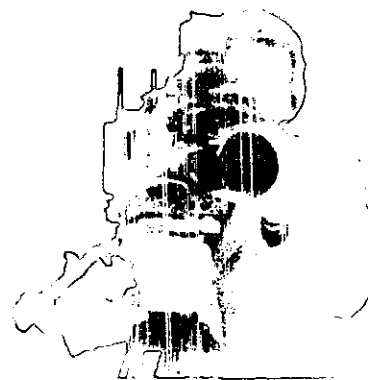
4.1. Elementos de la producción.

En la producción de programas hay una serie de factores que deben tomarse en cuenta desde el inicio para llevar a buen término el proceso en general. De ser posible, lo más adecuado es designar a un equipo de trabajo para atender cada uno de estos factores que corresponden tanto a personal como a recursos económicos, materiales, herramientas, trámites o contenidos, como veremos a continuación:

-Elementos administrativos: administración de recursos económicos en general, compra de materiales y equipos, transporte, elaboración de presupuestos, pagos, firma de contratos de servicios técnicos y de producción, solicitud de permisos, comercialización, entre otros trámites.

-Elementos de producción: personal creativo, según las necesidades puede estar integrado por: guionista, productor, director, escenógrafo, diseñador, utilero, editor, maquillista, iluminador, musicalizador, por mencionar sólo algunos.

Hay una figura que genera cierta polémica en el medio de la producción de video, el "realizador", para algunos es un sinónimo de "director", para otros lo es de "productor", sin embargo, sus funciones van más allá de las que cumplen uno u otro. El realizador es el coordinador del trabajo de todos los integrantes de la producción, en todas sus etapas, es el responsable del producto final, es quien debe darle un sentido al contenido en imagen y sonido, tanto en la etapa de guionismo como al dirigir la grabación y al editar el material. Debe tener conocimientos técnicos y de cultura de la imagen. En todo caso, sus funciones podrían semejarse más a las de un director de arte.



23. Viza, Miko. EL DIRECTOR DE TELEVISIÓN. Trillas, México, 1994. pp. 48-49.

-Elementos técnicos: personal técnico, expertos en su área que operan el equipo de grabación y postproducción (operadores de audio, video, camarógrafos, microfonista, asistentes, etc.)

-Elementos de contenido: son aquellos que aparecen ante las cámaras y constituyen el contenido o materia del programa. Es lo que el público ve y escucha en su televisor, incluye a los talentos (las personas que aparecen a cuadro, los conductores, actores, comentaristas y también los locutores en off, que aunque no los vemos, los escuchamos), los elementos visuales y sonoros que se emplearán (escenografía, vestuario, música, efectos, etc.) y el material de apoyo (por ejemplo maquetas, gráficos, fotografías, animaciones).

4.2. Etapas de la producción de programas.

La realización exitosa de un programa implica seguir al pie de la letra un plan de trabajo bien organizado, con el propósito de evitar contratiempos por el olvido o el descuido de alguno de los elementos ya citados.

Como se señaló anteriormente, la producción general se organiza en tres etapas: preproducción (planeación), producción (grabación) y postproducción (edición), a continuación explicaremos brevemente en qué consiste cada una de ellas.

-Preproducción: todo programa parte de una fase de planeación; una vez decidido el tema, género, duración y presupuesto asignado, se procede a la elabo-

ración del guión. Para esto se hará una investigación, revisión de materiales referentes al tema y, en algunos casos, investigación de campo. Una vez estructurado el guión se revisa el presupuesto y se hacen los ajustes necesarios, se hacen las contrataciones, las compras, los trámites, y se elabora un plan de trabajo (break down) en el que se desglosan los elementos requeridos y se establecen fechas. Por último se realizan juntas de producción para la presentación y conocimiento del guión y del plan de trabajo por parte de todo el personal que integra el equipo de producción.

-Producción: es la grabación del programa a partir de los guiones y del plan de trabajo, es muy importante respetar las fechas y los horarios convenidos, atender a los llamados con puntualidad, verificar la disponibilidad y el funcionamiento de los elementos (técnicos, administrativos, de producción, de contenido) que se requieren para la grabación y cuidar los aspectos de continuidad de la acción. Se instala el equipo de audio y video, la escenografía, la ambientación, la iluminación; si se trata de una locación se toman las medidas de seguridad necesarias para la instalación y se procede a la grabación de las escenas, entrevistas o sucesos.

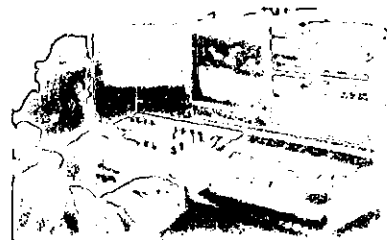
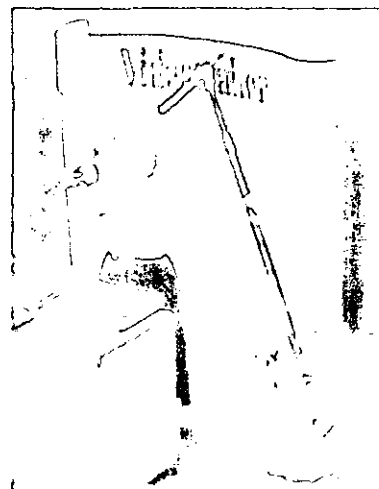
-Postproducción: una vez terminada la grabación, se califica el material, es decir, se determina con precisión su ubicación dentro de las cintas, su naturaleza y su calidad; después se edita "en frío" (edición off line), esto es, se cumple con la estructura fijada en el guión y se da ritmo las imágenes y al sonido directo. Aquí también se cuidan los aspectos de continuidad, pero no sólo en cuanto a la acción sino también en cuanto a la calidad de video y de audio. En la edición final (on line), las imágenes se relacionan entre sí con las transiciones y se añaden efectos si es necesario. Posteriormente se añaden elementos como voz en off, efectos sonoros, música y se mezclan con el sonido directo. Así se obtiene el programa terminado: Master. Es conveniente hacer una copia directa llamada Sub-Master a partir de la cual se sacarán las copias para distribución del programa.²⁴

Anteriormente se mencionó la controversia que puede generar el término "realizador", así mismo algunos prefieren referirse a la "realización de programas en video", más que a la "producción de programas en video" debido a que el término "producción" muchas veces remite o a las cuestiones administrativas del proceso o a la etapa de grabación únicamente; en tanto que "realización" remite a la dirección, coordinación y en muchos casos, ejecución directa del proceso de principio a fin. En todo caso, ambos términos son igualmente aceptados en el medio profesional.

4.3. Técnicas narrativas de edición.

La edición no debe reducirse al proceso técnico (ensamble, insert, manual) de unir de los segmentos uno tras otro en una línea de tiempo determinado. Ni limitarse a la etapa en que el material se califica, se copia de una cinta a otra en un orden determinado y se le añaden gráficos, animaciones y efectos especiales.

La edición implica mucho más que eso, es la fase en que daremos la forma final al discurso audiovisual que iniciamos con una idea y que hemos venido construyendo a través de palabras y códigos (en los guiones), imágenes y sonidos (en la grabación), es también el momento en que puede imprimirse un estilo característico (estético y conceptual) a la producción; por eso debemos pensar en la edición desde el primer momento, desde que se empieza a estructurar un programa y a organizarlo en escenas y secuencias.



24. Fernández, Patricia; et al. MATERIAL DE APOYO PARA LA MESA "EXPERIENCIAS DE PRODUCCIÓN DE VIDEOS DIDÁCTICOS EN LA UNAM". Muestra de video y televisión en la UNAM. TV UNAM. México, 1993. pp. 7-10.

Algunos autores siguen empleando el término "montaje" (como en cine), para designar a la integración espacio-tiempo en un mensaje audiovisual, éste es el propósito fundamental de la edición.

Dicha integración se consigue, entre otros factores, mediante el orden adecuado de planos, tiempos y ritmos.

-Tiempo: el diccionario lo define como la duración determinada por la sucesión de los acontecimientos. Pero en el mundo audiovisual el tiempo tiene dos usos y significados diferentes:

Uno es el tiempo real, el que se mide en horas, minutos y segundos, también llamado tiempo de representación porque se refiere al lapso durante el cual se presentarán las imágenes y sonidos; es decir, la duración del programa.

Y otro es el tiempo narrado, tiempo dramático o tiempo representado, como su nombre lo indica, es la representación del tiempo que transcurre dentro de la historia narrada, la representación del tiempo que lleva un hecho o un proceso determinado.

El paso del tiempo es un elemento integrador de las escenas que puede ser "modificado" con fines dramáticos. Puede alargarse (efecto de cámara lenta, por ejemplo) y entonces diremos que hay distensión, puede recortarse y entonces hablaríamos de condensación, un ejemplo común es la famosa hoja de calendario que se lleva el viento, las páginas de un periódico que se van acumulando, etc.

Generalmente el tiempo de representación es más corto que el tiempo representado, pero a veces coincide, esto sucede por ejemplo en un plano secuencia, en el que -con un mismo emplazamiento de cámara- se desarrollan las acciones en tiempo real, sin cortes ni transiciones.

Un paso de tiempo muy largo es una elipsis. Por ejemplo:

Se prende fuego a una casa/ Corte/ Se apagan las cenizas.

Con la elipsis podemos pasar de una complicación a una resolución rápidamente.²⁵

En la edición también es posible cambiar el orden de los acontecimientos:

Flash-back: es una secuencia o escena que remite al pasado, puede ser evocador, explicativo o atípico como elemento sorpresa.

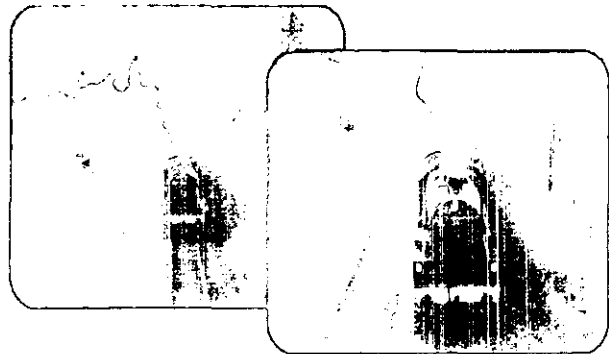
Flash-forward: secuencia o escena que nos muestra parcialmente lo que sucederá más adelante, en el futuro.

Insert: son imágenes fugaces que nos recuerdan que algo va a suceder, flashes que nos remiten a un acontecimiento, que aumentan la emoción y anticipan una situación.

Cortes: a diferencia del insert, muestran detalles importantes para la escena principal, nos sacan de la escena principal para agregar información relacionada a la historia, pero que no se presenta en ese lugar.

-Ritmo: es la armonía entre las secuencias, el equilibrio en la sucesión de planos e imágenes. Se habla de un ritmo simple cuando un solo elemento es el que se repite y de ritmo compuesto cuando se combinan varios ritmos simples.²⁶

26. González Alonso, Carlos. DICCIONARIO BÁSICO DE TÉRMINOS DE COMUNICACIÓN. Fondo de Publicaciones y Ediciones del Gobierno de Quintana Roo. Quintana Roo, México, 1993. p. 83.



25. Comparato, Doc. CÓMO ESCRIBIR EL GUION PARA CINE Y TELEVISIÓN. ED. TORIAL PLANETA MEXICANA. México, 2001. p. 178.

El ritmo-repetición es parte de la unidad de la obra, si un elemento aparece cada cierto tiempo y se lo puede reconocer como el mismo, está unificando por el mero hecho de repetir su aparición. Se habla de ritmo temático cuando se repite un tema y de ritmo-temporal cuando ese tema aparece cada cierto tiempo.²⁷

Tiempo y ritmo definirán el estilo narrativo y por lo tanto la estructura dramática del programa. Interés, unidad y coherencia serán elementos indispensables de un mensaje audiovisual bien construido.

Utilizando una adecuada técnica narrativa de edición es posible manipular tanto la realidad como la conciencia del espectador y crear una realidad que sólo existe en pantalla.

Entre las técnicas narrativas de edición podemos mencionar:

-Edición a ritmo: las imágenes se sincronizan con una voz en off o con una pieza musical.

-Edición por atracciones: cada escena y cada secuencia hacen una referencia directa a lo que va a pasar a continuación.

-Edición ideológica: alude a la interpretación de valores con el fin de establecer relaciones entre una serie de escenas consecutivas.

-Edición paralela: situaciones independientes, pero relacionadas entre sí, cuyo desarrollo individual se presenta de manera intercalada y llegan a un resultado o conclusión al mismo tiempo.

-Edición lineal: cuenta la historia respetando el orden lógico de las acciones, presenta las secuencias sin hacer modificaciones en el orden del tiempo.

Estas técnicas de edición además pueden combinarse con las

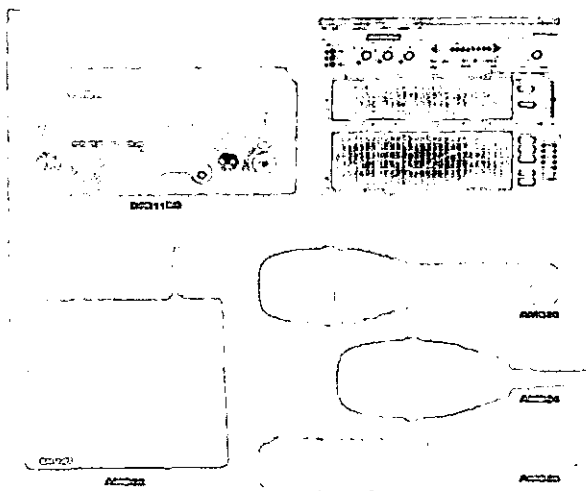
27. Puente, Soledad. TELEVISIÓN: LA NOTICIA SE CUENTA. Cómo informar utilizando la estructura dramática. Ediciones Universidad Católica de Chile de la Pontificia Universidad Católica de Chile. 2a ed. Alfaomega, México, 1999. p. 83.

opciones de manejo del tiempo (flash-back, flash-forward, inserts y cortes) y obtener estructuras narrativas muy interesantes. La comunicación del mensaje deja de ser lineal y se vuelve circular.

Algunas producciones, de acuerdo a su formato, llegan a combinar dos o más de estas técnicas, como es el caso de la Video-Revista de la ENAP que analizaremos en el capítulo final del presente trabajo.



4.4. Principios de sonorización de programas.



"Todo en nuestra vida tiene ritmo, tiene por lo tanto pulsaciones constantes y orden...Al ritmo respondemos emocionalmente".²⁸

28. Idem.

Para que haya ritmo debe existir una frecuencia más o menos estable. Como hemos visto, en una obra audiovisual el tiempo se puede dividir en partes

más o menos iguales, se puede variar la velocidad sin perder el ritmo, incluso se puede jugar con el tiempo. Tiempo y ritmo definirán el estilo narrativo y por lo tanto la estructura dramática del programa, líneas arriba hicimos esta afirmación, y al hacerlo no sólo nos referíamos a los elementos visuales, sino también a los auditivos.

El sonido a veces puede precisar más que una imagen, es más fácil de manipular, su ambigüedad permite audacia y creatividad en el trabajo. Un mensaje auditivo permite mayor libertad a la imaginación que un mensaje visual.

Si podemos hablar de imagen en el sentido visual, también podemos referirnos a una imagen sonora, lo que inmediatamente comporta la aplicación de criterios estéticos y expresivos.²⁹

29. Soler, Llorenç. LA TELEVISIÓN. UNA METODOLOGÍA PARA SU APRENDIZAJE. Gustavo Gili. Barcelona, (1991). p.40.

No solamente a través de las técnicas narrativas de edición se logra que un discurso audiovisual sea novedoso e interesante; existe otra posibilidad igualmente versátil y enriquecedora: el diseño de audio, la sonorización de los programas, a partir de la cual también podemos añadir a la estructura dramática tensión (con la acumulación de material acústico) o distensión (con ritmos precisos y estables se puede provocar stasis). El silencio (vacío) puede relajar o subir la tensión según el momento, la manera y la intención con que se utilice.

Así como es importante saber entrelazar los planos y las secuencias de imágenes, es indispensable conseguir una composición agradable de los diferentes planos sonoros, lograr texturas auditivas interesantes y saber manejar las armonías (disonancias y consonancias) para generar y transmitir los mensajes que acompañen, acentúen o sustituyan a la imagen, según se requiera.

Los elementos sonoros desempeñan tres principales funciones dentro de un discurso audiovisual:

-Contextualización: nos aportan referencias directas de ubicación de la escena en tiempo y espacio, este es el factor más importante para decidir si una imagen se acompaña de su audio ambiente o no.

-Dar veracidad en el mensaje: aunque se trate de una "realidad falsa", es decir, aunque una escena sea actuada, debe escucharse como si fuera real; por ejemplo, una escena de dos personajes platicando en la acera de una calle muy transitada carecería de veracidad si sólo se oyeran las voces y no se escuchara el bullicio de la gente y de los autos.

-Enfatizar emociones: a través de los contenidos arcaicos del material sonoro (el volumen es indicador de fuerza, distancia, importancia; un sonido grave se asocia con algo grande, uno agudo se asocia con algo pequeño).

Si el proyecto se presta a la experimentación podemos invertir el efecto para logra un ambiente de irrealidad, crear desconcierto o incoherencia sensorial; con esto se puede producir un efecto de distracción, de abstracción o de transición.

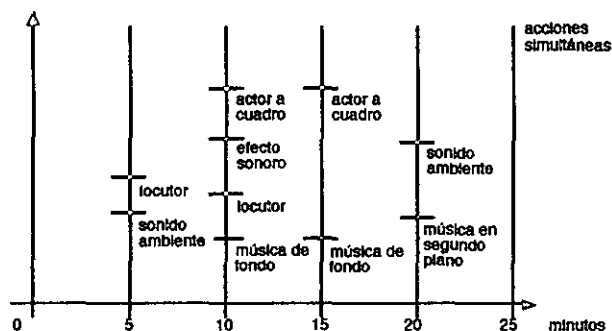
En la sonorización de programas todos los sonidos cuentan: el sonido ambiente, la voz en off, los efectos especiales, la música, los ruidos; y también el silencio. Cuanto más sutil es el manejo de los elementos, mayor eficacia se consigue en la comunicación.

Por ejemplo, iniciar un programa con una voz en off, sobre una imagen poco interesante se podría "enfriar" la acción desde el principio. En los casos en que se requiera un doblaje o traducción se procurará que en este paso no se pierda calidez ni veracidad. El timbre, la modulación y la entonación de la voz también son factores que modifican el significado de los mensajes.

Los ruidos y algunos efectos especiales son índices (dan testimonio de algo, aunque no lo describen por completo) que complementan algunas informaciones visuales.

La música es una combinación de procesos de tensión, distensión o stasis; esto quiere decir que puede ser gradualmente más tensa, menos tensa o estable y "transferirle" estas características a las secuencias que acompaña.

Las variaciones de intensidad rítmica en relación al tiempo pueden representarse gráficamente, haciendo una segmentación lineal que indica una subdivisión entre hechos significativos, y una estratificación con cortes transversales en el espesor que indican las acciones simultáneas al momento de la segmentación lineal.



Como puede verse, la información de carácter conceptual se percibe con mayor facilidad si las imágenes se refuerzan con sonidos.

En una obra audiovisual imagen y sonido deben ser tratados como un todo indisoluble, inseparable, teniendo en cuenta que el valor de una aportación sonora a una imagen determinada puede cambiar el sentido de la misma.³⁰

30. Soler, Llorenç. LA TELEVISIÓN. UNA METODOLOGÍA PARA SU APRENDIZAJE. Gustavo Gili, Barcelona, 1991. p.41.

4.5. La producción gráfica en el video.

Tradicionalmente la participación de los diseñadores y comunicadores gráficos en la producción videográfica se limitaba a esta área; en la actualidad ya se ve mayor participación dentro de cada una de las etapas de producción.

La producción gráfica fue en un principio sólo un elemento de apoyo para ilustrar o explicar algo referente al tema o la historia que se estaba desarrollando. Poco a poco fue ganando terreno y, apoyándose en las nuevas posibilidades expresivas de la imagen digital, se convirtió en un elemento significativamente útil para la comunicación de conceptos audiovisuales.

Ahora el "grafismo", como llaman algunos autores a la producción gráfica, se utiliza, entre otras cosas, para:

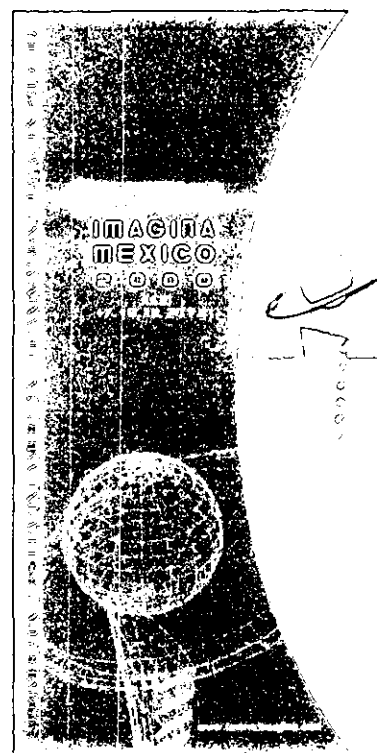
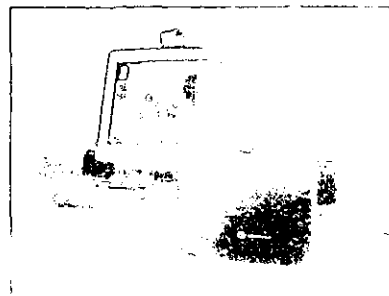
- Abrir y cerrar títulos de programas.
- Presentar datos de identificación de los participantes.
- Enfatizar palabras poco familiares, ideas o definiciones.
- Presentar información superpuesta a la que muestran las imágenes y el audio.
- Presentación y explicación de diagramas y modelos.
- Compensar las limitaciones de producción para reproducir algún evento o proceso.
- Facilitar la comprensión de procesos complejos.

Cada uso se asocia con materiales de diferentes características y procedencia, se pueden considerar como elementos gráficos:

- Fotografías, diapositivas, dibujos.
- Los mapas, esquemas, diagramas, estadísticas.
- Fondos (backgrounds).
- Logotipos.
- Elementos tipográficos.
- Las secuencias de animación tradicional y digital.
- Sets virtuales y personajes virtuales.

Desde la década de los ochenta, los avances tecnológicos en hardware y software, aportaron a la producción gráfica nuevas, interesantes y poco explotadas posibilidades: creación de dibujos, generación de imagen sintética, textos, animación, texturas, entre otras posibilidades.

Una vez que se logró digitalizar la imagen videograbada fue posible manipularla y adicionarle efectos, integrarla a composiciones gráficas y más aún; a partir de esa imagen de video, generar digitalmente una imagen que es por sí misma una composición gráfica.



Pero además de manipular y componer las imágenes de video surge la posibilidad de generar imágenes digitales a partir de materiales scaneados (fotografías, dibujos, etc.), ilustraciones digitales, modeladores de objetos tridimensionales y generadores de efectos especiales.

Algunos de los sistemas más utilizados para la creación de materiales gráficos digitales son: Paint Box, Harriet (Quantel), Mirage; y los softwares: Softimage; Illustrator, Photoshop, Final effects; After effects (Adobe); Elastic reality, Electric Image; Flint, Flame, Inferno (New Media/ Discreet Logic); Liberty Aurora; Media Illusion (Alias Wave Front).

Una característica de la estética del video es que sus imágenes en general tienen una gran influencia de los conceptos del diseño gráfico, que han sido adaptados a las características técnicas del medio. De esta manera, es muy fácil identificar, sobre todo en los elementos gráficos que aparecen a cuadro, algunos o la totalidad los siguientes conceptos básicos del diseño:

-El punto: es un elemento estructural tanto imaginario como real. Es una referencia a una posición en el espacio y ejerce una fuerte atracción sobre la mirada. El centro óptico es un ejemplo del punto imaginario.

-La línea: también puede ser real o imaginaria. Es real cuando define formas como en un dibujo, o en los alfabetos. Las palabras y las oraciones en sí mismas forman líneas. Muestra dirección y movimiento, pero no existe en la naturaleza, funciona como demarcación entre tonos adyacentes.

-Forma: las líneas articulan las formas. Las formas también pueden ser definidas como tono, textura, contornos (regulares-irregulares) y el tamaño. Normalmente identificamos lo que vemos con tres formas básicas: cuadrados, círculos y triángulos; combinándolas entre sí surge una infinidad de variaciones. Cada forma sugiere psicológicamente su propio significado.

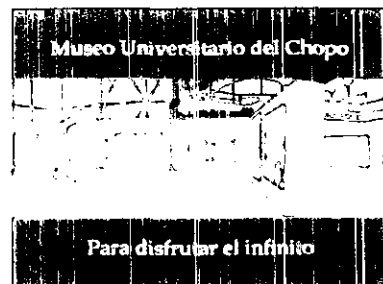
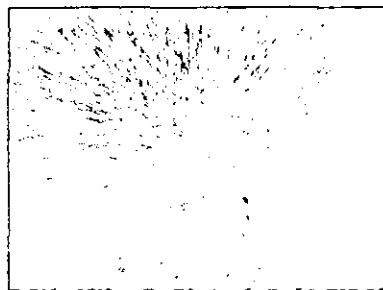
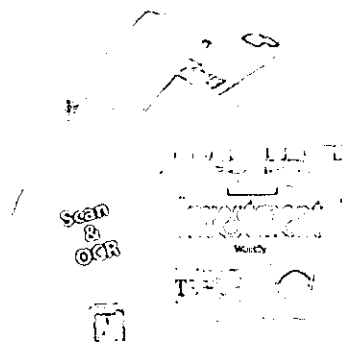
-Tono: se refiere a la claridad u oscuridad relativas. La relativa claridad recibe el nombre de valor trátese de luz cromática (color) o acromática (blanca).

-Textura: toda estructura de una superficie puede ser percibida visualmente como algo que tiene textura. Podríamos decir que se refiere a la manera en que se entrelazan los elementos formales.

-Contraste: en toda forma de comunicación algunos materiales (o ideas) deben enfatizarse más que otros. El contraste es la fuente de todo significado. Puede lograrse contraste aplicando polaridades de tamaño, forma, tono, textura y dirección.

-Equilibrio: existe equilibrio cuando los elementos son colocados con un sentido de contrapeso o equilibrio. El peso de un elemento es el resultado de su tamaño, su forma y su tono. El equilibrio puede ser simétrico o asimétrico. Un diseño asimétrico suele ser más atractivo y dinámico que uno simétrico.

-Proporción: se refiere a la relación de un elemento con otro o al conjunto como un todo en proporciones que reflejan tamaño y fuerza.



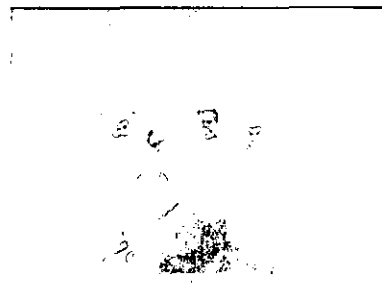
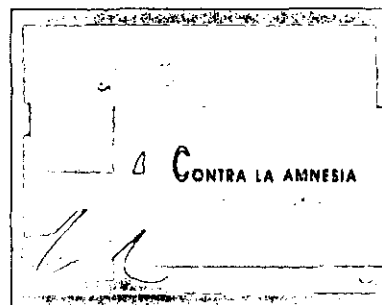
Ocasionalmente se utilizan algunas relaciones matemáticas para establecer patrones regulares, las más comunes: la proporción aritmética, la proporción raíz de dos y la proporción áurea.

-Ritmo: se logra a través de la repetición ordenada de cualquier elemento: línea, forma, tono, textura. El ritmo es una fuerza vital en el movimiento. Tal como la proporción, es una manifestación del crecimiento y del desarrollo.

-Armonía: la armonía, como el contraste, son bipolares. Existe armonía en las características del tono, la forma, el tamaño y la textura de los elementos. La armonía completa es pasiva. El contraste es activo y vigoroso, produce énfasis y movimiento dinámico.

-Movimiento: la manipulación de los elementos (es decir, la sintaxis y la gramática del diseño) es el medio de control del movimiento ocular; de ello dependerá la lectura del mensaje. En el mundo audiovisual, es la base del llamado "lenguaje de las imágenes en movimiento".

-Unidad: el establecimiento del tema es el plus que la unidad debería darle al mensaje. Los elementos individuales del mensaje deben relacionarse entre sí y con el diseño total para lograr coherencia.



Color.

La fuente de todo color es la luz, la luz que aparece como blanca es la proporción equilibrada de todos los colores que componen el espectro, cuando la proporción se desequilibra hacia las ondas de un determinado color, la luz se tinte de ese color. Así como existen colores primarios pigmento (rojo-magenta, amarillo y azul-cyan-), existen colores primarios luz (rojo-rojo naranja-, verde y azul-azul violeta-), a partir de los cuales se logra una variedad infinita de mezclas. Los tres términos básicos para describir un color son: matiz (es sinónimo de color, lo que distingue a uno de otro), valor (claridad u oscuridad), e intensidad (fuerza).

En general, podemos afirmar que las principales funciones del color en la comunicación son:

- Llamar la atención (despertar y fijar el interés).
- Producir efectos psicológicos (pueden sugerir frío o calor, formalidad o informalidad; según algunos estudios el rojo implica vida y muchos estados de ánimo e ideas asociadas con la vida como la acción, la pasión y la alegría; el azul connota distinción, reserva y serenidad; el verde es la naturaleza; el púrpura el esplendor y la pompa; el blanco es la pureza).
- Desarrollar asociaciones (un color puede remitir a un objeto, a una situación o a una época determinada).

- Lograr la retención (el color es un elemento que facilita en gran medida la permanencia de una imagen en la memoria).
- Crear una atmósfera determinada (a través de una interacción entre las funciones anteriores).

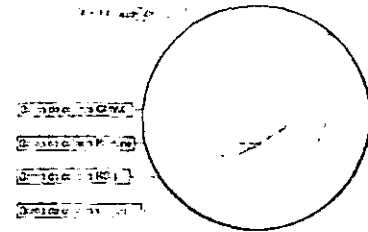
El uso del color también puede producir en una imagen sensaciones de:

- Equilibrio (el color le agrega peso a los elementos, los colores brillantes resultan más ligeros que los oscuros).
- Contraste (entre elementos claros y oscuros).
- Proporción (relación equilibrada entre dos colores).
- Ritmo (repeticiones que marcan una guía para la lectura del mensaje).
- Unidad (como elemento de integración).
- Armonía (el resultado de una aplicación adecuada de los principios del uso del color).³¹

31. Cf. Turnbull, Arthur, Baird, Russell. COMUNICACIÓN GRÁFICA. Trillas. México, 1990. pp. 270-287, 254-261.

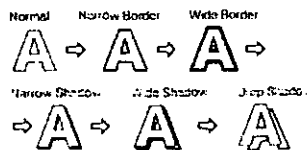
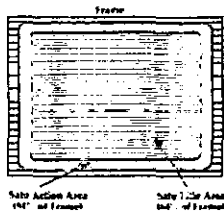


Las características técnicas de los monitores o televisores determinan algunos aspectos que siempre hay que considerar para obtener una imagen sin problemas. Por ejemplo, algunas texturas causan un defecto llamado "moiré" ocasionado por la dificultad para traducir algunos detalles de la imagen; los colores luz se comportan de manera diferente a los colores pigmento, algunos tonos de rojo provocan una vibración molesta en pantalla; al igual que una luz demasiado intensa puede dar la sensación de "perforaciones" en la imagen.



En cuestión de composición es importante recordar que el video "aplana", visualmente las distancias se acortan y se pierden un poco las proporciones.

El área de trabajo sobre la cual se distribuyen los elementos debe respetar ciertas zonas de seguridad para su ubicación y movimiento.



Cuando se utilizan elementos tipográficos se debe cuidar que el texto tenga legibilidad, que el tamaño del tipo permita leer sin dificultad y que el color no se mimetice con los colores de la imagen de fondo.

Animación.

Por secuencias animadas o de animación entendemos la ilusión de movimiento en objetos inanimados a través de técnicas tradicionales o digitales. La animación es un recurso casi imprescindible en la producción videográfica actual.

Debido a la diversidad de técnicas y materiales, la animación ha recibido diversas clasificaciones, una de ellas se hace tomando como referencia la dimensionalidad y los materiales que requiere: ³²

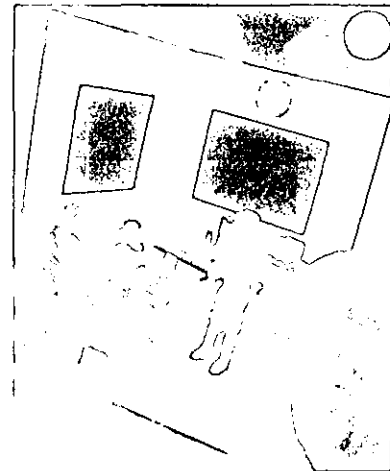
Dos dimensiones:

- Animación por celdas (cell animation, es la técnica clásica, una serie de dibujos sobre película transparente o acetatos que contiene una fase de movimiento).
- Línea (en la animación por celdas sirve como prueba antes de colorear los dibujos, pero en algunos casos se presenta como el producto final).
- Recorte (figuras de papel apoyadas en un fondo o sujetas con un vidrio).
- Filtro (derivada de la anterior, el filtro ofrece mayor textura y brillantez de color).
- Sombras chinescas (también con figuras recortadas, se proyecta su sombra sobre un fondo).
- Silueta (los elementos se colocan sobre una mesa de luz o superficie luminosa)
- Collage (con partes de objetos que se ensamblan en una relación de efecto simbólico o de sugestión).
- Copias fotostáticas (las imágenes se retocan, se colorean, se amplían, se reducen).
- Kinestesia (animación de imágenes fijas, usualmente fotografías, mediante movimientos de cámara y encuadres, o la sucesión entre ellas).
- Rotoscopiado (combina acción viva e imágenes animadas).
- Sobre película (técnica de cine, pintando o rayando directamente la película).
- Sobre vidrio (sobre una superficie translúcida se van "dibujando" las formas con tintas o con arena).
- Con pastel (cada cuadro se dibuja sobre una base de papel de lija).
- Con arena (sobre una cama de arena se dibujan las formas).
- Con proyector (se capturan los cuadros de una película para después poder insertar imágenes, modificar el tiempo real, omitir cuadro, etc.).

Tres dimensiones:

- Lapsos de tiempo (una serie de cuadros del objeto en movimiento se une a otra serie de cuadros grabados posteriormente, con un intervalo temporal entre cada fragmento).
- Pixilación (movimiento poco natural que resulta de extraer algunos cuadros de la acción).
- Objetos (puede hacerse con muñecos, con arena, con barro, etc., se graba cada posición cuadro por cuadro).
- Tablero de agujas (pin screen, sobre una pantalla con miles de alfileres de diferentes alturas se crean figuras en claro-oscuro al iluminarse a 45°).
- Muñecos articulados (robots motorizados).
- Modelos a escala y maquetas (se recrea un escenario a escala, los objetos se mueven poco, generalmente es la cámara la que realiza los desplazamientos).

32. Berruecos, Joaquín, et al. APUNTES PARA LA PRODUCCIÓN EN VIDEO. Material de apoyo para el curso Video científico. TV UNAM. UNAM. México, 1996. pp. 103-113.



-Modelado (clay animation, los objetos se modelan con diferentes materiales: cera derretida, plastilina, masilla, migajón, etc. y se siguen modificando conforme avanza la acción).

-La animación por computadora (computer animation) se utiliza igualmente para dos y tres dimensiones. Aunque es ciertamente realizada en dos dimensiones, crea perfectamente la sensación de tridimensionalidad.

Algunas aplicaciones permiten hacer animación con layers (capas) de video, varias "pistas" de video se combinan entre sí, con la posibilidad de realizar desplazamientos en dos y tres dimensiones, variaciones en opacidad, tamaño, color, forma, filtros, etc.

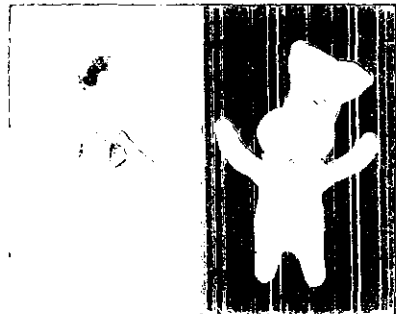
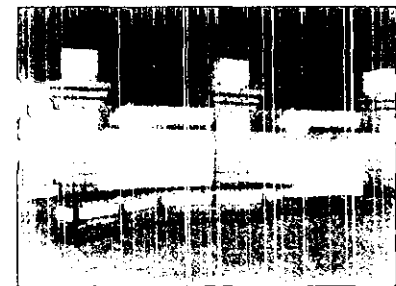
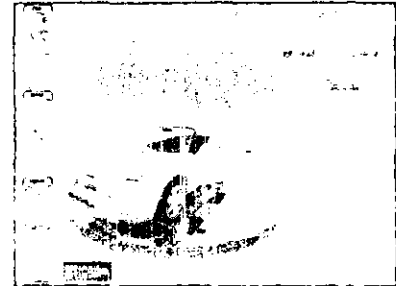
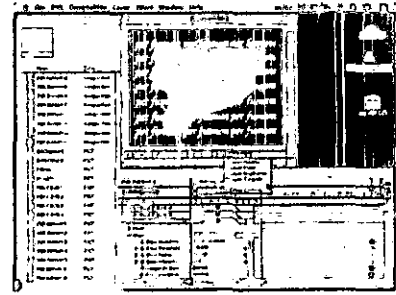
Las aplicaciones para crear imágenes de objetos bidimensionales y tridimensionales en movimiento más utilizadas son: Director (Macromedia); Light Wave; Strata Studio Pro (Strata); 3D Studio Max (Kinetix); Infini-D; Power Animator (Alias Wave Front); Mental Rai (software especial para render, permite crear sombras, luces, brillos y texturas), entre otros. Estos softwares también son empleados como herramientas auxiliares de acabado o postproducción en la animación tradicional.

Los softwares Maya (Alias Wave Front) y Softimage (Softimage) son sistemas o soluciones de aplicaciones muy completas organizadas en módulos que van desde modelado (para construir objetos o personajes), actores (para darles movimiento), materiales (texturas, colores, opacidad, brillo, transparencia, etc.), herramientas (capturar, importar y exportar imágenes), hasta movimiento (conjunción e interacción de todos los elementos, de acuerdo al guión o plan de acción). Sumatra (Softimage) introduce el concepto de animación no lineal que puede sincronizarse en diferentes aceleraciones y con audio.

La evolución de estas aplicaciones y sistemas, la experimentación, la creatividad y las exigencias del ritmo acelerado de la producción profesional de video y televisión han permitido solucionar algunas limitantes existentes en cuanto espacio, tiempo y costos relacionados con escenografía, ambientación, recreación de momentos históricos o construcción de escenas fantásticas. Para esto se recurre a softwares y hardwares (Motion Capture de Dream Team, Soccer Seta, Cyber Set E, Ascension, etc.) para la creación de sets virtuales dentro de los cuales tanto el personaje a cuadro como las cámaras interactúan con los elementos que componen el escenario virtual. También se han desarrollado sistemas de captura de movimiento para actores virtuales en tiempo real, con este sistema se "copian" en tiempo real los movimientos de una persona (que tiene varios sensores adheridos a su cuerpo) a un personaje creado en computadora.

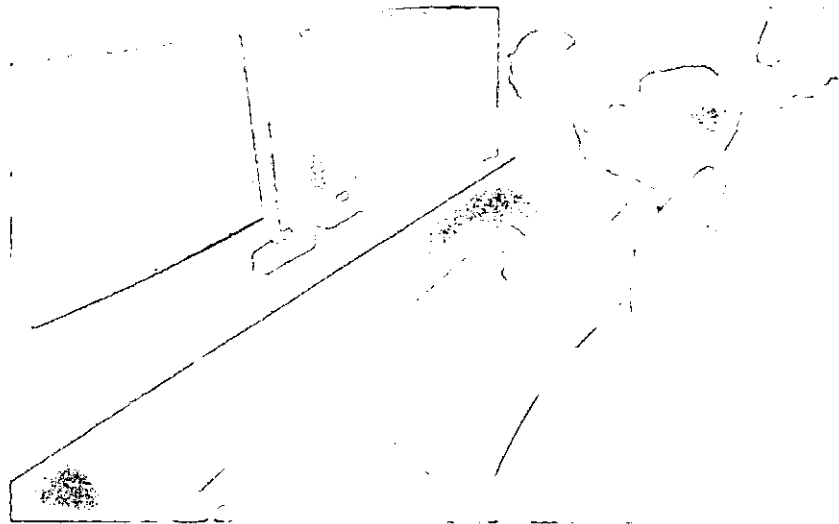
La producción gráfica se ha convertido en un elemento casi indispensable en la producción de programas en video. Actualmente hay programas que están constituidos en su totalidad por secuencias de producción gráfica (video-catálogos, animaciones, etc.), donde "video" se refiere al soporte, al medio de presentación y de difusión, y no tanto a la técnica de producción.

En todo caso, la composición y el uso de elementos gráficos debe ser compatible con el tipo de mensaje. Un mensaje podría dejar de ser suficientemente concreto si se emplean demasiados recursos visuales que finalmente sólo producirían confusión y distracción.



CAPÍTULO III

EL VIDEO COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN ALTERNATIVA EN LOS CENTROS DE FORMACIÓN PROFESIONAL



Los medios de comunicación masiva pocas veces otorgan los espacios necesarios para mostrar, difundir y apoyar los proyectos culturales y educativos que se generan a todos niveles. Es por ello que muchas universidades, organizaciones sociales o grupos de artistas han recurrido al uso de otros medios, los medios alternativos de comunicación, sobre todo al video y a Internet, para cubrir sus necesidades de comunicación.

Ya comentábamos, en el capítulo I de este trabajo de investigación, que en el campo de la comunicación alternativa el nuevo orden informativo internacional insiste en que es necesario educar para la comunicación, y plantea que eso debe hacerse prioritariamente en el aula y, simultáneamente, a través de los medio masivos.

Raúl Rivadeneira afirma: "Si la comunicación masiva es interacción social, entonces encierra múltiples formas de aprendizaje y socialización. Si los medios masivos son capaces de planificar políticas educativas a través de mensajes de otra índole: noticiosos, de opinión, de entretenimiento y propaganda, el límite entre la educación intencional y la no intencional se disuelve. Aunque parezca obvio, el secreto de la praxis educativa en cualquiera de sus niveles radica en el cumplimiento de una condición previa: el conocimiento por parte del receptor del código que usa cada medio".¹

1. Rivadeneira Prada, Raúl. PERIODISMO. La teoría general de los sistemas y la ciencia de la comunicación. Trillas. México, 1994. pp. 276, 281.

1. Tecnología educativa: nuevos canales, nuevos medios, nuevos modelos.

En el ámbito educativo la utilización alternativa de los medios ha modificado los métodos de enseñanza; aun en las las emisiones y publicaciones dirigidas al público en general es posible encontrar un objeto interesante de estudio, dependiendo del enfoque con el que se aborden.

Las experiencias de comunicación alternativa en el campo educativo han demostrado que los medios audiovisuales de comunicación pueden utilizarse no sólo para crear entretenimiento, sino para dar vida a nuevas formas de expresión aprovechando las posibilidades de su propio lenguaje.

Desde mediados de la década de los setentas, diversas organizaciones y centros de investigación han estudiado las posibilidades de elevar la calidad educativa a través del uso de los medios audiovisuales. Su aplicación ha incidido especialmente en el campo de la docencia y capacitación, por lo cual ahora podemos hablar de una tecnología educativa que va desde el uso del pizarrón, hasta las llamadas nuevas tecnologías.

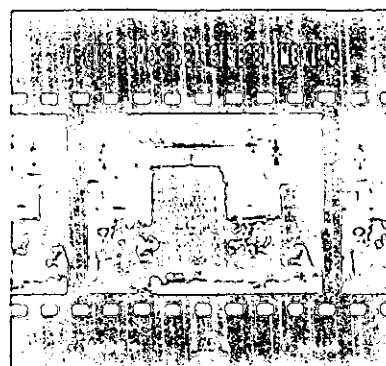
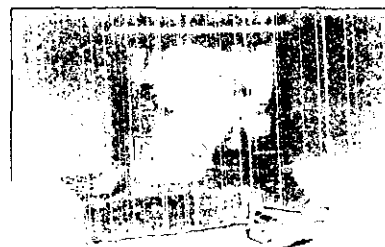
Sin embargo no podemos dejar de mencionar aquellas herramientas y materiales que representan la base y el desarrollo del uso didáctico los medios audiovisuales: el pizarrón, el franelógrafo, el rotafolios, el proyector de cuerpos opacos, el retroproyector, el proyector de transparencias, entre los más utilizados.

Una ventaja muy importante que ofrecen los medios audiovisuales (magnéticos y digitales) grabables es que permiten tener un registro de eventos para poder observar infinidad de veces la reproducción de un fenómeno y conservar un registro de ello, sobre todo si se trata de algo fugaz, irrepetible, muy costoso o complicado para volver a realizarse. Esto ha beneficiado sobre todo al área de las ciencias, entre ellas: la medicina, física, química, biología.

Estos medios hacen una valiosa aportación a las técnicas de investigación por la particularidad de su lenguaje, sus continuos procesos de desarrollo y evolución tecnológica, y por el hecho de que, además de ser medios de comunicación, son también instrumentos de investigación, e instrumentos de transmisión del conocimiento.²

Cine.

Se puede usar de muchas maneras en la educación: para comunicar, informar, cambiar o fortalecer actitudes, desarrollar habilidades, crear interés, plantear problemas, evocar estados de ánimo, imprimir emoción al aprendizaje, etc. Se usa también para examinar la capacidad de los alumnos en la resolución de problemas. A veces las imágenes explican por sí solas un significado, otras veces se acompañan de narraciones grabadas o en vivo. Los alumnos pueden usar las películas para estudio independiente de algún tema o para plantear experiencias de aprendizaje a su grupo. La utilización de películas como actividad de tiempo libre y recreación se asemeja a la lectura libre.³



2. Tosi, Virgilio. EL LENGUAJE DE LAS IMÁGENES EN MOVIMIENTO. Editorial Grijalbo. México. 1993. p. 41.



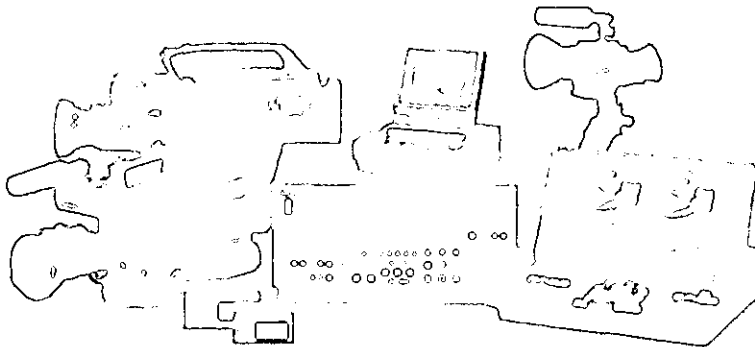
3. Berruecos, Joaquín; et al. APUNTES PARA LA PRODUCCIÓN EN VIDEO. Material de apoyo para el curso Video científico. TV UNAM. UNAM. México,

Televisión.

El desarrollo de la tecnología televisiva ha permitido generar propuestas educativas como la "tele-escuela" en los años sesenta, el sistema de tele-secundaria, la educación a distancia a través de tele-conferencias, seminarios y diplomados.

Se ha demostrado que su uso en el aula hace la clase más atractiva; sin embargo, su eficacia depende principalmente de dos factores: la calidad de los programas y el mecanismo de difusión. Al presentar un programa como apoyo audiovisual o como objeto de estudio hay que considerar si se ajusta al plan de estudios, si el maestro tiene información completa del contenido y objetivos del programa, si se dispone del tiempo adecuado para analizarlo sin premura, etc.⁴

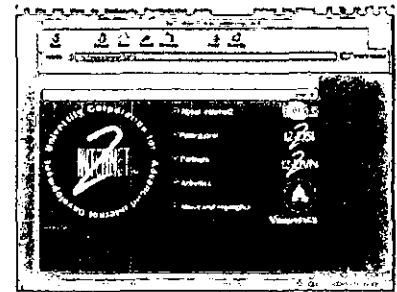
4. Ibid. pp. 24-25.



Nuevas tecnologías, nuevos medios.

La conjunción de las técnicas televisiva y del video unidas a las posibilidades de la computación y han dado lugar al desarrollo de las llamadas nuevas tecnologías: opciones como las publicaciones electrónicas, el audio y video digital, la televisión vía satélite, la televisión interactiva y el desarrollo de redes de cable, radio terrestre y satelital para servicios multimedia.

La transmisión televisiva vía satélite, las videoconferencias y el correo electrónico, son algunos de los nuevos canales que más se utilizan para potenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje, como es el caso de Internet 2, desarrollado específicamente para estos fines.



Video.

Sin ser un medio nuevo, su utilización en el sector educativo puede considerarse muy reciente. Ha tenido un uso muy versátil en las prácticas educativas, por ejemplo en las publicaciones que se acompañan de material videograbado como apoyo audiovisual, o cursos en video sobre diferentes áreas del conocimiento, hasta su aplicación como herramienta para la investigación, y la producción misma de programas en video.

Este medio permite estimular la imaginación de los estudiantes, favorece la participación, la discusión entre ellos y el maestro, incita a la investigación y rompe con la rutina de las clases.

5. Fernández, Patricia, et al. MATERIAL DE APOYO PARA LA MESA "EXPERIENCIAS DE PRODUCCIÓN DE VIDEOS DIDÁCTICOS EN LA UNAM". Muestra de video y televisión en la UNAM. TV UNAM. México, 1994. pp.5-6.

Además prepara a los alumnos para extraer información de otros medios, manejar nuevos contenidos y nuevos sistemas de codificación, facilita la recordación, comprensión y aplicación de contenidos en forma global, no lineal. Permite introducir en el aula objetos y situaciones difíciles de ser observados en la realidad, posibilita un análisis guiado, realizado en forma grupal.⁵

Desde que se popularizó el uso del video y del internet, combinándolos con medios más tradicionales como el fax o el correo, se han modificado los modelos tradicionales de enseñanza a nivel mundial, los procedimientos empleados en las clases presenciales aparecen limitados en las llamadas "clases virtuales" de los sistemas de educación a distancia y educación en línea.

Con el uso alternativo de los medios en la educación la comunicación, el intercambio entre profesores y alumnos se ve enriquecida por nuevas situaciones, se ve multiplicada. Obviamente estos métodos tardarán años en poseer el nivel de desarrollo que poseen los métodos clásicos; pero esta es una tarea tanto de las instituciones educativas y de quienes las dirigen, como de los profesores y alumnos, debe ser una responsabilidad compartida.

Se trata de aprovechar las posibilidades de los nuevos medios y del uso alternativo de los medios tradicionales, y plantearse nuevos fines, nuevos contenidos, nuevos modos de evaluar.

Evidentemente los nuevos canales están cambiando los modos de conocer, la información está disponible minuto a minuto desde cualquier parte del mundo, sólo hay que aprender a recuperarla, almacenarla y aprovecharla aplicando una metodología adecuada.

Algunas de los aspectos que de alguna manera dificultan la aceptación y el contacto con estas nuevas formas de conocimiento son:

- Limitantes de tipo tecnológico (hardware y software).
- Términos, siglas, denominaciones; es decir, el lenguaje que se usa en estos nuevos medios.
- La variedad y el ritmo acelerado del desarrollo y actualización de aplicaciones que dificulta una clasificación rigurosa.

Nuevos modelos educativos.

A partir de un análisis de los modelos educativos tradicionales, se han desarrollado tres propuestas de modelos educativos para facilitar la introducción y manejo de los nuevos canales en la educación⁶:

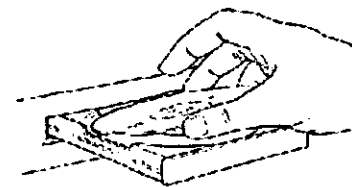
-Modelo magistral: en él abundan los sistemas de distribución de información, en muchos casos están centralizados en las bibliotecas pero también incluyen materiales audiovisuales y multimedia. Se distribuyen internamente, pocas veces se encuentran en sistemas abiertos.

El problema con este modelo es que no incluye prácticas de aprendizaje, es más individualizado. Generalmente existe como complemento a entornos de enseñanza, en muchas ocasiones presenciales.

-Modelo participativo: lo que más importa es la comunicación entre usuarios, antes que la transmisión de contenidos al estudiante. Natu-



6. Bartolomé, Antonio R. ALGUNOS MODELOS DE ENSEÑANZA PARA LOS NUEVOS CANALES. Universidad de Barcelona. http://www.doe.d5.ub.es/te/any87/bartolome_jav.



ralmente esto conlleva una mayor presencia de prácticas de aprendizaje. Se fomentan las relaciones de grupo.

Este modelo presenta tres variantes interesantes:

1) Sistemas basados en la creación de espacios virtuales (espacios de trabajo virtuales compartidos, aulas virtuales, videoconferencia, incluso realidad virtual).

2) Sistemas participativos basados en la integración de diferentes medios (por ejemplo transmitir una clase por televisión y establecer la participación a través de teléfono, fax, etc.).

3) Sistemas integrados gestionados por computadora (todo el proceso está programado en sistemas que distribuyen la información, envían correos electrónicos, evalúan según parámetros prefijados, etc.).

-Modelo investigador: está dirigido a la actividad del sujeto pero no en base a propuestas para el aprendizaje sino en relación a la búsqueda, localización, análisis, manipulación, elaboración y retorno de la información.

Este modelo es utilizado frecuentemente para la formación de formadores, el sistema se adapta perfectamente a las necesidades de preparación de profesores para los centros educativos.

Los sectores más conservadores en materia de procesos educativos encuentran en estos modelos algunos inconvenientes:

-El que más controversia ha causado hace referencia a la necesidad de contacto humano personal; la comunicación por estos medios de ninguna manera podrá sustituir las relaciones que se establecen persona a persona al compartir tiempo y espacio reales.

-La motivación puede disminuir como consecuencia de la sensación de aislamiento, la ausencia de las dinámicas tradicionales de trabajo en equipo y la falta de competencia directa con otras personas.

-La seudoparticipación, si el sistema de contacto y retroalimentación no es el adecuado, la participación puede convertirse en un proceso rutinario o engañoso.

-Los costos de implementación de estos medios y modelos todavía resultan muy elevados para muchas instituciones, incluso para muchos países.

Sin embargo, estos son problemas que están sujetos al desarrollo y evolución de la tecnología y seguramente serán resueltos a muy corto plazo. En contraposición, los usuarios de estos nuevos canales y estos nuevos modelos encuentran en ellos la solución para algunas de las limitantes que ven en los modelos tradicionales, por ejemplo:

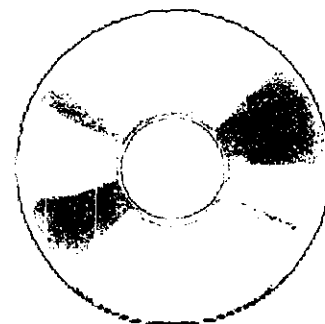
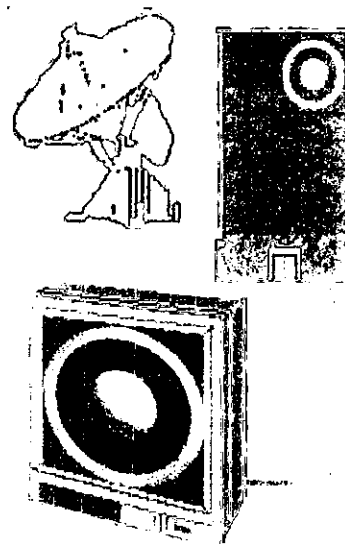
-Poder administrar las sesiones de acuerdo a su tiempo y actividades alternas.

-Disponer de la información justo en el momento en que la necesitan y poder volver a consultarla cuantas veces sea necesario.

-Controlar las condiciones en las que se da el aprendizaje, marcar su propio ritmo.

-Establecer contacto e intercambiar de ideas y puntos de vista con una gran cantidad de personas si el sistema de distribución es amplio, por ejemplo en internet.

Así como los sistemas de educación a distancia han impuesto cambios en los modelos educativos, también en las clases presenciales el papel del



profesor se reconceptualiza como un procesador activo de información que constantemente toma decisiones en el aula y no como un mero ejecutor de acciones planificadas, esto trae consigo una modificación en los planes de formación y perfeccionamiento del docente, en relación con el análisis de los contextos donde actúa.

Retomando nuestro objeto de estudio, a continuación veremos cómo todas las ventajas de los nuevos canales y modelos educativos se presentan de manera sobresaliente en la utilización del video en los procesos educativos.

2. Las posibilidades didácticas del video.

Mucho de lo que se considera video educativo se refiere a programas diseñados para televisión, que se encuentran grabados en una cinta magnética, cuando en realidad debe referirse a producciones que se realizan expresamente con y para la tecnología del video.

Sin embargo, estos programas televisivos son el antecedente directo del video educativo, por lo que comentaremos aquí algunos de los proyectos que más han destacado en nuestro país:

La producción de programas educativos en México ha abarcado desde el nivel primaria hasta la universidad. Los ejemplos más conocidos a través de la televisión son: Temas de primaria (SEP y Canal 11), Telesecundaria (SEP), CEMPAE (Centro de Medios y Procedimientos Avanzados para la Educación), y Tópicos Universitarios (TV UNAM, Televisa).

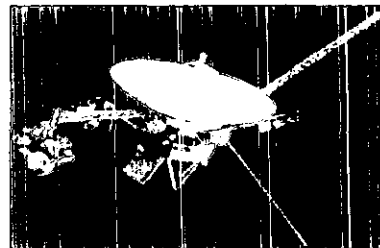
El sistema nacional Telesecundaria tiene una concepción interesante; pretende dar una educación "abierta" a través de la televisión. A la recepción de los programas le siguen los trabajos en la tele-aula, coordinados por un maestro y orientados por las lecciones impresas en las guías de estudio. En algunos foros se ha planteado la posibilidad de ampliarlo al sistema tradicional, como apoyo a las cátedras del profesor.

El CEMPAE contempló dentro de su modelo de enseñanza abierta el uso de la televisión como un elemento de apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje y como un medio que permite difundir la cultura al público en general. Llegó a realizar algunos programas con la BBC de Londres. Sus materiales fueron transmitidos por la televisión local de Monterrey, Nuevo León, y luego en red nacional. Sin embargo dejó de divulgarse hace ya varios años.

Un intento a nivel universitario fue la serie Tópicos Universitarios. Ésta serie se originó a partir de la huelga de trabajadores de la Universidad Nacional Autónoma de México en 1976. Estos programas utilizaron parte del tiempo oficial con que el Estado cuenta en los medios de difusión masiva. Al finalizar la huelga se intentó seguir aprovechando este espacio, para divulgar temas de interés universitario a nivel popular. Así se crearon los programas Preguntas y respuestas y la serie Comer es primero entre otros, para difundir las investigaciones de la UNAM. En 1985, a causa del terremoto dejaron de transmitirse estos programas y sin ninguna explicación salieron definitivamente del aire. Actualmente vía RTC se transmiten algunos programas que, aunque son de mayor calidad, siguen sin estar enfocados a apoyar proyectos de enseñanza concretos; se trata de programas de divulgación cultural, social, y a veces, científica.

Es importante mencionar el Sistema de Universidad Abierta (SUA) de la UNAM, que produce materiales de apoyo para algunos cursos de diversas Facultades. El SUA cuenta con una gran cantidad de materiales que podrían ser utilizados a nivel masivo.⁷

Actualmente varios centros educativos del país ya cuentan con un circuito cerrado por el que transmiten noticias de interés común; la UNAM se está especializando cada vez más en el campo de la educación a distancia de tipo satelital a través de videoconferencias, teleconferencias, multimedia, internet, internet 2, teledistribución, sistemas interactivos, telemática, diplomados y cursos de actualización.



7. Berruecos, Joaquín; et al. APUNTES PARA LA PRODUCCIÓN EN VIDEO. Material de apoyo para el curso Video científico. TV UNAM. UNAM. México, 1996. pp. 37-43.

En esta institución desde hace ya varios años se está trabajando sobre el proyecto de un canal universitario de televisión. Por el momento ya se cuenta con el espacio denominado Barra UNAM en el Canal 22, en tiempos de la Red EDUSAT, transmiten programas (en algunos casos coproducidos con el ILCE y con la SEP) en los que participan académicos, investigadores y colaboradores de diferentes facultades y escuelas abordando temas relacionados con los contenidos temáticos de los planes de estudio de las diferentes licenciaturas que se imparten en la UNAM.

El instituto Politécnico Nacional cuentan desde hace tiempo con un canal propio de televisión y sus producciones han sido premiadas en varias ocasiones a nivel nacional e internacional.

Pero, como se dijo en un principio, aun cuando son el antecedente inmediato del video educativo, estos proyectos siguen enfocados más hacia la televisión que hacia la técnica y la tecnología del video. Es decir, el fin primordial del video educativo no es la transmisión televisada; su estructura, su ritmo, su proceso de producción y su lenguaje no es el de la televisión, sino el del video como tal.

Manuel Cebrián de la Serna definiría el video didáctico como aquel "que esté diseñado, producido, experimentado y evaluado para ser insertado en un proceso concreto de enseñanza-aprendizaje de forma creativa y dinámica".⁸

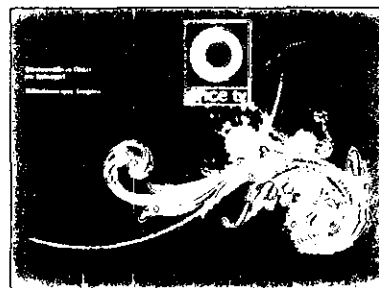
Los contenidos del video didáctico deben ser adecuados al currículum académico, la estructura de organización de la información debe facilitar su comprensión y dominio, debe adaptarse al número de conceptos transmitidos, así como al vocabulario que se utilice y a la complejidad de la información, debe tomar en cuenta las características culturales y educativas de sus receptores potenciales, todo ello inmerso dentro de un plan curricular específico.

Ya hemos mencionado algunos usos del video en el aula, ahora abundaremos en relación a las funciones que puede desempeñar, en la educación en general y en el proceso de enseñanza-aprendizaje en particular, como⁹:

- a) Transmisor de información.
- b) Instrumento motivador.
- c) Instrumento de conocimiento por los estudiantes.
- d) Evaluador de los conocimientos y habilidades alcanzadas por los estudiantes.
- e) Medio de formación y perfeccionamiento del profesorado en aspectos y estrategias didácticas y metodológicas.
- f) Medio de formación y perfeccionamiento de los profesores en sus contenidos del área de conocimiento.
- g) Herramienta de investigación sicodidáctica.
- h) Herramienta para la investigación de procesos desarrollados en laboratorios.
- i) Instrumento de comunicación y alfabetización icónica de los estudiantes.

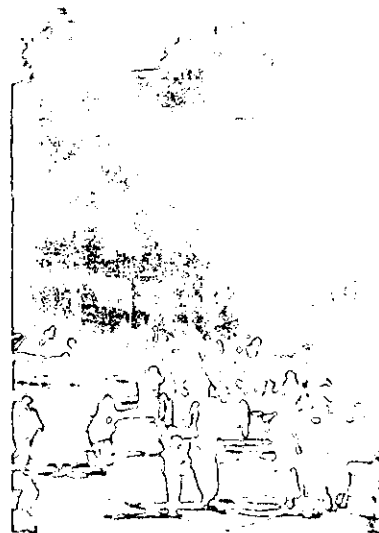
Además puede utilizarse como medio para formar y facilitar el desarrollo de actitudes sociales y culturales en los estudiantes, para el desarrollo sensoriomotor, con una función meramente lúdica, o para la educación a distancia, como veremos más adelante.

"Un proyecto de integración del video en el aula no debería olvidar la dimensión de la pedagogía de la imagen, es decir, la educación de los



8. Cebrián de la Serna, Manuel. LOS VÍDEOS DIDÁCTICOS: CLAVES PARA SU PRODUCCIÓN Y EVALUACIÓN. en Pixel-Bilt. Revista de medios y educación, 1. p. 34.

9. Cabero Almenara, Julio. PROPUESTAS PARA LA UTILIZACIÓN DEL VIDEO EN LOS CENTROS ESCOLARES. Universidad de Sevilla. Biblioteca Virtual de Tecnología Educativa. <http://www.doe.d5.ub.es/te/>.



alumnos para una utilización humana, reflexiva y crítica, de los medios de masas audiovisuales. En las sociedades industrializadas ver televisión se ha convertido en la actividad a la que más tiempo dedican los estudiantes, después de dormir (teniendo en cuenta las vacaciones y los fines de semana). En este contexto, una escuela que no enseña a ver televisión ¿para qué mundo prepara?"¹⁰

El video permite analizar a fondo los recursos formales de secuencias de películas o de series, los mecanismos de persuasión utilizados en los spots publicitarios, el planteamiento utilizado en los noticieros.

Aun cuando el flujo de información contenido en un videocassette sigue un camino unidireccional, también es posible hablar de interactividad en este medio, en el sentido de su utilización. El hecho de poder congelar las imágenes, repetir las cuantas veces se necesite, poder modificar su ritmo, poder suprimir la banda sonora, etc., facilita enormemente el aprendizaje.

En suma, el video en el aula, es una modalidad educativa que requiere de una metodología de análisis que amplía la interacción maestro-alumno.

3. El video como medio de comunicación alternativa en los centros de formación profesional.

Joan Ferrés i Prats en su obra *El video en el aula*¹¹ plantea:

"El video en el aula está infrautilizado. O, lo que es peor, mal utilizado. Probablemente porque falta formación en el profesorado. O porque la formación es parcial: se limita con frecuencia a la dimensión tecnológica; falta formación en lo audiovisual como forma diferenciada de procesamiento de las informaciones y, en consecuencia, como posibilidad didáctica específica.

Falta también un proyecto. Con frecuencia la incorporación del video se hace con improvisación, sin un plan racional previamente establecido. Y se hace más por presión social que para dar respuesta a unas necesidades contrastadas. El proyecto de integración debería incluir, además de la formación del profesorado y de la adquisición de equipos y de material de paso, la creación de la figura del responsable de la comunicación audiovisual, una persona encargada de impulsar y dinamizar el audiovisual educativo en el centro, un responsable con una formación específica, entendido sobre todo no como técnico o como reparador de equipos, sino como pedagogo especializado en la expresión y en la didáctica audiovisuales".

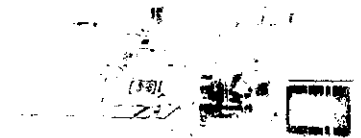
Diversos estudios han demostrado que en los centros educativos donde existen las condiciones adecuadas para la utilización de medios audiovisuales como apoyo didáctico, el video siempre ha sido preferido ante los otros medios (proyectores de diapositivas, retroproyectores, computadoras) esto se debe a las siguientes razones:

- El interés social que ha despertado el medio, la popularización de los equipos y materiales videográficos.
- El bajo costo de los mismos.
- La facilidad de uso.

10. Ferrés i Prats, Joan. EL VÍDEO EN EL AULA. Universidad Ramón Llull. Biblioteca Virtual de Tecnología Educativa. <http://www.doe.d5.ub.es/te/>



11. Ferrés i Prats, Joan. EL VÍDEO EN EL AULA. Universidad Ramón Llull. Biblioteca Virtual de Tecnología Educativa. <http://www.doe.d5.ub.es/te/>



- La percepción favorable que tienen hacia el medio tanto profesores como alumnos.
- El aumento en la producción de materiales didácticos en video.
- La ampliación de centros de documentación que cuentan con materiales que pueden utilizarse en clase.
- La diversidad de usos que el propio medio puede desempeñar en el terreno educativo.

Antes de analizar las formas en que el video puede ser utilizado en el medio educativo conviene hacer las siguientes precisiones:

-Cualquier medio será un simple recurso didáctico, que deberá ser movilizado cuando el alcance de los objetivos, los contenidos, las características de los estudiantes, el proceso comunicativo en general, lo justifique.

-El aprendizaje no se encuentra en función del medio, sino fundamentalmente en base a las estrategias y técnicas didácticas que apliquemos sobre él.

-El profesor es el elemento más significativo para determinar el uso de cualquier medio dentro de un contexto determinado de enseñanza-aprendizaje. Él con sus creencias y actitudes hacia los medios en general y hacia medios concretos, determinará las posibilidades que éstos puedan desarrollar en el contexto educativo.

-Antes de pensar en qué medio, hay que pensar en para quién, cómo lo vamos a utilizar y qué pretendemos con él.

-Todo medio no funciona en el vacío sino en un contexto complejo: psicológico, físico, organizativo, didáctico...de manera que el medio se verá condicionado por el contexto y simultáneamente condicionará a éste.

-Los medios son transformadores vicariales de la realidad, nunca la realidad misma.

-Los medios por sus sistemas simbólicos y formas de estructurarlos, determinan diversos efectos cognitivos en los receptores, propiciando el desarrollo de habilidades cognitivas específicas.

-El alumno no es un procesador pasivo de información, por el contrario es un receptor activo y consciente de la información mediada que le es presentada, de manera que con sus actitudes y habilidades cognitivas determinará la posible influencia cognitiva, afectiva, o sicomotora del medio.

-No debemos pensar en el medio como globalidad sino más bien como la conjunción de una serie de componentes internos y externos: sistemas simbólicos, elementos semánticos de organización de los contenidos, componentes pragmáticos de utilización..., susceptibles cada uno de ellos, en interacción e individualmente, de provocar aprendizajes generales y específicos.

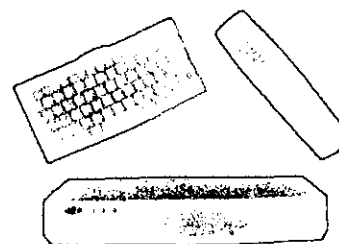
-Los medios por sí solos no provocan cambios significativos ni en la educación en general, ni en los procesos de enseñanza-aprendizaje en particular.

-Y por último, no existe el supermedio. No hay medios mejores que otros, su utilidad depende de la interacción de una serie de variables y de los objetivos que se persigan. Ello nos lleva inmediatamente a otro planteamiento y es que la complementariedad e interacción de medios debe ser un principio y estrategia a utilizar por los profesores a la hora de la selección y puesta en práctica en el diseño instruccional de los medios.¹²

Equívocadamente, y con frecuencia, el uso didáctico del video se limita al uso de videos didácticos. Cuando el uso del video como medio de comunicación alternativa en los centros educativos y de formación profesional, correspondería en realidad, a la posibilidad de abrir nuevas perspectivas diversificando las modalidades de uso y las funciones didácticas.

Veamos algunos ejemplos que Ferrés propone¹³:

-La video-lección: es un programa en el que se exponen unos contenidos de forma sistematizada y exhaustiva. Sería como una clase magistral, pero dada por el video. Son video-lecciones la mayoría de los programas didácticos que hay en el mercado.



12. Cabero Almenara, Julio. PROPUESTAS PARA LA UTILIZACIÓN DEL VIDEO EN LOS CENTROS ESCOLARES. Universidad de Sevilla. Biblioteca Virtual de Tecnología Educativa.<http://www.doe.d5.ub.es/te/>

13. Ferrés i Prats, Joan. EL VIDEO EN EL AULA. Universidad Ramón Llull. Biblioteca Virtual de Tecnología Educativa.<http://www.doe.d5.ub.es/te/>

Siendo el video una tecnología audio-visual-cinética, las video-lecciones serán especialmente indicadas para la transmisión de contenidos de carácter audio-visual-cinético. En estos casos ningún buen profesor podrá ser más eficaz que una buena video-lección.

Las video-lecciones serán didácticamente eficaces si se utilizan con una función informativa, para transmitir informaciones que precisan ser oídas y/o visualizadas. Pueden usarse igualmente como refuerzo de la explicación previa del profesor. Pero pueden emplearse también con una función evaluativa; basta eliminar la banda sonora; en este caso los alumnos deberán dar nombre a lo que van viendo, prever las consecuencias de un proceso o descubrir las causas de una situación. O con una función investigadora; bastará darles un cuestionado antes del visionado, con la intención de que extraigan del programa las informaciones pertinentes.

-El programa motivador es un programa destinado fundamentalmente a suscitar un trabajo posterior al visionado. Más que exponer unos contenidos, el videograma motivador provoca, interpela, cuestiona, suscita el interés. Si la video-lección trabaja con la pedagogía del durante (el aprendizaje se hace básicamente durante el visionado), el programa motivador trabaja con la pedagogía del después (el aprendizaje se realiza sobre todo después del visionado, pero gracias al interés suscitado por el programa).

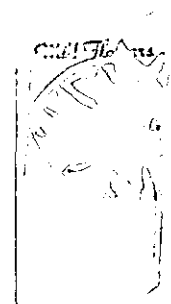
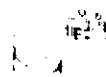
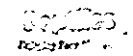
Un buen programa motivador tiene dos ventajas: garantiza la motivación (sin motivación no hay aprendizaje) y se inserta en el marco de una pedagogía activa.

-El video-apoyo es un conjunto de imágenes que sirven para ilustrar el discurso verbal del profesor. Sería el equivalente a las diapositivas de apoyo, pero en el caso del video-apoyo se trabaja con imágenes en movimiento. Es especialmente indicado para sacar provecho de las video-lecciones inadecuadas; por ejemplo, porque son excesivamente discursivas, porque tienen un exceso de lenguaje verbal o porque este lenguaje no se adecúa a las imágenes o al nivel de comprensión de los alumnos.

El video-apoyo no aprovecha las posibilidades expresivas del lenguaje audiovisual; de hecho, asume su condición de lenguaje verbal ilustrado con imágenes. Pero tiene algunas ventajas: permite adaptar el discurso del profesor al nivel de comprensión de los alumnos o a su situación en un momento dado; mediante su uso puede suscitarse la participación de los alumnos durante el visionado; puede ponerse directamente en manos de los alumnos, para que ilustren su propia exposición oral. Por otra parte, el video-apoyo puede emplearse también cumpliendo diversas funciones didácticas: con una función informativa, motivadora, evaluativa o investigadora.

La video-lección, el programa motivador y el video-apoyo son, las tres, posibilidades válidas y potencialmente eficaces, pero cada uno resultará más adecuado para unos contenidos específicos o para un momento concreto del proceso de enseñanza-aprendizaje. Y, en cualquier caso, el predominio de uno de ellos pondrá de manifiesto la tendencia pedagógica de un centro escolar.

Pero no sólo el material didáctico contribuye a enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, ni un medio en especial, recordemos que lo que justifica cualquier medio en la enseñanza, no es el medio en sí, sino las estrategias didácticas que se apliquen sobre él, y el currículum dentro del cual lo insertemos.



Los materiales no didácticos procedentes de la televisión, de programas culturales o recreativos, de largometrajes comerciales, suelen jugar también un buen papel. Según sea su planteamiento, estos materiales podrán utilizarse como video-lecciones, como video-apoyo o como programas motivadores. Bastará saber integrarlos, seleccionando los fragmentos pertinentes e integrándolos en una dinámica de aprendizaje.

En otros casos convendrá rehacer el material; por ejemplo, haciendo una nueva edición, descartando algunos fragmentos, modificando el ritmo, alterando el orden, o cambiando la banda sonora, suprimiendo el texto hablado, aligerándolo o adaptándolo al nivel de comprensión de los alumnos.

El uso de material no didáctico suele ser motivador, permite tender un puente entre la escuela y la sociedad: si este material se integra en un contexto reflexivo y crítico, se prepara a los alumnos para que sepan adoptar estas actitudes cuando lo consuman fuera del aula.

Estas actividades ayudan a potenciar las actitudes críticas y participativas de los alumnos ante los medios audiovisuales, si se les invita a buscar en ellos imágenes que ejemplifiquen lo que se estudia en el aula, o si se les dan cuestionarios que puedan resolver investigando en largometrajes o en programas de la televisión.

Los centros educativos también pueden aprovechar las ventajas de la tecnología video para producir sus propios materiales didácticos o de apoyo, o para grabar eventos, actividades, prácticas, etc., y a partir de estos registros, realizar trabajos de observación, de auto-observación o de investigación.

En las áreas de lengua, de idiomas, de educación física, en la formación artística o humanística, resulta muy interesante grabar a los alumnos, individualmente o en grupos, para observarlos o para que puedan auto-observarse, evaluando así su habilidad o su comportamiento. Lo mismo puede hacerse cuando se preparan festivales deportivos o artísticos, o representaciones teatrales. Una grabación durante los ensayos permitirá a los alumnos observarse y evaluarse, de cara a mejorar en su rendimiento.

El profesor puede utilizar la videograbación para optimizar su rendimiento profesional. Bastará que grabe su intervención en el aula, analizando luego su comportamiento desde todos los puntos de vista. También puede ser una herramienta auxiliar para la realización de trabajos de investigación. La recopilación de datos es la primera fase en cualquier trabajo de investigación, y el análisis de estos datos es la segunda. La tecnología del video permite, en muchos casos, realizar

estas fases con una eficacia muy superior a la que permite la simple observación directa.

4. Formación y desarrollo profesional en la producción de programas de video.

Lo ideal es que la educación en los medios se realice en el aula, pero de una manera interdisciplinaria. Al cine, a la televisión o a la publicidad cabe acercarse tanto desde el área de lengua como desde la educación plástica o musical.

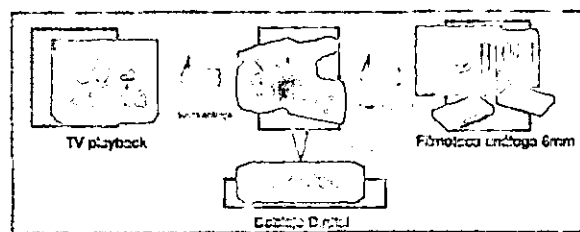
Hemos afirmado que la integración del video en el aula debería incluir, además de la formación del profesorado y de la adquisición de equipos y materiales, la creación de una figura responsable de la comunicación audiovisual. Esta persona sería la encargada de impulsar y dinamizar el uso educativo de los materiales audiovisuales en el centro. Este responsable deberá tener una formación específica en el área audiovisual, no en el sentido técnico, sino como pedagogo especializado en la expresión y en la didáctica audiovisuales.

El video no es una tecnología milagrosa. Un mal programa será tan ineficaz como un mal profesor. Lo importante es la manera como se procesan las informaciones y el uso didáctico que se hace de él.

Por eso es necesario el trabajo interdisciplinario entre profesionales y especialistas altamente capacitados tanto en las áreas de producción (investigación, guionismo, administración, aspectos técnicos, capacitación, actualización), como en los contenidos curriculares.

Como vimos en el capítulo II de esta investigación, la producción de video requiere una serie de conocimientos técnicos y formales; de habilidades comunicativas y expresivas; y sobre todo, de experiencia, de práctica; no se puede enseñar (ni aprender) a hacer video si no se tienen los recursos mínimos indispensables para realizar los ejercicios necesarios que permitan conocer y explorar tanto los aspectos técnicos como los expresivos de este versátil medio.

El taller de video es una de las actividades más creativas que pueden realizarse con la tecnología del video. Consiste en poner la tecnología en manos de los



alumnos para que se expresen de la manera más creativa posible. Se pretende que los alumnos aprendan, en el campo de lo audiovisual, a interpretar los mensajes y a crear mensajes, del mismo modo que, en el campo del lenguaje, aprenden a un tiempo a leer y a escribir. Se trata de que aprendan a expresarse en un sistema de expresión distinto, de acuerdo con sus posibilidades.

Los alumnos pueden crear historias o elaborar productos creativos, en la línea del video-arte, que aprovechen las peculiaridades de la imagen electrónica. Pueden reelaborar productos preexistentes; por ejemplo, modificando el sentido de unas imágenes mediante la alteración del orden de los planos, o mediante mezclas creativas; o mediante el cambio de la banda sonora.

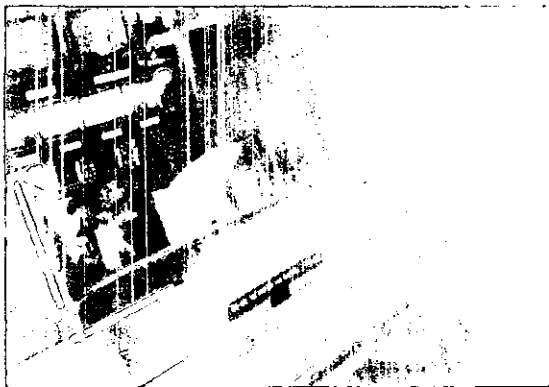
Se intentará, en cualquier caso, que aprendan a ser creativos, a romper moldes, que eviten reproducir los discursos clásicos de los medios de masas audiovisuales. Y que, de manera gradual, descubran los mecanismos de producción de sentido y de belleza que rigen en la expresión audiovisual.

Cabe también la posibilidad de plantear el taller de video con un carácter interdisciplinar. En este caso se producirían programas que fueran útiles para otras áreas de la enseñanza. O se producirían con el apoyo de los profesores de otras áreas.¹⁴

14. Ferrés i Prats, Joan. EL VÍDEO EN EL AULA. Universidad Ramón Llull. Biblioteca Virtual de Tecnología Educativa. <http://www.doe.d5.ub.es/te/>

Hasta el momento, al menos en México, no se conocen centros de formación profesional que se dediquen expresamente a enseñar a "hacer video", como no existe la licenciatura en "Videografía".

Comúnmente a la persona que se dedica a la producción y/o realización de programas en video se le denomina "videógrafo" (derivado de camarógrafo o fotógrafo) o "videoasta" (derivado de cineasta). Algunos prefieren el término "realizador".



Esta persona deberá tener la capacidad de visualizar la viabilidad de cada proyecto, elaborar un plan estratégico, ejecutar acciones y conducir la realización de todas las etapas de la producción, incluso involucrarse también en la distribución y difusión de los materiales. Estas habilidades se adquieren con la práctica, con el tiempo se va desarrollando una metodología, entendiendo como tal, la sistematización de la experiencia que da como resultado un conocimiento.

Ya hemos dicho que la comunicación audiovisual es sobretodo emocional, es por eso que en este medio las vivencias aumentan la creatividad, conocer lo más "natural", lo más "primitivo" del ser humano nos lleva a desarrollar una "intuición educada" que nos permite establecer comunicación con el receptor.

Las instituciones educativas que imparten licenciaturas o cursos afines al área muchas veces se rigen por planes de estudio que atienden el aspecto teórico o histórico de los medios y se olvidan de la práctica. Quienes estudian esas carreras generalmente obtienen de ellas las bases teóricas y posteriormente complementan su formación en el aspecto práctico hasta el momento de incursionar en el medio profesional.

La constante evolución de la tecnología del video; el creciente número de foros: muestras, concursos, video-salas, ferias culturales, etc. y los diferentes usos sociales que este medio tiene, han despertado la necesidad de profesionalizar las actividades propias del proceso de producción de videos; para muchos esta actividad es considerada como un arte.

Entre las instituciones educativas que cuentan con las mejores infraestructuras para impartir licenciaturas afines a la producción de video están: la Universidad del Claustro de Sor Juana, que para la licenciatura en Comunicación Audiovisual cuenta con un estudio de televisión, sala de edición con equipo en formato Betacam SP y cabina de audio con sistema ProTools; la Universidad Anáhuac para la licenciatura en Comunicación tiene un estudio de televisión, 3 estudios de audio, equipos portátiles y una sala de Master, manejan formato DVCAM.

La UNAM imparte algunas licenciaturas afines: Periodismo; Ciencias de la comunicación; en la Escuela Nacional de Artes Plásticas -hasta este año 2000- se impartieron Comunicación Gráfica y Diseño Gráfico, que con la modificación de los planes de estudios en 1997, fueron sustituidas por la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual que cuenta con cinco orientaciones profesionales: Diseño editorial, Fotografía, Ilustración, Simbología y diseño en soportes tridimensionales y Audiovisual y Multimedia. En la mayoría de los casos la infraestructura y los recursos para la práctica son limitados.

CAPÍTULO IV

VIDEO-REVISTA DE LA ENAP

Una revista en video como instrumento de comunicación alternativa para la Escuela Nacional de Artes Plásticas .



1. Características generales de las revistas.

Como formato periodístico, una revista es una publicación periódica, no diaria, las hay quincenales, mensuales, bimestrales, cuatrimestrales, etc. Para su producción y distribución se requiere un equipo de trabajo que se compone, en términos generales, de un director; un jefe de redacción; departamentos de publicidad, de circulación, de administración; fotógrafos, redactores, articulistas, diseñadores gráficos y dibujantes, etc.¹

1. González Alonso, Carlos. DICCIONARIO BÁSICO DE TÉRMINOS DE COMUNICACIÓN. Fondo de Publicaciones y Ediciones del Gobierno de Quintana Roo. Quintana Roo, México, 1993.

En una manera de clasificación semejante a la de los programas de televisión, por su contenido y estilo particular, las revistas pueden ser de carácter:

- Noticioso.
- Publicitario.
- De actualidad.
- De divulgación.
- De relaciones públicas.
- Literario.
- Popular.
- Empresarial.
- Escolar.
- Juvenil.
- Especializado: médica, femenina, decoración, científicas, etc.

Es por esto que, como todo instrumento de comunicación, deber ser diseñada de manera que cumpla su función y facilite este proceso, es decir, que el mensaje del emisor llegue íntegro y de manera adecuada al receptor.

Independientemente del carácter que tenga una revista, ésta debe tener un estilo propio que la distinga de otras del mismo tipo, debe tener su propia identidad. Para conseguirlo, el primer paso será iniciar un profundo trabajo de investigación documental y de campo con el propósito de identificar y definir factores como:

- Necesidades de información del público meta.
- Perfil del receptor.
- Periodicidad.
- Áreas y formas de difusión.
- Carácter.
- Temática.
- Secciones.
- Identidad.
- Recursos humanos, técnicos, materiales, económicos con los que se cuenta.

Con base en las respuestas obtenidas será posible dibujar el perfil de la revista y definir su identidad a partir de los elementos en los que se fundamenta su originalidad.

Tipos de revistas.

Aun cuando la referencia inmediata es el medio impreso, la publicación de revistas en otros medios de difusión es cada vez más frecuente. De acuerdo con esto, además de las revistas impresas existen revistas radiofónicas, teatrales, cinematográficas, televisivas, electrónicas (también llamadas virtuales o multimedia) que pueden ser leídas en discos compactos o incluso en sitios de Internet, y también existen revistas en video.

Las revistas impresas tienen algunas características comunes con otro tipo de publicaciones como los periódicos y los libros. Son semejantes a los periódicos por su carácter informativo, por su estructura compuesta por varias secciones más o menos fijas, por tener ediciones periódicas, etc. Sin embargo, generalmente las revistas tienen formato menor y un tratamiento visual más esmerado que los periódicos.

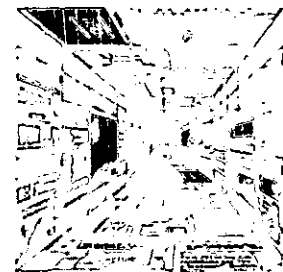
La calidad y durabilidad tanto de los materiales con que se elaboran, como de la información que contienen, las hacen semejantes a los libros, por lo que en algunos casos su costo llega a igualarse; pueden ser una fuente confiable de información y algunas son parte de importantes colecciones.

En el caso de las revistas radiofónicas, se trata de programas con una estructura más o menos fija compuesta por secciones en las que se tratan diferentes temas, abundan las de carácter popular dedicadas al entretenimiento, actualidad y salud, otras se especializan en música, literatura y artes. Generalmente se transmiten en vivo, desde la cabina se hacen entrevistas, se conversa con invitados, se intercalan piezas musicales, en algunos casos hay "línea abierta" mediante comunicación telefónica con el público, se hacen sorteos o concursos.

Las revistas teatrales son espectáculos en los que se presentan diferentes puestas en escena, músicos, cantantes, actos de magia, danza, etc., es por esto que también se les conoce como revistas de variedades.



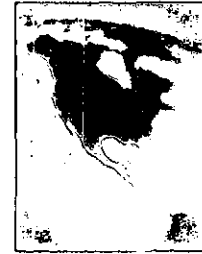
revista mexicana de
COMUNICACIÓN



INSTITUTO
NACIONAL DE
COMUNICACIONES



Las revistas cinematográficas fueron un importante instrumento de comunicación antes de que se popularizara la televisión. Los "noticieros cinematográficos" eran portadores de las novedades más relevantes a nivel mundial, y por mucho tiempo fueron la única alternativa audiovisual para guardar un registro de acontecimientos históricos, políticos, del mundo del espectáculo, la ciencia y el arte. Por su estructura, podrían considerarse revistas cinematográficas, ya que, por ejemplo, en un mismo número informaban sobre los ataques durante la segunda guerra mundial y en seguida reseñaban algún acontecimiento social.



Las revistas televisivas o tele-revistas en su mayoría son de carácter noticioso e informativo, tienen secciones fijas dedicadas a diferentes temas, entre los más frecuentes están: deportes, teatro, cine, libros, tecnología, música, poesía, arte, ciencia. Generalmente la información se presenta a través de reportajes y entrevistas. Están diseñadas para grandes audiencias, el resultado en pantalla debe responder en gran medida a las necesidades del público meta, en televisión esto es un factor determinante para asegurar la permanencia al aire de un programa.

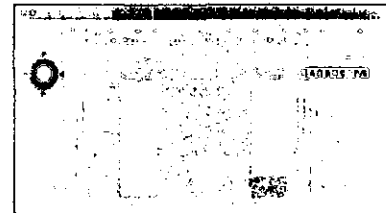
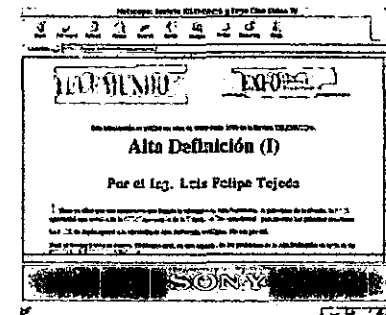


Foto: 1996 con Amarcord, Posing, Lashley, Rapal, Rosari, Corallo

Muchas de las revistas electrónicas se publican mensual o bimestralmente, los costos y tiempos de producción se reducen considerablemente si se comparan con los de los otros medios, además con la ventaja de que "presentan la información mediante una interfaz gráfica, que utiliza una amplia gama de técnicas multimedia. Ofrecen al lector la posibilidad de interactuar con la información contenida".²

2. Varios. MULTIMEDIA. Guía completa para el usuario de los CD-ROM, la World Wide Web, la realidad virtual, los juegos en 3-D y las autopistas de la información. Ediciones B, Grupo Z, D.K.Limited. Barcelona, 1996. p. 30.

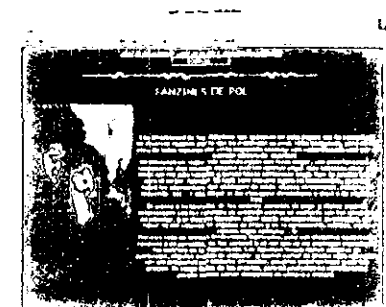
Algunas publicaciones como Time y Newsweek tienen desde hace tiempo su versión electrónica; en México destacan entre otras, las versiones electrónicas de: Creativa, Origina, Razón y palabra, Revista mexicana de comunicación y Telenet (de Telemundo).



Pero también existen revistas electrónicas que fueron concebidas como tales, son producto del progreso en la utilización de los recursos multimedia para acceder a la información en campos tan variados como cultura joven, periodismo de vanguardia, música, cine, moda, en educación podemos mencionar a la revista RDU (Revista Digital Universitaria) de la UNAM, www.revista.unam.mx. Un buen ejemplo de este tipo de revista es Blender, publicación bimestral de editorial Dennis de Nueva York.

Aquí también cabe hablar de comunicación alternativa, anteriormente hemos dicho que lo alternativo no radica en los medios por sí mismos, sino en la utilización que se haga de ellos, en la transformación del proceso para dar respuesta a las necesidades de comunicación en un contexto social y cultural determinado.

Evidentemente esta nueva forma de publicación (la electrónica) obedece a las transformaciones tecnológicas y culturales del mundo actual; de la misma manera que los llamados "Fanzines" responden a la necesidad de abrir nuevos canales de comunicación:



"Básicamente un fanzine es una revista, tanto en papel como en disco o incluso en lenguaje HTML, que está hecha por y para aficionados con precarios métodos de trabajo y entre escasos ratos libres con la colaboración, a veces, de los que lo reciben. No son revistas profesionales y no pretenden competir con ellas porque tratan con un número muy limitado de receptores...Normalmente tratan temas de todo tipo, pero suelen estar muy especializadas...En este tipo de revistas todos pueden participar expresando sus opiniones con total libertad y escribiendo artículos interesantes sobre determinados temas que interesen a otras personas...Temáticas hay muchas, pueden ir desde el rol, el manga, los ordenadores, los juegos, etc..."³

3. <http://www.iedatos.es/user/juanant/portada.htm#seguir>

En internet hay un gran número de Fanzines: de particulares, de artistas y de Instituciones como el Aula de Cultura de la Escuela Superior de Ingenieros de Sevilla (fanzine@www.esi.us.es).

En el caso de las revistas en video o video-revistas, la variedad de temas puede ser infinita, su estructura será tan flexible como lo requiera el tipo y la cantidad de información, ésta será organizada a través de secciones y cada una tendrá su propia identidad, pero sin romper con el esquema general del programa.

Las necesidades presupuestales serán tan variables como el estilo, los objetivos y los alcances lo requieran, el tratamiento conceptual y audiovisual estará determinado no sólo por el contexto en el que surge, sino sobre todo por el contexto en el que se pretende influir. Existe la posibilidad de integrar con gran libertad varios géneros, caracteres, formatos y modalidades de uso. Esto facilita el intercambio con diferentes tipos de público, con propósitos distintos, pero dentro de una línea de interés común. La video-revista aprovecha las posibilidades técnicas, expresivas, comunicativas y didácticas del video para transmitir mensajes variados unificándolos en un concepto práctico, accesible e innovador.

Sin embargo, sorprende el poco provecho que se hace de sus cualidades, son pocas las publicaciones de este tipo; un excelente ejemplo es ReVideo Marketing, una revista en video brasileña que se distribuye trimestralmente, está enfocada hacia la mercadotecnia, la comunicación y los negocios. Muestra entrevistas con personalidades destacadas en estas áreas; presenta y analiza campañas y comerciales de televisión, trata materias como Internet, Database, Telemarketing.⁴

1.2. La video-revista como instrumento de comunicación alternativa en los centros de formación profesional.

Por su flexibilidad y versatilidad, la video-revista es un instrumento de comunicación sumamente apropiado para tratar de responder a las necesidades de comunicación de los centros educativos.

Recordemos las funciones que un material en video puede desempeñar en el proceso de enseñanza-aprendizaje como:

- a) Transmisor de información.
- b) Instrumento motivador.
- c) Instrumento de conocimiento por los estudiantes.
- d) Evaluador de los conocimientos y habilidades alcanzadas por los estudiantes.
- e) Medio de formación y perfeccionamiento del profesorado en aspectos y estrategias didácticas y metodológicas.
- f) Medio de formación y perfeccionamiento de los profesores en sus contenidos del área de conocimiento.
- g) Herramienta de investigación sicodidáctica.
- h) Herramienta para la investigación de procesos desarrollados en laboratorios.
- i) Instrumento de comunicación y alfabetización icónica de los estudiantes.

En un programa con una estructura lineal y un formato rígido difícilmente podrán realizarse varias de estas funciones a un mismo tiempo. En cambio, en un programa estructurado como video-revista las posibili-



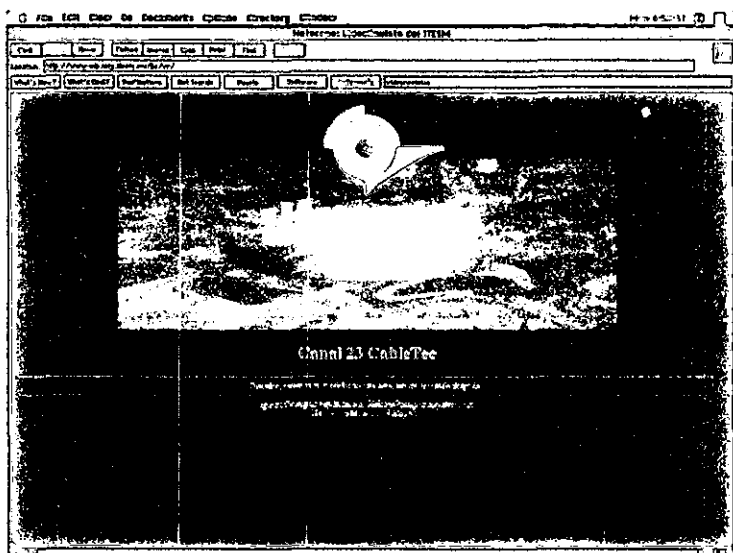
4. <http://www.planetamarketing.com.br/programa/09revideo.htm>

dades se multiplican por el sólo hecho de que cada tema, en su sección, podrá desarrollarse con un enfoque y un tratamiento individual, diferente al de las demás secciones que componen el programa.

Aprovechando al máximo otra de las características del video, la interactividad -el poder detener la reproducción de la imagen, adelantarla, retrocederla, congelarla- es posible "navegar" entre la variedad de temas que se presentan en el programa y elegir el más adecuado para los fines didácticos que se pretenden.

La estructura de la video-revista además permite conjugar en un sólo concepto las diferentes modalidades de uso didáctico de un video, que como se recordará son:

- La video-lección (exposición sintetizada y exhaustiva de los contenidos).
- El programa motivador (provoca, cuestiona, suscita el interés en los alumnos).
- El video-apoyo (ilustra el discurso verbal del profesor).



Un caso interesante es el de la "Videorevista del Tecnológico de Monterrey" del ITESM.

Respondiendo a una consulta vía correo electrónico, el coordinador del proyecto, Alejandro Garza González lo define de la siguiente manera:

"La Video Revista es en esencia un canal de TV de circuito cerrado que se transmite dentro del campus, aprovechando la infraestructura CableTec usada para proyectar las clases de la Universidad Virtual al campus.

La infraestructura con que se cuenta, fuera del circuito de distribución (no conozco los detalles del mismo) es una computadora usada para transmitir las 24 horas su video al sistema de CC (circuito cerrado).

Adicionalmente contamos con otras computadoras para producir el contenido que se proyecta en la primera computadora. Todo el equipo está conectado en red para facilitar actualizaciones.

El contenido en sí de los anuncios se enfoca a promover eventos de interés a todo el alumnado y personal del campus. No se promueven eventos que organicen alumnos individuales, ni aquellos que tengan fin de lucro, ni aquellos que pongan en desventaja a otros grupos o al mismo instituto. No se cobra por la realización de anuncios, y estos son realizados por alumnos becarios asesorados por un alumno contratado por la Biblioteca, quien los coordina.

La Video Revista consta de 'N' anuncios que varían en duración (tienen un promedio de 20 a 30 segundos c/u) los cuales se muestran uno tras otro en un ciclo infinito. Cuando hay un cambio se carga al disco de la computadora que transmite por la red y se reinicia la maquina..."⁵

La Escuela Nacional de Artes Plásticas no cuenta con una infraestructura adecuada para un proyecto como el del Tecnológico de Monterrey. Sin embargo, parte de lo que se pretende demostrar con la presente investigación y con el producto audiovisual que de ella se desprende (el primer número de la "Video-Revista de la ENAP") es que, cuenta con los recursos mínimos indispensables -tecnológicos y humanos- para lograr una producción sumamente profesional, acorde con las normas de transmisión Broadcast, que con el adecuado apoyo interno y el de otras dependencias de la UNAM, daría lugar a una experiencia comunicativa innovadora y enriquecedora, especialmente para los estudiantes que están ávidos de involucrarse directa y responsablemente en todas las áreas de la producción audiovisual y no quedarse solamente en la teoría.

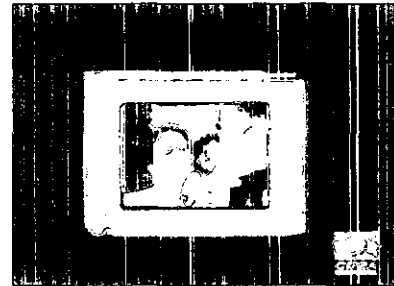
5. Alejandro Garza
 <agarza@ci.mty.itesm.mx> ITESM Centro
 de Informacion-Biblioteca Monterrey
 <agarza@campus.mty.itesm.mx> http://
 www-db.mty.itesm.mx/

2. La ENAP y sus actividades académicas y culturales.

La ENAP es un centro educativo que gracias a su comunidad se mantiene en constante evolución, alumnos, profesores, investigadores, tesis y egresados contribuyen diariamente con sus aportaciones a alcanzar un alto nivel académico y artístico. Muchas de las necesidades económicas se resuelven a través de la participación generosa y desinteresada de sus integrantes, unida al respaldo de otras instancias de la UNAM, así como de otras instituciones de educación superior, a través de intercambios y convenios; pero sobre todo, gracias al entusiasmo, creatividad y entrega de todos aquellos que verdaderamente asumen el compromiso de devolver a la sociedad lo que a través de la institución educativa más importante de América Latina, han obtenido.



El microcosmos de la ENAP está compuesto por artistas plásticos, diseñadores, comunicadores y profesionales de otras áreas afines que han orientado sus actividades a la docencia, a la investigación, a la producción plástica, a la formación de profesionales que aspiran a ser los responsables de la producción y del uso de los medios artísticos y los medios de comunicación: ellos son los alumnos, que con su frescura, entusiasmo y demanda de conocimientos y experiencia, hacen posible un fenómeno de retroalimentación que fluye cotidianamente y mantiene viva a nuestra Escuela.



Por todo esto es que considero que la ENAP necesita un medio de comunicación propio, reflejo de su comunidad, que haga uso de un lenguaje que todos comprendemos, el lenguaje audiovisual, porque vivimos en mundo lleno de imágenes y de sonidos, un lenguaje que tienen la facultad de llegar a nuestros sentidos en forma inmediata, clara y perdurable.

La Escuela Nacional de Artes Plásticas cuenta con tres planteles en los que se realizan un gran número de actividades académicas y culturales:

-En el Plantelel Taxco se imparten cursos, talleres y diplomados de platería, escultura, grabado y pintura.

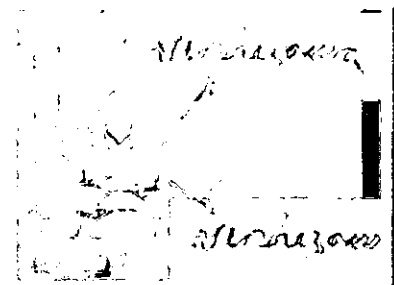
-En el Plantelel Academia de San Carlos se imparte el posgrado en Artes Visuales, destacan los importantes logros que se han obtenido en el área de curaduría, conservación e investigación del acervo patrimonial de la ENAP.

-En el Plantelel Xochimilco se imparten las licenciaturas en Artes Visuales, la última generación de Diseño gráfico y de Comunicación gráfica, la licenciatura en Diseño y comunicación visual con cinco orientaciones profesionales: Diseño editorial, Audiovisual y multimedia, Fotografía, Ilustración y Simbología y diseño en soportes tridimensionales.



Además, en los tres planteles se realizan conferencias, exposiciones, muestras, y eventos artísticos de diversa índole.

Hacia el exterior, alumnos y profesores de los tres planteles participan en jornadas culturales, concursos, exposiciones, mesas redondas, entrevistas y en eventos como el Festival del Centro histórico, la Bienal de Bellas Artes, la Bienal de Diseño, el Encuentro Nacional de Arte Joven, participan en programas de residencias artísticas e intercambios culturales, han obtenido premios y menciones por su destacada labor, como es el caso del Maestro Luis Nishizawa Flores Premio Nacional de las Artes en el área de Bellas Artes.



5. Actividades permanentes: apoyo al Departamento de Difusión Cultural para el montaje, exhibición y registro de la obra de los artistas de la ENAP; apoyo al Departamento de Titulación al asesorar y realizar producciones y presentaciones para exámenes profesionales; asesoría técnica y conceptual en proyectos audiovisuales a profesores, investigadores, alumnos, egresados y colaboradores de la ENAP.

A nivel institucional, la participación del Departamento Audiovisual se enfoca a:

- Asesoría para la adquisición de equipamiento audiovisual.

- Participación en la implementación de áreas audiovisuales (p.e. el estudio de televisión).

- Apoyo y seguimiento de convenios entre la escuela y otras dependencias o instituciones, en materia audiovisual.

- Grabación en audio y video de las Juntas de Consejo Técnico.

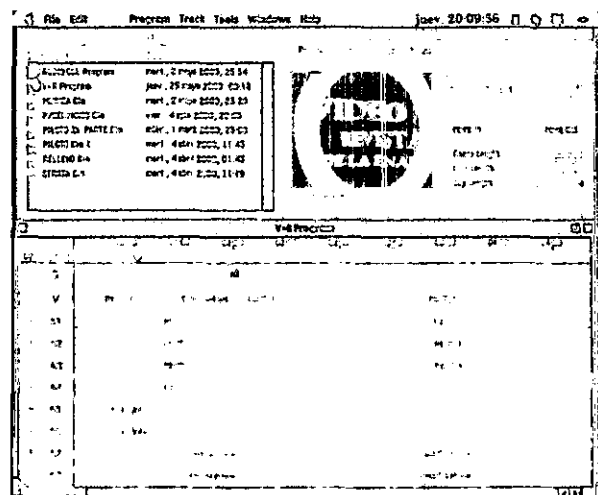
En varias ocasiones los videos realizados se han enviado al extranjero como muestra del quehacer de los artistas o como apoyo en sus presentaciones.

En otro rubro, se analiza y propone la realización de convenios con instancias como: Canal 22, TV UNAM, ILCE, Consejo de Fomento Cultural en Xochimilco, Centros de Producción Audiovisual de la UNAM, Centro Nacional de las Artes, etc. Destaca el ofrecimiento del Sistema de Universidad Abierta y Educación a Distancia de la UNAM para tener un espacio semanal de transmisión vía satélite para la difusión de los programas elaborados en el Departamento Audiovisual, sobre diversos aspectos de la ENAP.

Los recursos técnicos y la infraestructura existentes en la Escuela permiten la realización de producciones a nivel Broadcast (calidad de transmisión), aunque la tendencia hacia los equipos digitales ya están desplazando a la tecnología Betacam SP y en muy poco tiempo será obsoleta.

El Departamento Audiovisual (CIPRA) espera optimizar el desarrollo de sus actividades, con la puesta en marcha del estudio de televisión, y el apoyo académico-administrativo adecuado para satisfacer en mayor medida las necesidades de producción audiovisual en la ENAP.

Hasta el momento las actividades de investigación, guionismo, producción, edición y posproducción se realizan con un equipo humano compuesto por dos académicos (Abel Sánchez Castillo, jefe del departamento, y Marcela Ferrá Rosales), apoyados por prestadores de Servicio Social para dar seguimiento a las actividades permanentes.



3. Video-Revista de la ENAP. Diseño y producción del proyecto.

La experiencia acumulada a lo largo de casi ocho años de trabajo en el Departamento Audiovisual, me ha permitido identificar muchas de las necesidades de comunicación de la ENAP. A través de los testimonios de alumnos, docentes, investigadores, tesisistas, egresados, colaboradores e incluso aspirantes a ingresar a alguna de las licenciaturas que aquí se imparten, diariamente tenemos noticias de proyectos académicos y artísticos que requieren un apoyo audiovisual que va más allá de la videograbación y almacenamiento de la información.

En busca de una respuesta a estas necesidades e inquietudes de comunicación de los miembros de nuestra comunidad, diseñé un proyecto audiovisual que contempla la producción de una serie de programas con el título: "Video-Revista de la ENAP. Una revista en video como instrumento de comunicación alternativa para la Escuela Nacional de Artes Plásticas".

Para demostrar la viabilidad de lo formulado en esta Tesis se realizó un Programa Piloto, el Número 1 de la serie, más adelante se detallará acerca del proceso de producción y realización.

a) Planteamiento, objetivos y alcances.

Planteamiento.

La importancia de la Escuela Nacional de Artes Plásticas como una de las Instituciones de Educación Artística de mayor prestigio, hace evidente la necesidad de documentar la producción plástica que se genera en sus instalaciones, así como la relevancia del

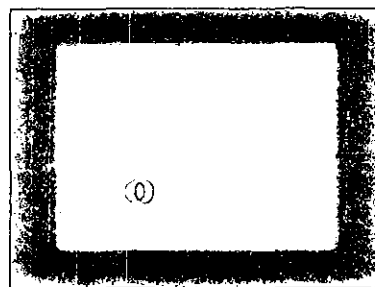
trabajo de sus investigadores y la formación profesional que sus docentes dan a las nuevas generaciones.

Considerando que las áreas de acción de los miembros de la ENAP son vastas dentro de la cultura en general y el arte en particular, la documentación de estas actividades debe ser tan versátil como la producción misma.

De esta manera, como hemos explicado en los capítulos anteriores, los medios audiovisuales, específicamente el video, permite esta versatilidad, tanto por la inmediatez en la captura, revisión y, en caso necesario, corrección de imágenes, como por la facilidad que los nuevos equipos ofrecen para la manipulación y enriquecimiento gráfico de los registros.

Año con año el Departamento Audiovisual ha reunido información muy importante que representa de alguna manera, una memoria de las actividades de la comunidad de la ENAP en sus tres planteles: Academia de San Carlos, Plantel Xochimilco y Taxco).

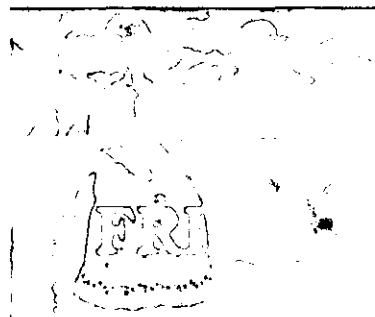
Se han analizado diversas opciones para dar a conocer esta información, con la finalidad de dar mayor difusión a los eventos realizados, dar reconocimiento a los logros alcanzados y aportar una fuente de información audiovisual para las investigaciones y proyectos especiales que se realicen en torno a la ENAP y las materias que en ella se imparten.



Objetivos.

Ante el panorama descrito anteriormente, surge la inquietud por realizar una serie de programas aprovechando las posibilidades del formato de revista en video, combinando diferentes géneros en un sólo programa en el que se aborden temas como producción plástica, investigación y experimentación, actividades académicas, artísticas y culturales en la ENAP, con el propósito de documentarlas, promoverlas, y apoyarlas.

Lo que se pretende es: aportar un nuevo canal para la documentación, la comunicación y la difusión de eventos y actividades académicas y culturales al interior y extramuros de la ENAP; reconocer públicamente, a través de los medios comunicación, los méritos de profesores, alumnos, investigadores y colaboradores de la ENAP; y documentar de manera temática, cronológica, periódica y objetiva las actividades realizadas en los tres planteles de la ENAP.



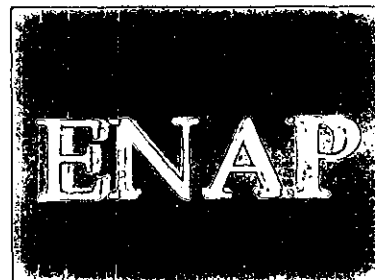
Alcances.

Al analizar las posibilidades de producción se estudiaron los mecanismos necesarios para este fin.

Los programas de la serie se realizarían en el Departamento Audiovisual de la ENAP (CIPRA) con el apoyo de la Secretaría General y de la Secretaría Administrativa, las cuales dependen directamente de la Dirección.

Los recursos técnicos y humanos del CIPRA, dentro de sus limitantes, permiten la realización de programas bajo las normas de calidad de transmisión (Broadcast) para televisión.

La periodicidad planeada es mensual, inicialmente, y posteriormente, si se cuenta con los recursos técnicos, humanos y administrativos adecuados, podría ser quincenal.



Se pretende la difusión de la "Video-Revista de la ENAP" a través de diferentes medios, que explicaremos más adelante y que van desde la distribución en videocassette hasta vía internet.

Sin ser un proyecto específicamente educativo, con una adecuada metodología de producción, difusión y aplicación, los programas de la "Video-Revista de la ENAP" serían una alternativa para cubrir varias de las funciones que puede desempeñar el video en el aula: como transmisor de información, como instrumento motivador, como instrumento de conocimiento para los estudiantes, como evaluador de los conocimientos y habilidades alcanzadas por los estudiantes, como medio de formación y perfeccionamiento del profesorado en aspectos y estrategias didácticas y metodológicas, como medio de formación y perfeccionamiento de los profesores en sus contenidos del área de conocimiento, como herramienta de investigación sicodidáctica, como herramienta para la investigación de procesos desarrollados en laboratorios y como instrumento de comunicación y alfabetización icónica de los estudiantes.

Las secciones de cada programa podrán adaptarse a las modalidades de uso didáctico del video y aplicarse en las licenciaturas de Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual y Diseño Gráfico y Comunicación Gráfica de la siguiente manera:

-Como video-lección, cubriendo algunos de los contenidos temáticos curriculares.

-Como programa motivador, dando la pauta para que los alumnos profundicen en algún tema determinado.

-Como video-apoyo ilustrando sobre alguna técnica, proceso o evento.

Como soporte, como medio, como canal y como elemento conformador de las nuevas formas de comunicación educativa, la utilización del video representa además una excelente oportunidad para mejorar los procesos de comunicación dentro de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM.

b) Diseño del proyecto.

Para dar con el perfil que represente fielmente a la ENAP, a través de la Video-Revista, se retomaron los puntos mencionados al principio de este capítulo para ayudar a definir el concepto general del proyecto:

-Necesidades de información del público meta: documentación y difusión de diversas etapas de la vida artística, académica y cultural de la ENAP, de sus aportaciones a la cultura en general. Promoción y generación de la producción audiovisual interna.

-Perfil del receptor: comunidad de la ENAP y público interesado en las actividades de la ENAP, el arte, el diseño y la comunicación visual.

-Periodicidad: Mensual.

-Áreas y formas de difusión: interna y externa (para consulta y transmisión por diferentes medios)

-Carácter: informativo-educativo (presenta información sobre temas que pueden apoyar los contenidos temáticos de diversas materias). Independientemente, cada sección podrá tener un tratamiento o género diferente al de las demás secciones, según las exigencias del tema a tratar, es así que podremos encontrar en un mismo número reportajes, documentales, entrevistas, paneles, video-arte, etc.

-Temática: comunicación visual en la educación; personajes; actividades académicas, culturales y artísticas de la ENAP.

-Secciones: cada número tendrá la siguiente estructura temática:

A) Presentación: un mosaico del contenido de cada programa con un tratamiento visual atractivo, ágil y contemporáneo.

1) Tecnología para la comunicación visual, enfocada al hardware, software y sitios de interés.

2) Difusión Cultural e Intercambio Académico, presentará homenajes, exposiciones, muestras, cursos, cursos, becas, taller Infantil, etc.

3) Personajes, para hablar de personalidades destacadas de la ENAP, personalidades de otras instituciones que tengan alguna conexión con nuestra escuela.

4) Didáctica e investigación, dedicada a las técnicas, procesos, herramientas y aplicaciones diversas en diferentes áreas y disciplinas; análisis, experimentación e investigación.

5) La ENAP, en la Academia de San Carlos, en Xochimilco y en Taxco; patrimonio; presencia la ENAP, premios y distinciones.

6) Servicios, para dar información sobre los servicios de apoyo académico, servicios internos, servicios externos y servicios administrativos que proporciona la ENAP.

7) Colaboradores, un espacio de expresión para investigadores, docentes, estudiantes, miembros de la ENAP y de la UNAM en general, egresados y miembros de otras instituciones educativas.

B) Epílogo: brevísima recapitulación de lo expuesto y créditos generales.

-Identidad: se diseñó una secuencia de animación tridimensional para presentar a la Video-Revista de la ENAP, de la cual se desprende su identidad gráfica.

-Recursos humanos, técnicos, materiales, económicos con los que se cuenta:

El Departamento Audiovisual actualmente cuenta con dos profesores dedicados a la producción y realización de video (entre otros proyectos audiovisuales), además del apoyo de prestadores de servicio social con aptitudes para la producción audiovisual. Se pretende dar un carácter interdisciplinario al dar la opción a profesores de diversas áreas y asignaturas para colaborar en las producciones.

Actualmente la ENAP cuenta con equipo de grabación y reproducción en formato Hi-8 y Betacam SP, un sistema de edición no-lineal (Medía 100) y un estudio de televisión en vías de acondicionamiento, recursos que optimizándolos harían posible la realización mensual de estos programas. Los costos de producción podrían cubrirse optimizando los recursos físicos, materiales y humanos propios de la dependencia (trabajando interdisciplinariamente con áreas como Fotografía digital, Multimedia, Centro de cómputo, Publicaciones, etc.), y en la medida lo posible obtener colaboraciones y/o convenios con otras dependencias e instituciones. En algunos casos será necesario contratar servicios externos.

c) Formatos de producción, Guiones, y Cotización comercial.

Con el propósito de mostrar prácticamente la propuesta de la "Video-Revista de la ENAP" realicé un Programa Piloto; para el caso asumí la responsabilidad total del concepto, la producción y la realización.

Los tiempos de producción de un programa en video son relativos, en estas condiciones, los tiempos de producción estuvieron sujetos en gran medida a la disposición de recursos económicos, técnicos y humanos. El apoyo de la Dependencia consistió en la disposición de algunos materiales de stock (videograbaciones de eventos). Independientemente conseguí el apoyo de algunas personas que trabajan en empresas productoras o de forma independiente, que me permitieron usar sus instalaciones en la medida que sus tiempos lo permitían, los equipos, sistemas y programas usados son en su mayoría muy similares a los que tiene la ENAP. En cuanto a recursos humanos, conté con la colaboración de amigos y compañeros de trabajo que

desinteresadamente dedicaron una parte importante de su tiempo al apoyo para la realización de este proyecto.

A continuación se presentarán todos los formatos de producción, guiones y la cotización comercial del primer programa de la "Video-Revista de la ENAP" Año I/ Número 1/ Primera edición/ México, 2000.

En primer lugar, se sintetiza la organización de la información necesaria para la DEFINICIÓN DE LA SERIE, del primer programa y de cada uno de los temas desarrollados en sus secciones; en seguida se hace una referencia de las fuentes documentales a partir de las cuales se realizó la INVESTIGACIÓN para posteriormente diseñar la estructura general del programa a través de una ESCALETA. Una vez definida la estructura, en el STORY LINE se hizo una síntesis de lo veremos a lo largo del programa y en la CURVA NARRATIVA se plantea el ritmo narrativo y la duración asignada a cada secuencia. Resueltos estos aspectos se elaboró el GUIÓN LITERARIO desglosando cada una de las secuencias; en los GUIONES PARA LOCUCIÓN se redactó la información temática que se presentaría mediante el recurso de locución (voz en off); de los demás recursos narrativos (visuales y auditivos) se da cuenta en el GUIÓN TÉCNICO, así como de los tiempos parciales y totales de cada secuencia; y finalmente en el GUIÓN ILUSTRADO se presenta una visualización de las principales escenas de cada secuencia del programa.

En el BREAK DOWN (Plan de producción) se presenta en primera instancia el conteo de tiempo que se requirió realmente para la producción del Programa Piloto, en las condiciones mencionadas, y en segunda instancia se presenta el conteo que requeriría un empresa productora para el mismo fin.

En cuanto a la COTIZACIÓN COMERCIAL, los costos son reales, proporcionados por las empresas mencionadas, para la producción en formato Betacam SP. Esta cotización se presenta con el propósito de dar una referencia del costo real de una producción de este tipo y de alguna manera enfatizar la conveniencia de optimizar la utilización de los recursos de la ENAP para la producción interna y externa, con la posibilidad de generar recursos extraordinarios ofreciendo servicios de producción audiovisual de alta calidad conceptual y visual.



DEFINICIÓN DE LA SERIE

TÍTULO	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	25/01/99	1
SUBTÍTULO		
Una revista en video como instrumento de comunicación alternativa para la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM.	TIEMPO:	27'00"

Observaciones: Serie de 12 programas. Periodicidad mensual. Cada programa llevará el título "Video-Revista de la ENAP"... Número 1, Número 2, etc.

1) Selección del tema:

Comunicación visual en la educación, personajes, actividades académicas, culturales y artísticas en la ENAP.

2) Definición del carácter y del objetivo del programa:

Carácter: informativo-educativo (presenta información sobre temas que pueden apoyar los contenidos temáticos de diversas materias).
Objetivo: documentar diversas etapas de la vida artística, académica y cultural de la ENAP y dar cuenta de sus aportaciones a la cultura en general; al tiempo que se genera y promueve la producción audiovisual en esta institución.

3) Definición del tipo de espectador al que se dirige:

Comunidad de la ENAP y público interesado en las actividades de la ENAP, el arte, el diseño y la comunicación visual.

4) Investigación del tema:

(se mostrará más adelante)

5) Formulación y fundamentación de la instancia narrativa (recursos):

Videograbación de eventos y entrevistas, material de stock en video, animación 3D, animación de capas de video, producción gráfica, locución, musicalización, efectos visuales y sonoros.

6) Definición del mensaje central, idea sustancial del programa:

Reseña de la vida artística, académica y cultural de la ENAP en sus diversas etapas, y sus aportaciones a la cultura en general.

7) Redacción de la sinopsis:

Cada programa de la Video-Revista de la ENAP presentará información variada, a través de siete secciones fijas, acompañadas de una presentación (a manera de editorial), un epílogo y el segmento de créditos.

8) Composición de la posible estructura temática:

I) Presentación (editorial), 1) Tecnología para la Comunicación Visual, 2) Difusión cultural e intercambio académico, 3) Personajes, 4) Didáctica e investigación, 5) La ENAP, 6) Servicios, 7) Colaboradores, II) Epílogo, III) Directorio (créditos).

9) Redacción del guión literario:

(se mostrará más adelante)

10) Composición del guión técnico:

(se mostrará más adelante)

INVESTIGACIÓN

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	10/02/99	1
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"

FUENTES DOCUMENTALES A PARTIR DE LAS CUALES SE ELABORARÁN LOS GUIONES Y EL CONTENIDO TEMÁTICO Y VISUAL DE LAS SECCIONES.

TECNOLOGÍA PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL.

"Internet 2 en la educación".

Información de la página WWW de la Universidad Carlos III de Madrid.

DIFUSIÓN CULTURAL E INTERCAMBIO ACADÉMICO.

"Tradición y vanguardia en la obra mural del Maestro Luis Nishizawa".

Levantamiento de imagen *in situ* de las obras:

"El aire es vida" México, 1959.

"Un canto a la vida" Celaya, 1969.

"El espíritu creador siempre se renueva" Japón, 1981.

"El lecho del universo" Toluca, 1987.

"Códice prehispánico" Toluca 1987.

"La imagen del hombre" México, 1994

"La escritura y la palabra" México, 1996.

Arquitectura escultórica Juriquilla, 1996.

"El hombre y su libertad" México, 1988.

"El hombre ICA" México, 1992.

Vitrales México, 1996.

Imágenes del Museo Luis Nishizawa, Toluca, Estado de México.

Con información del texto de Estela Alcántara. Gaceta UNAM, No. 3060.

PERSONAJES.

"Arnold Belkin, artista multidisciplinario".

Textos e imágenes del catálogo de la exposición *Para disfrutar el infinito* Homenaje a Arnold Belkin UNAM, Museo del Chopo 1998. Se presentan las obras:

"La migración Sefaradí" 1979.

"El diluvio" 1985.

"El rapto de las sabinas No.1" 1975.

"Elegía" 1985.

"Figura en el espacio" 1965.

INVESTIGACIÓN

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	10/02/99	2
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"

"Paisaje interior" 1964.
 Serie "La Cabalá" 1985.
 "Todos somos culpables" 1961.
 "La llegada" 1981.
 Serie "Marat No.3" 1971.
 Serie "Marat No.5" 1972.
 "La lección anual de anatomía No. III" 1974.
 "La Masacre de Mylai de 1968" 1976.
 "Saludo a Delacroix" 1976.
 "Gran dictador" 1977.
 Serie "Zapata II" 1978.
 "La llegada de los generales Zapata y Villa al Palacio Nacional el 6 de diciembre de 1914" 1979.
 "Triple retrato de Felipe Ángeles" 1981.
 Serie "Los amantes IV" 1980.
 "Tlatelolco 1968" 1981.
 "La lección final de anatomía" 1975.
 "Simón Bolívar" 1984.
 Serie "La Cabalá, El cantar de los cantares" 1968.
 Serie "Lucio Cabañas" 1985-1986.
 "Dos cabezas cibernéticas" 1983.

DIDÁCTICA E INVESTIGACIÓN.

"El proceso creativo en la obra de Patricia Quijano".
 Imágenes de archivo de la Profesora Patricia Quijano Ferrer en el Taller de Pintura Mural de la ENAP.
 Entrevista realizada por CURSOR, recursos interactivos 1999.
 Se presentan las obras:
 "Árbol de la esperanza: mantente firme" 1991.
 "Alba de la Patria" 1992.
 "El jardín de las delicias" 1992.
 "Ruja-Nuestra tercera raíz" 1992.
 "El principio de los sueños es la culminación del esfuerzo" 1993.

INVESTIGACIÓN

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	10/02/99	3
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"

"Ruja-Nuestra tercera raíz" 1992.

"Isagógico I" 1993.

"Tecno-ser" 1993.

"Madonna del delantal" 1994.

"Mi querida Contreras" 1994.

"Fin de siglo" 1994.

"Yoltéotl (corazón endiosado)" 1994.

"Infraestructura de nuestra nación" 1994.

"Somos la frescura de la tierra" 1994.

"Piel de ciudad" 1995.

"Metamorfosis" 1996.

"Me llamo Lupe por la Lupe" 1997.

"Calaveras" 1997.

"Natividad" 1998.

ENAP.

"Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual".

Imágenes de archivo del CIPRA (Departamento Audiovisual de la ENAP). Registro de actividades académicas y culturales en la ENAP.

Imágenes relativas a las áreas de diseño, comunicación y medios.

Con información del Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la ENAP 1997.

SERVICIOS.

"CIPRA. Departamento Audiovisual de la ENAP".

Imágenes de archivo del CIPRA, de programas realizados en apoyo a proyectos especiales de profesores, investigadores, tesis y para cursos y eventos académicos y culturales.

Información de los Lineamientos del Departamento Audiovisual de la ENAP.

Texto *Infinitamente Frida (Viva la vida)* Claudia Olivia Ferra Rosales.

INVESTIGACIÓN

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	10/02/99	4
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"

COLABORADORES.

"Panorama de la enseñanza de la fotografía en México".

Edición especial de los momentos dedicados a México, en el video que acompaña a la Tesis: *Algunos aspectos sobre la enseñanza de la fotografía*, realizado por Laura Elda Rosales Morales.

CRESTOMATIAS.

Para apoyar y/o ilustrar algunos contenidos se utilizan secuencias de imágenes realizadas por: TV UNAM, ILCE, SEP, AVID, Computer Graphics y Televisa.

MÚSICA.

En la musicalización de este programa se utilizan fragmentos de piezas musicales producidas por las compañías BMG, Columbia, EMI, Peerless, PolyGram, Universal, Warner, WEA.

ESCALETA

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	5/03/99	1
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"

SECUENCIA 1:

F.I. Animación 3D de las palabras "UNAM", "ENAP" y de la imagen de identificación de la Video-Revista.

Música característica.

Voz femenina en off:
"Video-Revista de la ENAP".

SECUENCIA 2:

Disolv. Presentación y de la Video-Revista y contenido del primer número. Video y animación 3D.

Música de fondo.

Voces femenina y masculina en off:
Texto de presentación.

SECUENCIA 3:

C.D. Sección Tecnología para la comunicación visual (Internet 2 en la educación). Animación 3D y animación de capas de video.

Música de fondo y efectos sonoros.

Voz masculina en off:
Texto Tecnología para la ...

SECUENCIA 4:

C.D. Sección Difusión cultural e intercambio académico (Tradición y vanguardia en la obra mural del Maestro Luis Nishizawa). Animación 3D, video, producción gráfica.

Música de fondo.

Voz femenina en off:
Texto Difusión cultural e intercambio...

SECUENCIA 5:

C.D. Sección Personajes (Arnold Belkin artista multidisciplinario). Animación 3D, animación de capas de video, video, producción gráfica.

Música de fondo y efectos sonoros.

Voces femenina y masculina en off:
Texto Personajes.

SECUENCIA 6:

C.D. Sección Didáctica e investigación (El proceso creativo en la obra de Patricia Quijano). Animación 3D, video, animación de capas de video, producción gráfica.

Música de fondo.

Voz femenina en off:
Texto Didáctica e investigación.

ESCALETA

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	5/03/99	2
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"

SECUENCIA 7:

C.D. Sección La ENAP (Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual). Animación 3D, video, animación de capas de video, producción gráfica.

Música de fondo y efectos sonoros.

Voces femenina y masculina en off:
Texto La ENAP.

SECUENCIA 8:

C.D. Sección Servicios (CIPRA, Departamento audiovisual de la ENAP). Animación 3D, video, animación de capas de video, producción gráfica.

Música de fondo y efectos sonoros.

Voces femenina y masculina en off:
Texto Servicios.

SECUENCIA 9:

C.D. Sección Colaboradores (Panorama de la enseñanza de la fotografía en México). Animación 3D, animación de capas de video, producción gráfica, fragmento del video "Algunos aspectos sobre la enseñanza de la fotografía". Música de fondo.
Voces femenina y masculina en off:
Texto Colaboradores.

SECUENCIA 10:

C.D. Epílogo. Cierre del primer número de la Video-Revista. Video, producción gráfica, Animación 3D.

Música característica.
Efectos sonoros.

Voz masculina en off:
Texto Epílogo.

SECUENCIA 11:

C.D. Directorio (créditos). Fuentes de documentación visual y conceptual. Datos de personas participantes en el programa. Agradecimientos.

Animación 3D, animación de capas de video, producción gráfica.

Música de fondo y efectos sonoros.

STORY LINE

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	15/03/99	1
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"

En este primer número de la Video-Revista de la ENAP se hace la presentación del proyecto como instrumento de comunicación alternativa para la Escuela Nacional de Artes Plásticas, se plantean los objetivos principales:

Optimizar la documentación, difusión y generación de actividades académicas y culturales de este centro educativo, presentar semblanzas de personajes destacados de la ENAP, dar a conocer los lineamientos de las áreas que prestan servicios de apoyo académico y brindar un foro de expresión a colaboradores donde podrán presentar trabajos audiovisuales en video.

Las secciones se presentan en el orden que se indica a continuación y se desarrollan los siguientes temas:

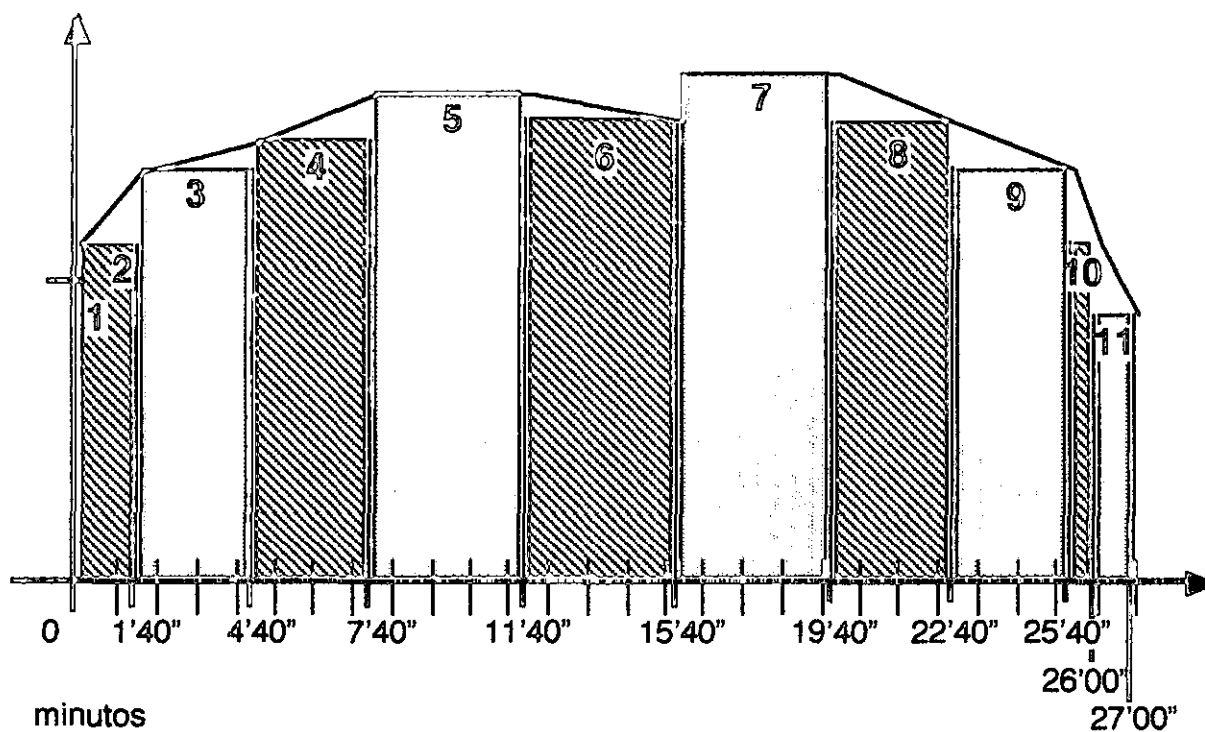
- 1) Tecnología para la comunicación visual: Internet 2 en la educación.
- 2) Difusión cultural e intercambio académico: Tradición y vanguardia en la obra mural del Maestro Luis Nishizawa.
- 3) Personajes: Arnold Belkin, artista multidisciplinario.
- 4) Didáctica e investigación: El proceso creativo en la obra de Patricia Quijano.
- 5) La ENAP: Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual.
- 6) Servicios: CIPRA, Departamento audiovisual de la ENAP.
- 7) Colaboradores: Panorama de la enseñanza de la fotografía en México.

En el epílogo hace referencia a la intención del proyecto de "dar cuenta de la diversidad de valiosas aportaciones que hacemos, quienes conformamos la ENAP, a la cultura mexicana y a la cultura universal".

Los recursos narrativos utilizados son: videograbación de secuencias, animaciones 3D, animaciones de capas de video, producción gráfica, voz en off, música, efectos visuales y sonoros.

CURVA NARRATIVA

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	8/03/99	1
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"



SEGMENTOS	T.P.	T.T.
1-2. PRESENTACIÓN DE LA VIDEO-REVISTA	1'40"	1'40"
3. TECNOLOGÍA PARA LA COM. VISUAL	3'00"	4'40"
4. DIFUSIÓN CULT. E INTERCAMBIO ACAD.	3'00"	7'40"
5. PERSONAJES	4'00"	11'40"
6. DIDÁCTICA E INVESTIGACIÓN	4'00"	15'40"
7. LA ENAP	4'00"	19'40"
8. SERVICIOS	3'00"	22'40"
9. COLABORADORES	3'00"	25'40"
10. EPÍLOGO	0'20"	26'00"
11. DIRECTORIO (CRÉDITOS)	1'00"	27'00"

GUIÓN LITERARIO

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	15/03/99	1
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"

Barras con tono/ Negro/ Contador.

SECUENCIA 1:

Entrada. Identificación de la serie.

Música característica.

Animación de barras (capas de video).

Animación UNAM-ENAP (animación 3D).

Animación Video-Revista (animación 3D).

Voz femenina (carácter formal): "Video-Revista de la ENAP".

Transición explosión (gráficos en disolución).

SECUENCIA 2:

Presentación del programa y contenido del primer número.

Música de fondo.

Voces femenina y masculina intercaladas (carácter formal),

leen texto de Presentación

Video instalaciones (San Carlos, Taxco, Xochimilco).

Animación "ENAP" (animación 3D).

Animación "TECNOLOGÍA PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL" (animación 3D).

Animación "DIFUSIÓN CULTURAL" (animación 3D).

Animación "DIDÁCTICA E INVESTIGACIÓN" (animación 3D).

Animación "PERSONAJES" (animación 3D).

Animación "SERVICIOS" (animación 3D).

Animación "COLABORADORES" (animación 3D).

Título: "Año I/ Número 1/ Primera edición/ México 2000" (generador de caracteres).

Título: "Internet 2 en la educación" (generador de caracteres).

Título: "Tradición y vanguardia en la obra mural del Maestro Luis Nishizawa"
(generador de caracteres).

Título: "Arnold Belkin, artista multidisciplinario" (generador de caracteres).

Título: "El proceso creativo en la obra de Patricia Quijano" (generador de caracteres).

Título: "Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual" (generador de caracteres).

GUIÓN LITERARIO

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	15/03/99	2
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"

Título: "CIPRA, Departamento audiovisual de la ENAP" (generador de caracteres).
 Título: "Panorama de la enseñanza de la fotografía en México" (generador de caracteres).
 Todos los títulos anteriores van sobre una imagen fija relativa al tema.
 Animación de barras (capas de video).

SECUENCIA 3:

Sección: Tecnología para la comunicación visual.
 Se desarrolla el tema: Internet 2 en la educación.

Música de fondo. Efectos sonoros.

Voz masculina (carácter informativo), lee texto Tecnología para la comunicación visual.
 Animación "TECNOLOGÍA PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL" (animación 3D), sobre fondo de colores (imagen digital).

Toda la sección se compone de animaciones hechas a partir de las imágenes obtenidas de la página web de la Universidad Carlos III de Madrid y de imágenes referentes a medios digitales (animación de capas de video).
 Transición explosión (gráficos en disolución).

SECUENCIA 4:

Sección: Difusión cultural e intercambio académico.
 Se desarrolla el tema: Tradición y vanguardia en la obra mural del Maestro Luis Nishizawa.

Música de fondo.

Voz femenina (carácter: reportaje cultural), lee texto Difusión cultural e intercambio académico.

Animación "DIFUSIÓN CULTURAL E INTERCAMBIO ACADÉMICO" (animación 3D), sobre fondo de colores (imagen digital).

Registro videográfico de 10 obras del Maestro Nishizawa, imágenes del Museo Luis Nishizawa (levantamiento de imagen *in situ*).

Secuencia fotográfica de la obra *El hombre ICA* (gráficos en disolución).

Título: "El aire es vida" México, 1959 (generador de caracteres).

Título: "Un canto a la vida" Celaya, 1969 (generador de caracteres).

GUIÓN LITERARIO

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	15/03/99	3
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"

Título: "El espíritu creador siempre se renueva" Japón, 1981 (generador de caracteres).
 Título: "El lecho del universo" Toluca, 1987 (generador de caracteres).
 Título: "Códice prehispánico" Toluca 1987 (generador de caracteres).
 Título: "La imagen del hombre" México, 1994 (generador de caracteres).
 Título: "La escritura y la palabra" México, 1996 (generador de caracteres).
 Título: Arquitectura escultórica Juriquilla, 1996 (generador de caracteres).
 Título: "El hombre y su libertad" México, 1988 (generador de caracteres).
 Título: "El hombre ICA" México, 1992 (generador de caracteres).
 Título: Vitrales México, 1996 (generador de caracteres).
 Título: MUSEO LUIS NISHIZAWA Toluca, Estado de México (generador de caracteres).
 Animación del retrato y firma del Maestro Nishizawa (animación de capas de video).
 Animación de barras (capas de video).

SECUENCIA 5:

Sección: Personajes.

Se desarrolla el tema: Arnold Belkin, artista multidisciplinario.

Música de fondo y efectos sonoros.

Voces femenina y masculina intercaladas (carácter: exaltación, homenaje), leen texto Personajes.

Animación "PERSONAJES" (animación 3D), sobre fondo de colores (imagen digital).

Animación de un gráfico de las palabras que componen el nombre "Arnold Belkin" con retratos fotográficos del Maestro (animación de capas de video).

Secuencia animada de varias piezas de obra gráfica (animación de capas de video).

Secuencia animada de varias piezas de obra pictórica (animación de capas de video).

Videograbación de algunas obras realizadas con alumnos del Taller de pintura mural de la ENAP.

Animación de gráficos relativos a fragmentos de obra literaria y de investigación del Maestro Belkin (animación de capas de video).

Animación que simula un QuickTime VR, a partir de una composición gráfica realizada con fotografías digitales de una exposición montada en el Museo del Chopo. Durante el desplazamiento aparecen los títulos "Museo Universitario del Chopo", "Para disfrutar el infinito", "Homenaje a Arnold Belkin", "Mayo-Junio 1998" (animación de capas de video).

GUIÓN LITERARIO

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	15/03/99	4
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"

Obra pictórica representativa de diferentes épocas (secuencia de gráficos unidos por las transiciones: roll away y wipe designer).

Animación retratos fotográficos de Belkin (animación de capas de video)

Animación de pleca para colocar datos del Maestro Belkin (animación 3D y generador de caracteres).

Transición explosión (gráficos en disolvencia).

SECUENCIA 6:

Sección: Didáctica e investigación.

Se desarrolla el tema: El proceso creativo en la obra de Patricia Quijano.

Música de fondo.

Voz femenina (carácter: reflexivo), lee texto Didáctica e investigación.

Animación "DIDÁCTICA E INVESTIGACIÓN" (animación 3D), sobre fondo de colores (imagen digital).

Animación a partir de gráficos de algunas obras murales y de escenas del Taller de pintura mural de la ENAP (animación de capas de video).

Primera parte de la entrevista realizada en el taller de Patricia Quijano. Escenas complementarias e imágenes de stock intercaladas durante el relato.

Animación a partir los elementos que componen la obra "Fin de siglo" (animación de capas de video).

Segunda parte de la entrevista realizada en el taller de Patricia Quijano. Escenas complementarias, imágenes de stock y gráficos intercalados durante el relato.

Animación de pleca para colocar datos de la Profesora Patricia Quijano (animación 3D y generador de caracteres).

Animación a partir de gráficos de algunas obras murales (animación de capas de video).

Tercera parte de la entrevista realizada en el taller de Patricia Quijano. Escenas complementarias, imágenes de stock y gráficos intercalados durante el relato (secuencia de gráficos unidos por la transición: center peel).

Animación a partir de gráficos de algunas obras murales (animación de capas de video).

Animación de barras (capas de video).

GUIÓN LITERARIO

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	15/03/99	5
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"

SECUENCIA 7:

Sección: La ENAP.

Se desarrolla el tema: Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual.

Música de fondo y efectos sonoros.

Voces femenina y masculina intercaladas (carácter informativo), leen texto La ENAP.

Animación "ENAP" (animación 3D), sobre fondo de colores (imagen digital).

Paneo de la fachada de la Academia de San Carlos, con superposición de una animación realizada con gráficos relativos al patrimonio artístico (animación de capas de video).

Título: "Academia de San Carlos" sobre placas en la parte superior e inferior de la pantalla (generador de caracteres).

Crestomatías de imágenes relativas a medios electrónicos de comunicación masiva.

Imágenes de stock del Departamento Audiovisual (CIPRA) de la ENAP.

Título: "AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA" (generador de caracteres).

Título: "DISEÑO EDITORIAL" (generador de caracteres).

Título: "FOTOGRAFÍA" (generador de caracteres).

Título: "ILUSTRACIÓN" (generador de caracteres).

Título: "SIMBOLOGÍA Y DISEÑO EN SOPORTES TRIDIMENSIONALES" (generador de caracteres).

Título: "LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL" (generador de caracteres).

Animación a partir de gráficos de manos dibujando, cortando, midiendo, etc., (animación de capas de video).

Imágenes de stock del Departamento Audiovisual (CIPRA) de la ENAP.

Gráfico del escudo de la UNAM en zoom sobre video (composición de gráficos).

Título: "Orientaciones profesionales" en zoom (generador de caracteres).

Animación de las palabras "Audiovisual y multimedia" (animación 3D).

Animación a partir de gráficos relativos a esta orientación (animación de capas de video).

Animación de las palabras "Diseño editorial" (animación 3D).

Animación a partir de gráficos relativos a esta orientación (animación de capas de video).

Animación de las palabras "Fotografía" (animación 3D).

Animación a partir de gráficos relativos a esta orientación (animación de capas de video).

GUIÓN LITERARIO

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	15/03/99	6
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"

Animación de las palabras "Ilustración" (animación 3D).
 Animación a partir de gráficos relativos a esta orientación (animación de capas de video).
 Animación de las palabras "Simbología y diseño en soportes tridimensionales" (animación 3D).
 Animación a partir de gráficos relativos a esta orientación (animación de capas de video).
 Gráfico del las palabras "ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS".
 Imágenes de stock del Departamento Audiovisual (CIPRA) de la ENAP.
 Collage de elementos gráficos (animación de capas de video). Crestomatía.
 Animación de barras (capas de video).

SECUENCIA 8:

Sección: Servicios.

Se desarrolla el tema: CIPRA, Departamento audiovisual de la ENAP.

Música de fondo y efectos sonoros.

Voces femenina y masculina intercaladas (carácter: informativo, tratamiento experimental)
 leen texto Servicios.

Animación "SERVICIOS" (animación 3D), sobre fondo de colores (imagen digital).

"Ruido" de imagen con superposición en disolución de un gráfico de barras.

Título: "1991" mapeado en barras (generador de caracteres).

Título: "COMISIÓN DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL" mapeado en barras (generador de caracteres).

Título: "DEPARTAMENTO AUDIOVISUAL DE LA ENAP" mapeado en barras (generador de caracteres).

Imágenes de stock del Departamento audiovisual de la ENAP.

Animación 3D del logotipo del CIPRA (Centro de Investigación y Producción Audiovisual).
 Crestomatías.

Gráfico de identificación en la esquina inferior derecha con el logotipo del CIPRA.

Crestomatías. Imágenes de stock del CIPRA.

Textos en scroll (generador de caracteres).

Animación a partir de gráficos de la obra "Las dos Fridas" de Frida Kahlo y del texto breve "Infinitamente Frida (viva la vida)" de Claudia Olivia Ferra Rosales.

GUIÓN LITERARIO

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	15/03/99	7
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"

Imágenes de stock del CIPRA.

Gráfico de la propuesta para la página web de la Video-Revista de la ENAP.

Gráficos de dos láminas del curso "Video digital".

Imágenes de stock del CIPRA. Crestomatías.

Animación 3D del logotipo del CIPRA (Centro de Investigación y Producción Audiovisual).

Transición explosión (gráficos en disolvencia).

SECUENCIA 9:

Sección: Colaboradores.

Se desarrolla el tema: Panorama de la enseñanza de la fotografía en México (segmento del video "Algunos aspectos sobre la enseñanza de la fotografía" de Laura Elda Rosales Morales).

Música de fondo.

Voz femenina presentando la sección, lee texto colaboradores; voz masculina locución original del segmento del video mencionado (carácter: informativo, documental).

Animación "COLABORADORES" (animación 3D), sobre fondo de colores (imagen digital).

Animación de gráficos y textos: "reportaje", "documental", "entrevista", "video-arte", "performance" (animación de capas de video).

Título: "Algunos aspectos sobre la enseñanza de la fotografía" (animación de capas de video).

Título: "México" en scroll, mapeado con textura en tonos verdes (generador de caracteres).

Segmentos del video "Algunos aspectos sobre la enseñanza de la fotografía" dedicados a México. (secuencia de gráficos unidos por disolvencias y wipers).

Animación de barras (capas de video).

SECUENCIA 10:

Epílogo. Cierre del primer número de la Video-Revista.

Música característica y efectos sonoros.

Voz masculina (carácter formal; remate: exaltación), lee texto Epílogo.

Imágenes de monitor del diseño editorial de la Tesis Video-Revista de la ENAP...

GUIÓN LITERARIO

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	15/03/99	8
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"

Animación Video-Revista, en reversa (animación 3D).

Animación UNAM-ENAP, en reversa (animación 3D).

Animación de barras, en reversa (capas de video).

SECUENCIA 11:

Directorio (créditos). Fuentes documentales y personas participantes en el programa.

Música de fondo y efectos sonoros.

Gráfico de píxeles.

Título: "México, 2000".

Título: "DIRECTORIO".

Título: "Concepto, producción y realización general: MARCELA FERRA ROSALES".

Título: "Locución: CLAUDIA SOFÍA AGUILAR SUBÍAS/ MARCO ANTONIO GONZÁLEZ BARBOSA".

Título: "Asistente de musicalización: CLAUDIA OLIVIA FERRA ROSALES".

Título: "FUENTES DOCUMENTALES".

Título: "TECNOLOGÍA PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL/ "Internet 2 en la educación"/ Basado en la información de la página WWW de la Universidad Carlos III de Madrid/ Investigación Abel Sánchez Castillo".

Título: "DIFUSIÓN CULTURAL E INTERCAMBIO ACADÉMICO/ "Tradición y vanguardia en la obra mural del Maestro Luis Nishizawa"/ Levantamiento de imagen y fichas técnicas Marco Antonio González Barbosa/ Con información del texto de Estela Alcántara. Gaceta UNAM, No. 3060".

Título: "PERSONAJES/ "Arnold Belkin, artista multidisciplinario"/ Basado en los textos e imágenes del catálogo de la exposición *Para disfrutar el infinito* / Homenaje a Arnold Belkin/ UNAM, Museo del Chopo 1998".

Título: "DIDÁCTICA E INVESTIGACIÓN/ "El proceso creativo en la obra de Patricia Quijano"/ Imágenes de archivo de la Profesora Patricia Quijano Ferrer en el Taller de Pintura Mural de la ENAP/ Entrevista realizada por CURSOR, recursos interactivos 1999".

Título: "ENAP/ "Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual"/ Imágenes de archivo del CIPRA (Departamento Audiovisual de la ENAP)/ Con información del Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la ENAP 1997".

GUIÓN LITERARIO

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	15/03/99	9
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"

Título: "SERVICIOS/ "CIPRA. Departamento Audiovisual de la ENAP"/ Imágenes de archivo del CIPRA/ Texto *Infinitamente Frida (Viva la vida)* de Claudia Olivia F.R.".
 Título: "COLABORADORES/ "Panorama de la enseñanza de la fotografía en México"/ Fragmento del video que acompaña a la Tesis Algunos aspectos sobre la enseñanza de la fotografía realizado por Laura Eida Rosales Morales".
 Título: "CRESTOMATÍAS/ En este programa se han utilizado algunas imágenes realizadas por TV UNAM, ILCE, SEP, AVID, Computer Graphics y Televisa".
 Título: "MÚSICA/ En este programa se han utilizado fragmentos de piezas musicales producidas por las compañías BMG, Columbia, EMI, Peerless, PolyGram, Universal, Warner, WEA".
 Título: "AGRADECIMIENTOS/ √ CIPRA Departamento Audiovisual de la ENAP (Lic. Abel S.C.)/ √ Quienes han contribuido con su trabajo, entusiasmo y dedicación al crecimiento del Departamento Audiovisual, especialmente a Jennifer, Marco, Erika, Paty y prestadores de Servicio Social".
 Título: "√ De manera muy especial y por siempre a: Rodrigo/ Naty/ Claudia".
 Título: "Encomienda tus obras a Dios y tus proyectos se realizarán/ Proverbios 16,3".
 Título: "D.R. © MARCELA FERRA ROSALES. México, 2000".

F.O. Negro.

GUIÓN PARA LOCUCIÓN

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	26/07/99	1
SECCIÓN: PRESENTACIÓN		
TEXTO	TIEMPO:	1'20"

00===678901234567890123456789012345678901234567890123456789012

01 La Video-Revista de la ENAP surge como un instrumento de
 02 comunicación alternativa, cuyo propósito es optimizar la
 03 documentación, difusión y generación de actividades
 04 académicas y culturales en la Escuela Nacional de Artes
 05 Plásticas, y responder a sus necesidades de información
 06 mediante una propuesta estética contemporánea que aborda
 07 con sentido crítico aspectos de:

08 Tecnología para la Comunicación Visual,
 09 Difusión Cultural e Intercambio Académico, y
 10 Didáctica e Investigación.

11 Esta información está organizada en secciones; a través
 12 de las cuales también se presentan semblanzas de
 13 Personajes destacados de la ENAP; se dan a conocer los
 14 propósitos y lineamientos de las áreas que proporcionan
 15 Servicios de apoyo académico; y se constituye un foro
 16 abierto a Colaboradores para dar a conocer producciones
 17 audiovisuales, investigaciones y expresiones artísticas
 18 diversas.

19 En este primer número:

20 Internet 2 en la educación,
 21 Tradición y vanguardia en la obra mural del Maestro Luis
 22 Nishizawa,
 23 Arnold Belkin, artista multidisciplinario,

00===678901234567890123456789012345678901234567890123456789012

GUIÓN PARA LOCUCIÓN

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	26/07/99	2
SECCIÓN: PRESENTACIÓN		
TEXTO	TIEMPO:	1'20"

00===678901234567890123456789012345678901234567890123456789012

- 24 El proceso creativo en la obra de Patricia Quijano,
25 Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual,
26 CIPRA, Departamento Audiovisual de la ENAP,
27 Panorama de la enseñanza de la Fotografía en México.

00===678901234567890123456789012345678901234567890123456789012

GUIÓN PARA LOCUCIÓN

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	28/07/99	1
SECCIÓN: TECNOLOGÍA PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL		
TEXTO	TIEMPO:	2'56"

00===678901234567890123456789012345678901234567890123456789012

01 Internet 2 es un proyecto iniciado en el otoño de 1996,
 02 en Estados Unidos, por un grupo de universidades que se
 03 unieron a socios empresariales y gubernamentales para
 04 acelerar conjuntamente la próxima etapa de desarrollo de
 05 Internet, concentrando su atención, energía y recursos
 06 en el desarrollo de aplicaciones avanzadas para satisfacer
 07 las necesidades que están surgiendo en el campo académico
 08 respecto a investigación, enseñanza y aprendizaje.
 09 Actualmente se han incorporado varias universidades del
 10 mundo, entre ellas la UNAM.
 11 Una de sus prioridades es el desarrollo de software
 12 educativo que aproveche al máximo las capacidades de las
 13 redes de gran ancho de banda, esto es, la integración de
 14 medios, interactividad, y colaboración en tiempo real.
 15 Además pretende la instalación y distribución de sistemas
 16 de dirección educativa basada en red. En estos sistemas,
 17 el proceso de aprendizaje sería diseñado por los
 18 profesores, y administrado a través del software, el cual
 19 sería compartido por alumnos, profesores y por otras
 20 entidades como editores y proveedores de información.
 21 El desarrollo de nuevas aplicaciones para enseñanza
 22 distribuida, investigación colaborativa y nuevas formas
 23 de publicación y difusión permitirá diversificar la

00===678901234567890123456789012345678901234567890123456789012

GUIÓN PARA LOCUCIÓN

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	28/07/99	2
SECCIÓN: TECNOLOGÍA PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL		
TEXTO	TIEMPO:	2'56"

00===678901234567890123456789012345678901234567890123456789012

24 comunicación entre el alumno y el profesor; asimismo,
 25 facilitará el acceso y distribución de la información en
 26 general y permitirá mayor capacidad de red para dar
 27 soporte a una investigación de alto nivel.

28 Las especificaciones técnicas de Internet 2 persiguen
 29 servicios de red que atiendan la demanda de crecimiento
 30 de ancho de banda, garanticen la calidad de servicio e
 31 incorporen funcionalidades avanzadas como la integración
 32 de voz, video, telemetría y servicios de datos.

33 El diseño y la construcción de sitios se verán
 34 favorecidos por esta nueva posibilidad de integrar
 35 recursos audiovisuales interactivos sin necesidad de
 36 incrementar los tiempos de recuperación de datos.

37 Internet 2 no reemplazará a la actual Internet; usará
 38 redes de alta velocidad para conectar a todos sus
 39 miembros y a otras organizaciones de investigación.

40 Además de que las redes serán más rápidas, las
 41 aplicaciones desarrolladas utilizarán un conjunto
 42 completo de nuevas herramientas. Aplicaciones como la
 43 tele-inmersión, las bibliotecas, digitales, los
 44 laboratorios virtuales, los museos y galerías en línea,
 45 cambiarán el modo actual que tiene la gente de usar la
 46 computadora para crear, aprender, comunicarse y colaborar

00===678901234567890123456789012345678901234567890123456789012

GUIÓN PARA LOCUCIÓN

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	29/07/99	1
SECCIÓN: DIFUSIÓN CULTURAL E INTERCAMBIO ACADÉMICO		
TEXTO	TIEMPO:	2'54"

00===678901234567890123456789012345678901234567890123456789012

01 Luis Nishizawa, inició su formación artística en la
 02 Academia de San Carlos en la época de esplendor del
 03 muralismo, es por eso que en sus primeros trabajos se
 04 advierte la influencia de algunos de los grandes maestros,
 05 como Murillo, Chávez Morado, Siqueiros y Orozco.
 06 Es parte de la generación de artistas que transitaron de
 07 la Escuela Mexicana de Pintura hacia las vanguardias
 08 internacionales. No obstante, Nishizawa supo conciliar
 09 ambas vertientes conservando la esencia popular y
 10 artística basada en la tradición realista
 11 postrevolucionaria, enriqueciéndola con manifestaciones
 12 líricas y poéticas de tipo abstraccionista.
 13 Conocedor de la tradición y la historia del arte
 14 occidental, así como de las artes y el pensamiento del
 15 Japón, el espíritu precolombino y el arte popular
 16 mexicano, ha desarrollado un trabajo sumamente rico en
 17 propuestas que va del realismo con contenido social a la
 18 figuración poética, y la experimentación de nuevas
 19 técnicas; dando como resultado una sabia combinación entre
 20 tradición y vanguardia.
 21 Ha dirigido su atención a la investigación y
 22 experimentación de técnicas tradicionales y contemporáneas
 23 en busca de la perdurabilidad de la obra artística.

00===678901234567890123456789012345678901234567890123456789012

GUIÓN PARA LOCUCIÓN

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	29/07/99	2
SECCIÓN: DIFUSIÓN CULTURAL E INTERCAMBIO ACADÉMICO		
TEXTO	TIEMPO:	2'54"

00===678901234567890123456789012345678901234567890123456789012

24 Los resultados son evidentes en sus murales, donde se
 25 advierte un continuo trabajo de búsqueda estilística y de
 26 experimentación técnica utilizando materiales más
 27 resistentes al entorno y al paso del tiempo como el
 28 mosaico, la cerámica y la piedra.
 29 Artista prolífico e infatigable, investigador y formador
 30 de innumerables generaciones de artistas; sus pinturas
 31 murales y monumentos escultopictóricos se encuentran
 32 entre las obras más notables del país.
 33 Por sus aportaciones al arte y por su destacada labor
 34 docente ha sido nombrado Premio Nacional de Ciencias y
 35 Artes 1996 en el área de Bellas Artes, Doctor Honoris
 36 Causa y Maestro Emérito de la UNAM.

00===678901234567890123456789012345678901234567890123456789012

GUIÓN PARA LOCUCIÓN

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	01/08/99	1
SECCIÓN: PERSONAJES		
TEXTO	TIEMPO:	3'55"

00===678901234567890123456789012345678901234567890123456789012

01 Atraído por la luz color, el arte y la historia de
 02 México, representados en las obras de los grandes
 03 muralistas, Arnold Belkin llega a este país en 1948, para
 04 iniciar una larga y prolífica trayectoria artística.
 05 Su postura ecléctica e internacional ante la creación
 06 siempre fue de colaboración y colectividad. Definió su
 07 lenguaje en favor de la multidisciplina, fue pintor,
 08 escultor, escenógrafo, iluminador, fotógrafo, crítico,
 09 historiador, pedagogo, militante.
 10 Su vocación por el arte monumental lo llevó a involucrarse
 11 en la plástica teatral, diseñando escenografías, telones,
 12 iluminación, vestuario y puestas en escena.
 13 Logró conjuntar el amor por el muralismo y su vocación
 14 docente, impartiendo cátedra en la Escuela Nacional de
 15 Artes Plásticas de la UNAM como titular del Taller de
 16 Pintura Mural Colectiva, que ahora lleva su nombre en
 17 homenaje a su dedicación por dar continuidad al muralismo
 18 mexicano. Escribió textos relacionados con la teoría y
 19 práctica del arte en los que entabló una discusión crítica
 20 con el pasado para tratar de explicar el presente. En
 21 1986 publicó el libro *Contra la amnesia*. Textos: 1960-
 22 1985, que reúne textos, cartas y bitácoras de murales,
 23 que permiten realizar un viaje por el desenvolvimiento

00===678901234567890123456789012345678901234567890123456789012

GUIÓN PARA LOCUCIÓN

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	01/08/99	2
SECCIÓN: PERSONAJES		
TEXTO	TIEMPO:	3'55"

00===678901234567890123456789012345678901234567890123456789012

24 del arte mexicano de ese periodo. Con un meticuloso
 25 trabajo de investigación logró conformar uno de los
 26 archivos más interesantes de la historia del arte de su
 27 época. Durante su estancia en Estados Unidos, Cuba y
 28 Guatemala, asimiló la conciencia social de esas culturas
 29 y la plasmó en sus obras. Como militante siempre se
 30 reveló enérgicamente en contra de las injusticias
 31 políticas y sociales. También fue promotor cultural.
 32 Bajo su dirección el Museo Universitario del Chopo se
 33 convirtió en un espacio plural, en un centro
 34 universitario de vanguardia para realizar exposiciones,
 35 conciertos, encuentros de poetas, conferencias, mesas
 36 redondas y talleres. También creó la librería Marginalia
 37 para la venta del libro-objeto y ediciones marginales.
 38 El cuerpo humano fue el eje central de su iconografía, el
 39 hombre como centro de la creación, el hombre en armonía
 40 con el universo, o bien, como protagonista de grandes
 41 batallas; el neohumanismo. En sus inicios realizó obra de
 42 tipo interiorista-expresionista, pero en los años setenta
 43 cambia su sintaxis plástica: el hombre que antes se
 44 vinculaba a la tierra y las formas pétreas fue sustituido
 45 por el hombre- máquina, el hombre-robot, rodeado por una
 46 atmósfera de tridimensionalidad, paráfrasis, e

00===678901234567890123456789012345678901234567890123456789012

GUIÓN PARA LOCUCIÓN

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	01/08/99	3
SECCIÓN: PERSONAJES		
TEXTO	TIEMPO:	3'55"

00===67890123456789012345678901234567890123456789012345678901:

47 intertextualidad. Dueño de un gran carisma, sencillez en
48 el trato, con una profunda sensibilidad y una capacidad
49 de asombro siempre renovada, Belkin fue ante todo un
50 humanista, un artista contemporáneo cuya obra no cesó de
51 transformarse y de recodificarse, conquistando su propia
52 originalidad, trascendiendo fronteras y nacionalidades,
53 convirtiéndolo en un artista universal.

00===67890123456789012345678901234567890123456789012345678901:

GUIÓN PARA LOCUCIÓN

PROGRAMA	FECHA	PAGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	27/07/99	1
SECCIÓN: DIDÁCTICA E INVESTIGACIÓN		
TEXTO	TIEMPO:	0'46"

00===67890123456789012345678901234567890123456789012345678901:

01 Construir un discurso que combina simbolismo y realidad,
 02 entretejer vivencia, oficio, autocrítica y disciplina
 03 artística.
 04 Este es el proceso creativo en la obra de Patricia
 05 Quijano, compañera, discípula y continuadora de la labor
 06 docente que iniciara el Maestro Arnold Belkin en el
 07 Taller de Pintura Mural de la ENAP.
 08 Las escenas plasmadas en sus obras son una suerte de
 09 realismo mágico que pretende ligar el espíritu con el
 10 arte en una mixtura de color, fuerza expresiva,
 11 sensualidad y técnica.

00===678901234567890123456789012345678901234567890123456789012

GUIÓN PARA LOCUCIÓN

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	05/08/99	1
SECCIÓN: LA ENAP		
TEXTO	TIEMPO:	3'56"

00===678901234567890123456789012345678901234567890123456789012

01 La Escuela Nacional de Artes Plásticas tiene una larga
 02 tradición artística. Es aquí donde se han gestado
 03 importantes movimientos, donde se han formado muchos de
 04 nuestros más notables creadores y donde se han cimentado
 05 académicamente numerosas vanguardias.

06 La expresión plástica es reflejo de la sociedad en la que
 07 se mueven sus autores, de la misma manera que lo son los
 08 procesos de comunicación humana.

09 Es así que las nuevas necesidades sociales exigen
 10 renovadas formas y estrategias de comunicación y diseño
 11 para los medios; dando origen al estudio y desarrollo de
 12 la Comunicación Visual.

13 Las licenciaturas en Comunicación Gráfica y en Diseño
 14 Gráfico empezaron a impartirse en la ENAP desde los años
 15 setenta, antecedidas por una firme tradición académica
 16 que habría de adecuarse a las exigencias de una sociedad
 17 donde se genera y se difunde información al por mayor;
 18 así, en 1997 se modifica la estructura académica de estas
 19 carreras, se amalgaman sus objetivos esenciales, se
 20 analizan nuevos alcances y áreas de aplicación, y se
 21 implementa su profesionalización a través de la
 22 Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual.

23 Sus egresados conocerán los elementos, factores, procesos

00===678901234567890123456789012345678901234567890123456789012

GUIÓN PARA LOCUCIÓN		
PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	05/08/99	2
SECCIÓN: LA ENAP		
TEXTO	TIEMPO:	3'56"
00===6789012345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012		
24	y fundamentos del diseño; manejarán el lenguaje visual y	
25	lo aplicarán en estrategias de comunicación social,	
26	cultural, histórica, científica, tecnológica y educativa.	
27	Esta preparación también apunta hacia la optimización de	
28	los modelos de docencia e investigación.	
29	Se diseñaron cinco diferentes orientaciones profesionales	
30	Audiovisual y Multimedia, sentará las bases para generar,	
31	estructurar y coordinar la producción de mensajes que	
32	integran imágenes en movimiento y elementos sonoros para	
33	cine, televisión, video, internet, multimedia escénica y	
34	aplicaciones multimedia.	
35	Diseño editorial, estudia el universo de la planeación,	
36	dirección y organización de las diferentes partes del	
37	proceso que sigue una publicación, así como las	
38	facultades para el desarrollo de nuevos productos	
39	editoriales	
40	Fotografía, a partir de la reflexión, investigación y	
41	práctica de esta disciplina, se abrirá un acceso al arte	
42	de interpretar la realidad por medio de recursos	
43	conceptuales, potenciando la generación de propuestas de	
44	alto nivel técnico y expresivo.	
45	Ilustración, dirigida a la interpretación gráfica de los	
46	conceptos que conforman la literatura, la publicidad y la	
00===6789012345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012		

GUIÓN PARA LOCUCIÓN

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	05/08/99	3
SECCIÓN: LA ENAP		
TEXTO	TIEMPO:	3'56"

00===678901234567890123456789012345678901234567890123456789012

47 y recursos plásticos tradicionales.

48 Simbología y diseño en soportes tridimensionales, su

49 objeto de estudio son los elementos gráficos

50 bidimensionales y tridimensionales destinados a la

51 identificación, difusión y posicionamiento de productos,

52 bienes, servicios, grupos y particulares.

53 La ENAP responde de esta manera a la necesidad social de

54 formar profesionales capacitados en la elaboración de

55 mensajes visuales de alto nivel estético-conceptual,

56 consientes del uso responsable y creativo de los medios

57 de comunicación.

00===678901234567890123456789012345678901234567890123456789012

GUIÓN PARA LOCUCIÓN

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	08/07/99	1
SECCIÓN: SERVICIOS		
TEXTO	TIEMPO:	2'56"

00===678901234567890123456789012345678901234567890123456789012

01 En 1991 se crea la Comisión de Producción Audiovisual
 02 que años más tarde se convierte en el Departamento
 03 Audiovisual de la ENAP, instancia de producción,
 04 investigación y apoyo audiovisual de la Escuela Nacional
 05 de Artes Plásticas, que tiene a su cargo la documentación
 06 de sus actividades artísticas, culturales y académicas,
 07 así como el apoyo para la realización y presentación de
 08 materiales aplicados a la didáctica, producción
 09 artística, investigación, experimentación y registro de
 10 proyectos desarrollados por académicos, investigadores,
 11 alumnos y egresados; y en algunos casos por otras
 12 instituciones educativas y culturales.

13 El Departamento Audiovisual funciona como un Centro de
 14 Investigación y Producción Audiovisual entorno a los
 15 medios, soportes y lenguajes del sonido y la imagen en
 16 movimiento, se estudia el uso y aplicación de estos
 17 medios en los procesos de comunicación. Se promueve la
 18 vinculación con otras instituciones para la investigación
 19 interdisciplinaria y se imparten cursos y talleres de
 20 actualización. El resultado de este trabajo ha ido
 21 conformando un banco de información visual y conceptual
 22 de temas relacionados con el Diseño y la Comunicación
 23 Visual. Gran parte de los materiales producidos se han

00===678901234567890123456789012345678901234567890123456789012

GUIÓN PARA LOCUCIÓN

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	08/07/99	2
SECCIÓN: SERVICIOS		
TEXTO	TIEMPO:	2'56"

00===678901234567890123456789012345678901234567890123456789012

24 incorporado al Centro de Documentación Visual de la ENAP.
 25 Existe una estrecha colaboración con el Departamento de
 26 Difusión Cultural en el montaje, promoción y registro de
 27 obra plástica y eventos culturales; asimismo con el
 28 Departamento de Titulación, asesorando y apoyando la
 29 producción de programas y presentaciones para exámenes
 30 profesionales. Se han realizado producciones especiales
 31 en video, internet, programas interactivos, fotografía
 32 digital, y otros medios electrónicos; así como proyectos
 33 interdisciplinarios de artes escénicas, instalaciones y
 34 performances.
 35 Actualmente se instrumenta un plan de producción de
 36 programas en torno al acervo cultural y artístico de la
 37 ENAP, para ser difundidos por los medios masivos de
 38 comunicación, con el apoyo de instancias universitarias,
 39 gubernamentales y privadas. A través de programas
 40 institucionales de apoyo educativo, se promueve la
 41 participación activa de la ENAP en los programas de
 42 educación en línea por Internet y educación a distancia
 43 vía satélite y por videoconferencia. El equipo de trabajo
 44 del CIPRA se compone de académicos, prestadores de
 45 servicio social y colaboradores que se han integrado
 46 durante desarrollo de algunos proyectos especiales.

00===678901234567890123456789012345678901234567890123456789012

GUIÓN PARA LOCUCIÓN

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	01/08/99	1
SECCIÓN: COLABORADORES		
TEXTO	TIEMPO:	0'20"

00===6789012345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012

01 Inauguramos este foro de expresión con un fragmento del
02 video que acompaña a la Tesis "Algunos aspectos sobre la
03 enseñanza de la fotografía", realizado por Laura Elda
04 Rosales Morales. Este segmento está dedicado a la
05 enseñanza de la fotografía en México.

00===6789012345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012

GUIÓN TÉCNICO

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	9/08/99	1
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"

VIDEO	AUDIO	T.P.	T.T.
Barras	Tono 1kHz	0'00"0'0fr	0'00"0'0fr
Contador	Tono 1kHz		
SECUENCIA 1:	Música característica		
(Entrada)	Pieza: "Industrial. AIF"		
Identificación de la serie	Efectos sonoros		
Animación de barras			
Animación UNAM-ENAP			
Animación Video-Revista	Voz en off femenina: "Video-Revista de la ENAP"		
Transición explosión	Efecto 33	0'18"40fr	0'18"40fr
SECUENCIA 2:	F.I. Música de fondo. Pieza: "El		
(Presentación)	enigma de las pirámides"		
	LOC. Texto "Presentación"		
Instalaciones de la ENAP	Voz femenina		
"Ruido" / imagen fija	Música en 2do. plano		
Animación "ENAP"	Puentes musicales		
Animación "TECNOLOGÍA..."			
Animación "DIFUSIÓN..."			
Animación "DIDÁCTICA..."			
Animación "PERSONAJES"	Voz masculina		
Animación "SERVICIOS"			
Anim. "COLABORADORES"			
Título: "Año I..."			
Título: "Internet 2..."/ Imagen			
Título: "Tradición..."/ Imagen			
Título: "Arnold Belkin..."/ Imagen			
Título: "El proceso..."/ Imagen			
Título: "Licenciatura..."/ Imagen			
Título: "CIPRA..."/ Imagen			
Título: "Panorama..."/ Imagen			
Animación de barras	Efecto 59	1'21"20fr	1'40"00fr

GUIÓN TÉCNICO

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	9/08/99	2
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"

VIDEO	AUDIO	T.P.	T.T.
			1'40"00fr
SECUENCIA 3:	F.I. Música de fondo		
(Sección: Tecnología...)	Pieza: "The calling"		
	LOC. Texto "Tecnología..."		
Animación "TECNOLOGÍA..."	Voz masculina		
Animaciones simulando	Música en 2do. plano		
navegación en Internet 2	Puentes musicales		
	Efectos sonoros		
Transición explosión	Efecto 33	3'00"00fr	4'40"00fr
SECUENCIA 4:	F.I. Música de fondo		
(Sección: Difusión...)	Pieza: "El ritual"		
	LOC. Texto "Difusión..."		
Animación "DIFUSIÓN..."	Voz femenina		
Imágenes in situ de los murales	Música en 2do. plano		
y del Museo Luis N.	Puentes musicales		
Secuencia fotográfica ICA			
Título: "El aire..."			
Título: "Un canto..."			
Título: "El espíritu..."			
Título: "El lecho..."			
Título: "Códice..."			
Título: "La imagen..."			
Título: "La escritura..."			
Título: Arquitectura...			
Título: "El hombre y..."			
Título: "El hombre ICA..."			
Título: Vitrales			
Título: MUSEO...			
Animación retrato y firma			
Animación de barras	Efecto 59	3'00"00fr	7'40"00fr

GUIÓN TÉCNICO

PROGRAMA	FECHA	PAGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	9/08/99	3
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"

VIDEO	AUDIO	T.P.	T.T.
			7'40"00fr
SECUENCIA 5:	F.I. Música de fondo		
(Sección: Personajes)	Pieza: "Nightmare"		
	LOC. Texto "Personajes"		
Animación "PERSONAJES"	Voz masculina		
Animación nombre	Música en 2do. plano		
Animación obra gráfica	Puentes musicales		
Animación obra pictórica	Efectos sonoros		
Video taller	Voz femenina		
Animación literatura	Voz masculina		
Animación QT VR			
Obra/ wipe roll away	Voz femenina		
Obra/ wipe designer	Voz masculina		
Animación retratos	Voz femenina		
Súper: pleca para datos			
Transición explosión	Efecto 33	4'00"00fr	11'40"00fr
SECUENCIA 6:	F.I. Música de fondo		
(Sección: Didáctica...)	Pieza: "Take a bow"		
	LOC. Texto "Didáctica..."		
Animación "DIDÁCTICA..."	Voz femenina		
Animación obras y taller	Música en 2do. plano		
1a. parte de la entrevista/ stock	Pieza: "Once upon a time"		
Animación Fin de siglo	Pieza: "Slave to love"		
2a. parte de la entrevista/ stock	Pieza: "Once upon a time"		
Súper: pleca para datos			
Animación collage			
3a. parte de la entrevista			
Stock/ wipe center peel			
Animación murales			
Animación de barras	Efecto 59	4'00"00fr	15'40"00fr

GUIÓN TÉCNICO

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	9/08/99	4
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"

VIDEO	AUDIO	T.P.	T.T.
			15'40"00fr
SECUENCIA 7:	F.I. Música de fondo		
(Sección: La ENAP)	Pieza: "Cannes"		
	LOC. Texto "La ENAP"		
Animación "ENAP"	Voz femenina		
Fachada San Carlos	Música en 2do. plano		
Título: "Academia..."	Puentes musicales		
Crestomatías	Efectos sonoros		
Imágenes de stock	Voz masculina		
	Pieza: "Little star"		
Imágenes de stock	Voz femenina		
Título: "AUDIOVISUAL..."	Voz masculina		
Título: "DISEÑO..."	Pieza: "Latest"		
Título: "FOTOGRAFÍA..."			
Título: "ILUSTRACIÓN..."			
Título: "SIMBOLOGÍA..."			
Título: "LICENCIATURA..."			
Imágenes de stock	Voz femenina		
Gráfico UNAM	Pieza: "Zero, zero"		
Título: "Orientaciones..." (zoom)	Voz masculina		
Animación "Audiovisual..."	Pieza: "Siempre tuya desde..."		
Animación de gráficos relativos			
Animación "Diseño..."	Voz femenina		
Animación de gráficos relativos			
Animación "Fotografía..."	Voz masculina		
Animación de gráficos relativos			
Animación "Ilustración..."	Voz femenina		
Animación de gráficos relativos			
Animación "Simbología..."	Voz masculina		
Animación de gráficos relativos			
Gráfico "ESCUELA..."	Voz femenina		
Imágenes de stock	Pieza: "Belive"		

GUIÓN TÉCNICO

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	9/08/99	5
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"

VIDEO	AUDIO	T.P.	T.T.
Collage de gráficos	Voz femenina		
	Pieza: "Belive"		
Animación de barras	Efecto 59	4'00"00fr	19'40"00fr
SECUENCIA 8:			
(Sección: Servicios)			
Animación "SERVICIOS"	F.I. Ruido		
"Ruido"/ gráfico de barras	Tono 1kHz		
Título: "1991"	LOC. Texto "Servicios"		
Título: "COMISIÓN..."	Voz Masculina		
Título: "DEPARTAMENTO..."	Voz femenina (incidental)		
	Puentes musicales		
	Efectos sonoros		
Imágenes de stock	F.I. Música de fondo		
Animación CIPRA	Pieza: "SFDays.AIF"		
Crestomatías	Música en 2do. plano		
Gráfico de identificación			
Crestomatías/ stock CIPRA	Pieza: "Te daría..."		
Textos en scroll			
Animación Frida	Pieza: "Spente le stelle"		
Imágenes de stock del CIPRA	Pieza: "All or nothing"		
Propuesta web Video-Revista	Pieza: "Human beings"		
Curso "Video-digital"			
Stock CIPRA/Crestomatías	Pieza: "More info.AIF"		
Animación CIPRA	Pieza: "Cielo líquido"		
Transición explosión	Efecto 33	3'00"00fr	22'40"00fr
SECUENCIA 9:			
(Sección: Colaboradores)			
Anim. "COLABORADORES"	LOC. Texto "Colaboradores"		
Animación de textos	Voz femenina		
Título: "Algunos aspectos..."			
Título: "México" (scroll)			

GUIÓN TÉCNICO

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	9/08/99	6
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"

VIDEO	AUDIO	T.P.	T.T.
Segmentos del video	Audio original del video		
"Algunos aspectos sobre la enseñanza de la fotografía"	Voz masculina		
Animación de barras	Música en 2do. plano		
	Efecto 59	3'00"00fr	25'40"00fr
SECUENCIA 10:	Música característica		
(Epílogo)	Pieza: "Industrial.AIF"		
	Efectos sonoros		
Imágenes monitor	LOC. Texto "Epílogo"		
Anim. Video-Revista (reversa)	Voz masculina		
Anim. UNAM-ENAP (reversa)	Música en 2do. plano	0'20"00fr	26'00"00fr
Anim. de barras (reversa)			
SECUENCIA 11:	Música de fondo		
(DIRECTORIO/ créditos)	Pieza: "Bu Gece"		
Gráfico de pixeles	Efectos sonoros		
	Música en 2do. plano		
Título (en zoom):			
"México, 2000"			
Títulos en scroll:			
"DIRECTORIO"			
Título: "Concepto..."			
Título: "Locución..."			
Título: "Asistente..."			
Título: "FUENTES..."			
Títulos en croll:			
Título: "TECNOLOGÍA..."			
Título: "DIFUSIÓN..."			
Título: "PERSONAJES"			
Título: "DIDÁCTICA..."			
Título: "ENAP..."			
Título: "SERVICIOS..."			
Título: "COLABORADORES..."			

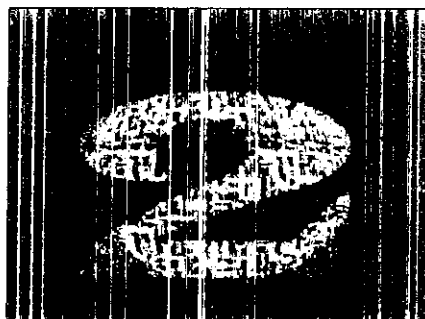
GUIÓN TÉCNICO

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	9/08/99	7
OBSERVACIONES:		
		TIEMPO: 27'00"

VIDEO	AUDIO	T.P.	T.T.
Título: "CRESTOMATÍAS..."	Música de fondo		
Título: "MÚSICA..."	Pieza: "Bu Gece"		
Título: "AGRADECIMIENTOS..."	Música en 2do. plano		
Título: "✓ De manera..."			
Título: "Encomienda..."			
Título en (zoom):			
"D.R. © MARCELA FERRA ROSALES. México, 2000"			
F.O. Negro	F.O.	1'00"00fr	27'00"00fr

GUIÓN ILUSTRADO

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	12/08/99	1
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"

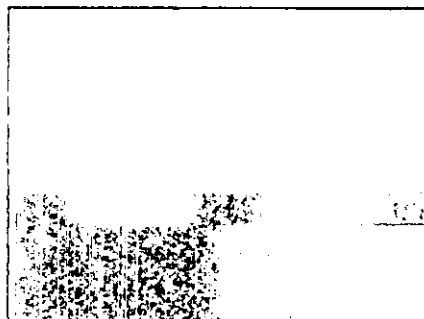


SECUENCIA

ESCENA

DURACIÓN

NEGRO/BARRAS/CONTADOR



SECUENCIA

ESCENA

DURACIÓN

Animación de barras

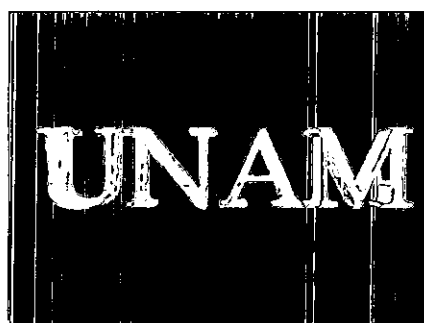


SECUENCIA

ESCENA

DURACIÓN

**Animación UNAM-ENAP
Música característica**



SECUENCIA

ESCENA

DURACIÓN

**Animación UNAM-ENAP
Música característica**

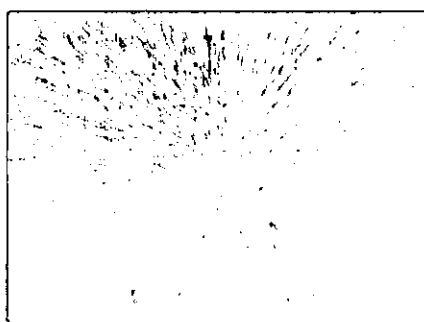


SECUENCIA

ESCENA

DURACIÓN

**Animación Video-Revista
Música característica/locución**



SECUENCIA

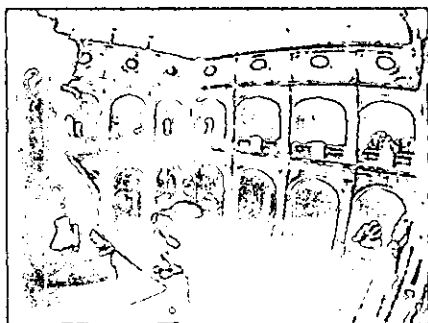
ESCENA

DURACIÓN

**Transición explosión
efecto sonoro**

GUIÓN ILUSTRADO

PROGRAMA	FECHA	PAGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	12/08/99	2
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"



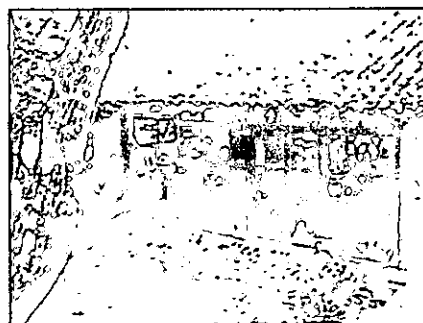
SECUCENCIA

2

ESCENA

5

DURACIÓN



SECUCENCIA

2

ESCENA

6

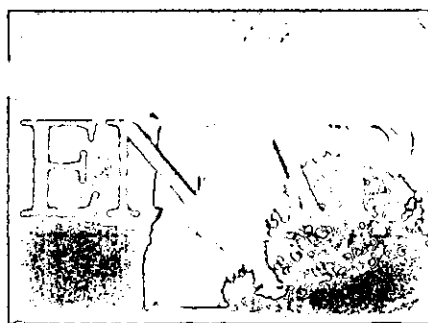
DURACIÓN

PRESENTACIÓN: Instalaciones ENAP

Música de fondo/ locución

Aspectos de la ENAP

Música de fondo/ locución



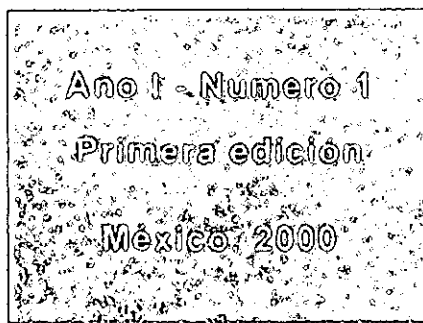
SECUCENCIA

2

ESCENA

7

DURACIÓN



SECUCENCIA

2

ESCENA

8

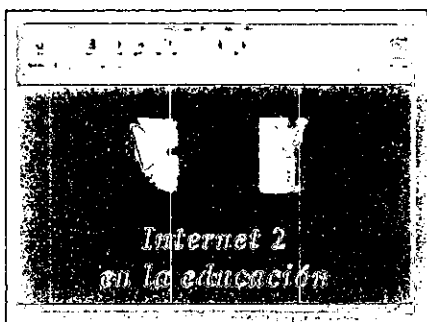
DURACIÓN

Animaciones de títulos de las secciones

Música de fondo/ locución

Título en scroll: "Año I, Número 1..."

Música de fondo/ locución



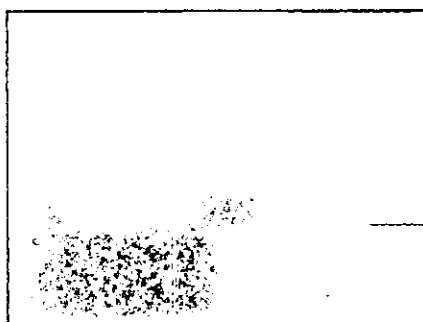
SECUCENCIA

2

ESCENA

9

DURACIÓN



SECUCENCIA

2

ESCENA

10

DURACIÓN

1'21"20fr

Títulos de temas sobre imagen

fija con efecto page peel

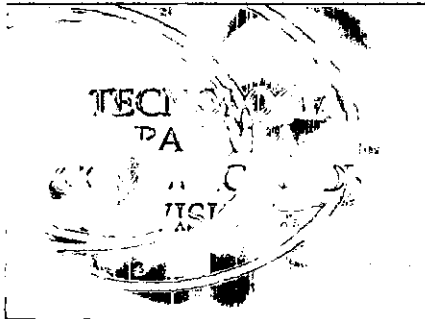
Música de fondo/ locución

Animación de barras

efecto sonoro

GUIÓN ILUSTRADO

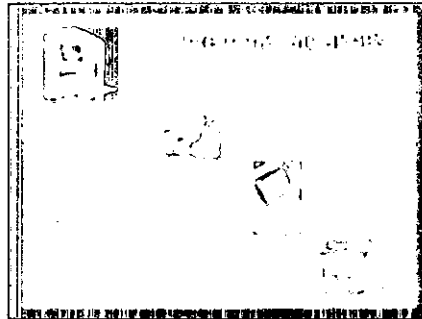
PROGRAMA	FECHA	PAGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	12/08/99	3
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"



SECUENCIA
3
ESCENA
11
DURACIÓN

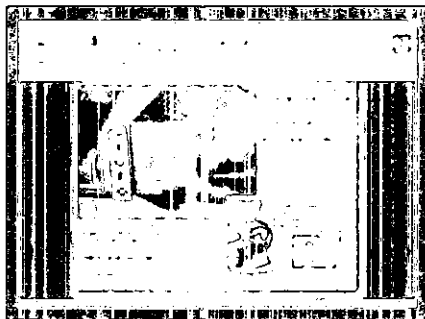
SECCIÓN: TECNOLOGÍA...

Animación 3D título de la sección
Música de fondo/ locución



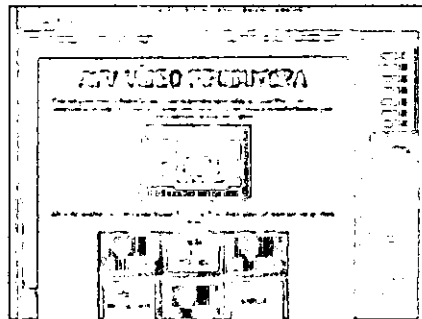
SECUENCIA
3
ESCENA
12
DURACIÓN

Introducción a internet 2
Música de fondo/ locución



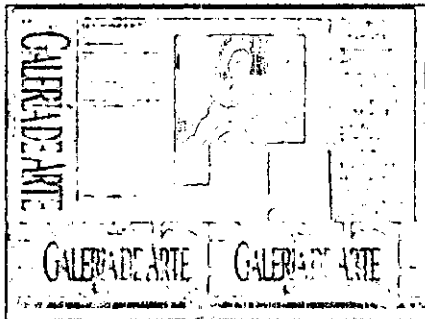
SECUENCIA
3
ESCENA
13
DURACIÓN

Aplicaciones didácticas de internet 2
Música de fondo/ locución



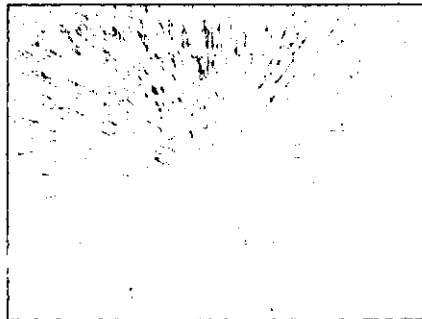
SECUENCIA
3
ESCENA
14
DURACIÓN

Propuesta tecnológica de Internet 2
Música de fondo/ locución



SECUENCIA
3
ESCENA
15
DURACIÓN

Aportaciones de Internet 2 al
proceso de comunicación
Música de fondo/ locución



SECUENCIA
3
ESCENA
16
DURACIÓN
3'00"00fr

Transición explosión
efecto sonoro

GUIÓN ILUSTRADO

PROGRAMA	FECHA	PAGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	12/08/99	4
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"



SECUENCIA

4

ESCENA

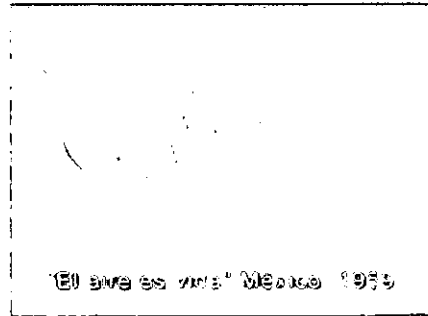
17

DURACIÓN

SECCIÓN: DIFUSIÓN...

Animación 3D título de la sección

Música de fondo/ locución



SECUENCIA

4

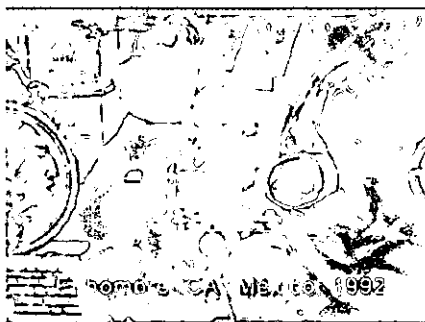
ESCENA

18

DURACIÓN

Imágenes in situ de los murales

Música de fondo/ locución



SECUENCIA

4

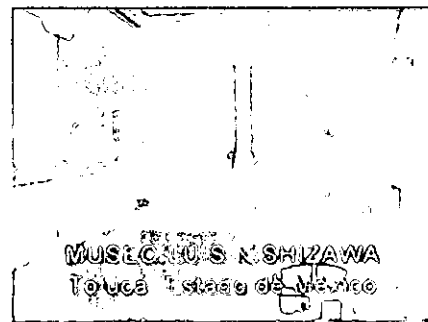
ESCENA

19

DURACIÓN

Gráficos del mural "El hombre ICA"

Música de fondo/ locución



SECUENCIA

4

ESCENA

20

DURACIÓN

Museo Luis Nishizawa Flores

Música de fondo/ locución



SECUENCIA

4

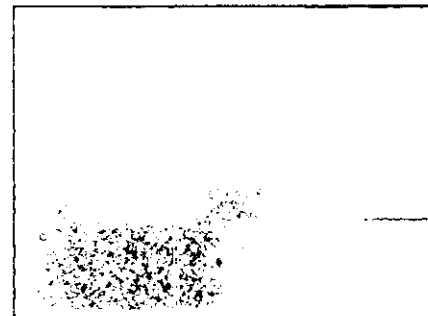
ESCENA

21

DURACIÓN

Animación de capas con el retrato y firma de Nishizawa

Música de fondo/ locución



SECUENCIA

4

ESCENA

22

DURACIÓN

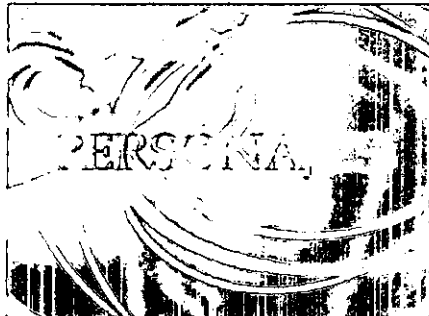
3'00"00fr

Animación de barras

efecto sonoro

GUIÓN ILUSTRADO

PROGRAMA	FECHA	PAGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	12/08/99	5
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"



SECUENCIA

5

ESCENA

23

DURACIÓN

SECCIÓN: PERSONAJES...

Animación 3D título de la sección

Música de fondo/ locución



SECUENCIA

5

ESCENA

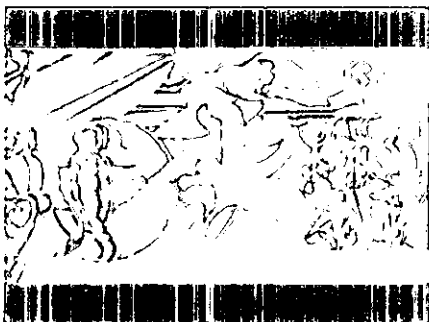
24

DURACIÓN

Animación de capas con el

retrato de Arnold Belkin

Música de fondo/ locución



SECUENCIA

5

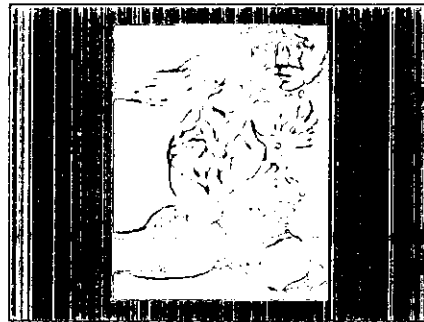
ESCENA

25

DURACIÓN

Secuencia animada de obra pictórica

Música de fondo/ locución



SECUENCIA

5

ESCENA

26

DURACIÓN

Diferentes épocas en su obra.

efecto roll away y wipe designer

Música de fondo/ locución



SECUENCIA

5

ESCENA

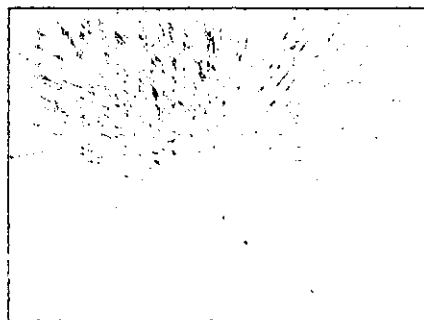
27

DURACIÓN

Animación de capas con el

retrato y datos de Belkin

Música de fondo/ locución



SECUENCIA

5

ESCENA

28

DURACIÓN

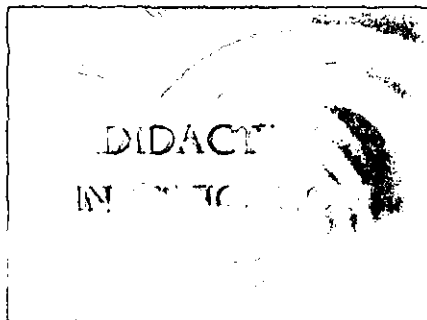
4'00"00fr

Transición explosión

efecto sonoro

GUIÓN ILUSTRADO

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	12/08/99	6
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"



SECUENCIA

6

ESCENA

29

DURACIÓN

SECCIÓN: DIDACTICA...

Animación 3D título de la sección
Música de fondo/ locución



SECUENCIA

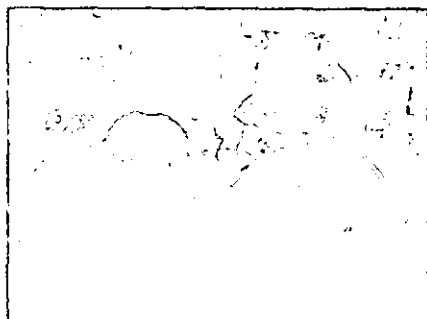
6

ESCENA

30

DURACIÓN

Animación de capas con
imágenes de murales
Música de fondo/ locución



SECUENCIA

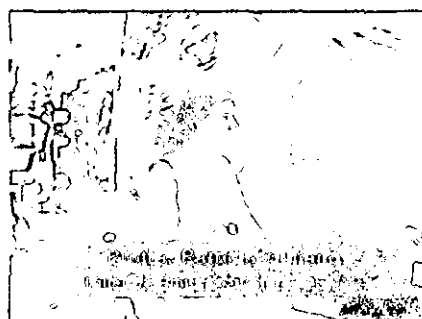
6

ESCENA

31

DURACIÓN

Imágenes de trabajo en taller
Música de fondo/ locución



SECUENCIA

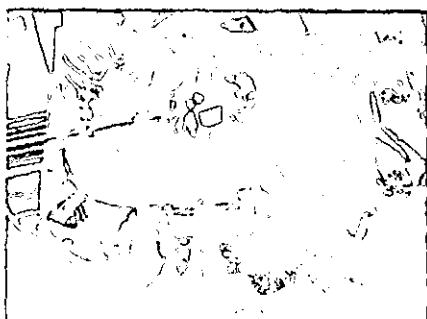
6

ESCENA

32

DURACIÓN

Segmentos de la entrevista
a Patricia Quijano/ datos
Música de fondo/ locución



SECUENCIA

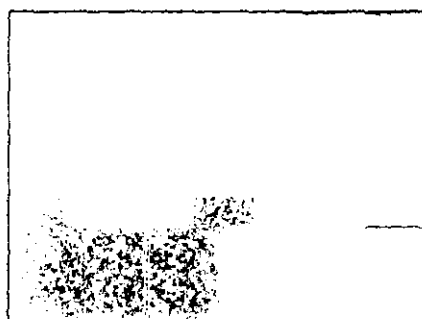
6

ESCENA

33

DURACIÓN

Animación de capas y secuencia
de gráficos de murales/ center peel
Música de fondo/ locución



SECUENCIA

6

ESCENA

34

DURACIÓN

Animación de barras
efecto sonoro

4'00"00fr

GUIÓN ILUSTRADO

PROGRAMA	FECHA	PAGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	12/08/99	7
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"



SECUENCIA

7

ESCENA

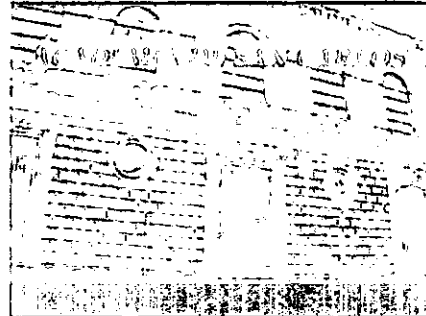
35

DURACIÓN

SECCIÓN: LA ENAP...

Animación 3D título de la sección

Música de fondo/ locución



SECUENCIA

7

ESCENA

36

DURACIÓN

Fachada Academia de San Carlos

Música de fondo/ locución



SECUENCIA

7

ESCENA

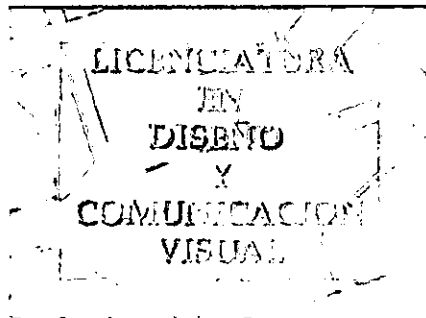
37

DURACIÓN

Crestomatías alusivas a

medios electrónicos

Música de fondo/ locución



SECUENCIA

7

ESCENA

38

DURACIÓN

Presentación de la Licenciatura en

Diseño y Comunicación Visual

Música de fondo/ locución



SECUENCIA

7

ESCENA

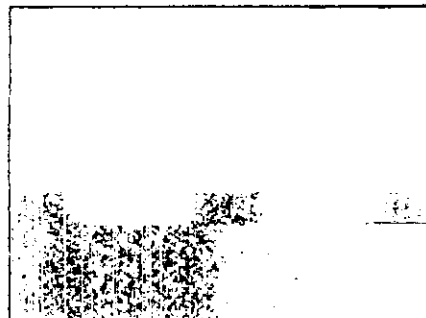
39

DURACIÓN

Animación de capas para presentar

cada una de las orientaciones

Música de fondo/ locución



SECUENCIA

7

ESCENA

40

DURACIÓN

4'00"00fr

Animación de barras

efecto sonoro

GUIÓN ILUSTRADO

PROGRAMA	FECHA	PAGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	12/08/99	8
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"



SECUENCIA

8

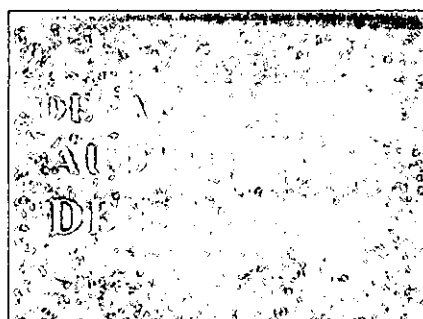
ESCENA

41

DURACIÓN

SECCIÓN: SERVICIOS...

Animación 3D título de la sección
efecto sonoro de "ruido"/ locución



SECUENCIA

8

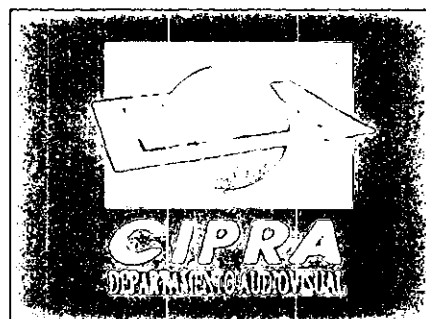
ESCENA

42

DURACIÓN

Títulos con mapeo de barras

sobre "ruido" de imagen
efecto sonoro de "ruido"/ locución



SECUENCIA

8

ESCENA

43

DURACIÓN

Animación 3D CIPRA/

proyectos del área
Música de fondo/ locución



SECUENCIA

8

ESCENA

44

DURACIÓN

Proyectos especiales,

didácticos y de investigación
Música de fondo/ locución



SECUENCIA

8

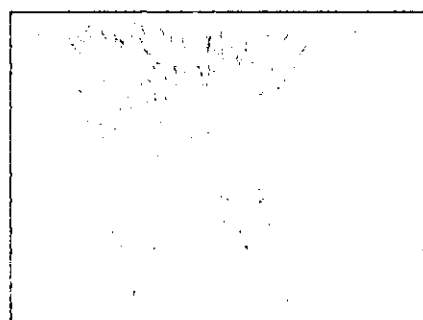
ESCENA

45

DURACIÓN

Imágenes de stock del CIPRA

Música de fondo/ locución



SECUENCIA

8

ESCENA

46

DURACIÓN

3'00"00fr

Transición explosión

efecto sonoro

GUIÓN ILUSTRADO

PROGRAMA	FECHA	PAGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	12/08/99	9
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"



SECUENCIA

9

ESCENA

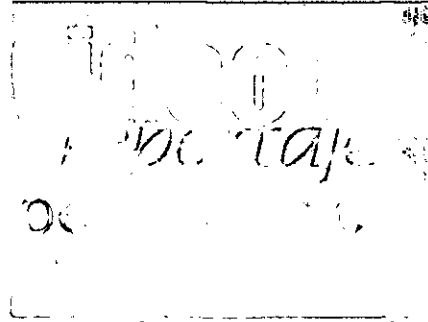
47

DURACIÓN

SECCIÓN: COLABORADORES...

Animación 3D título de la sección

Música de fondo/ locución



SECUENCIA

9

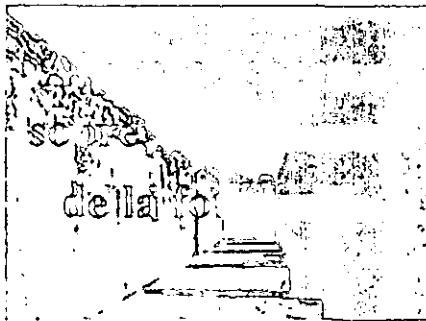
ESCENA

48

DURACIÓN

Animación de capas con gráficos y textos de diferentes géneros de video

Música de fondo/ locución



SECUENCIA

9

ESCENA

49

DURACIÓN

Título "Algunos aspectos sobre la enseñanza de la fotografía"

Música de fondo/ locución



SECUENCIA

9

ESCENA

50

DURACIÓN

Introducción al tema del video

"Algunos aspectos "

Música de fondo/ locución



SECUENCIA

9

ESCENA

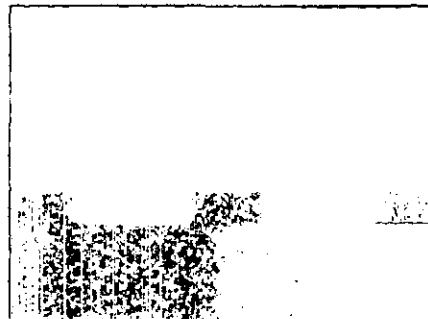
51

DURACIÓN

Segmentos del video "Algunos..."

dedicados a México

Música de fondo/ locución



SECUENCIA

9

ESCENA

52

DURACIÓN

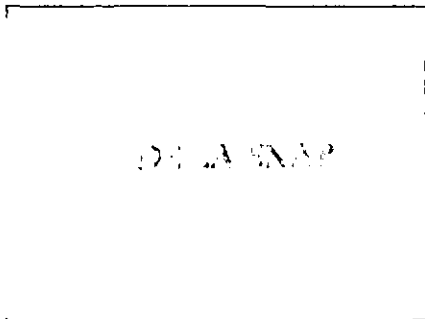
3'00"00fr

Animación de barras

efecto sonoro

GUIÓN ILUSTRADO

PROGRAMA	FECHA	PAGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	12/08/99	10
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"



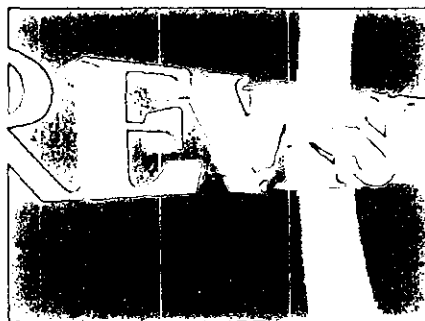
SECUENCIA
10
ESCENA
53
DURACIÓN

EPILOGO: Imágenes del monitor
de la computadora
Música de fondo/ locución



SECUENCIA
10
ESCENA
54
DURACIÓN

Animación Video-Revista en reversa
Música de fondo/ locución



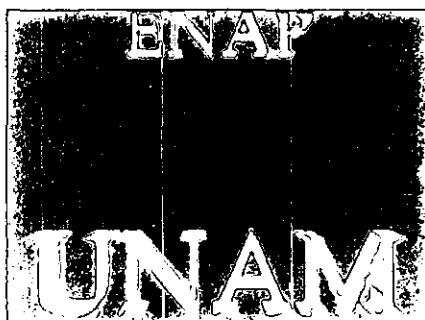
SECUENCIA
10
ESCENA
54
DURACIÓN

Animación Video-Revista en reversa
Música de fondo/ locución



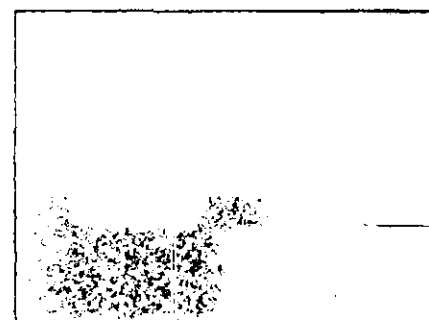
SECUENCIA
10
ESCENA
55
DURACIÓN

Animación UNAM-ENAP en reversa
Música de fondo/ locución



SECUENCIA
10
ESCENA
55
DURACIÓN

Animación UNAM-ENAP en reversa
Música de fondo/ locución

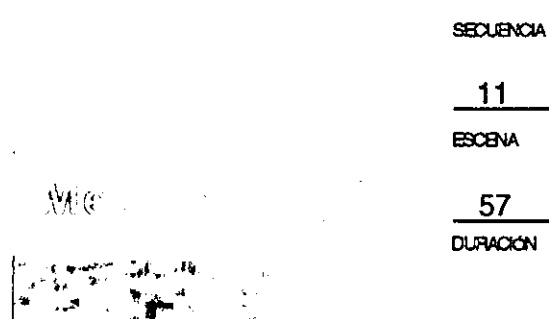


SECUENCIA
10
ESCENA
56
DURACIÓN
20'00fr

Animación de barras en reversa
efecto sonoro

GUIÓN ILUSTRADO

PROGRAMA	FECHA	PAGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	12/08/99	11
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"



SECUENCIA
11
ESCENA
57
DURACIÓN

DIRECTORIO:

Título: "México, 2000"

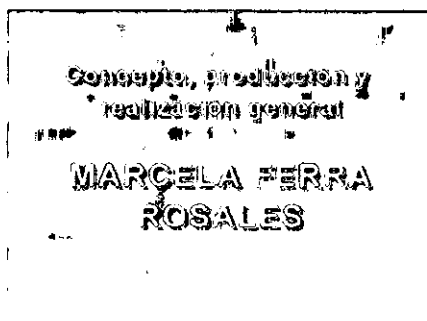
Música de fondo



SECUENCIA
11
ESCENA
57
DURACIÓN

Título: "DIRECTORIO"

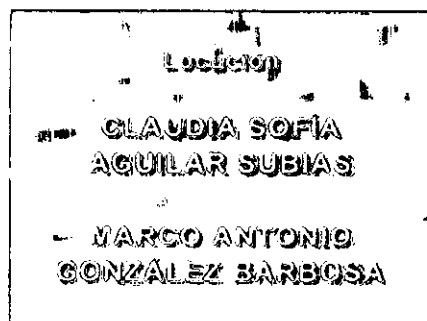
Música de fondo



SECUENCIA
11
ESCENA
57
DURACIÓN

Título: "Concerto..."

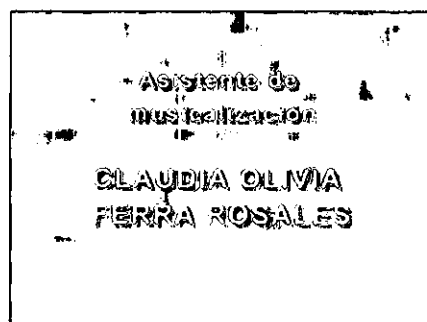
Música de fondo



SECUENCIA
11
ESCENA
57
DURACIÓN

Título: "Locución..."

Música de fondo



SECUENCIA
11
ESCENA
57
DURACIÓN

Título: "Asistente de musicalización"

Música de fondo



SECUENCIA
11
ESCENA
57
DURACIÓN

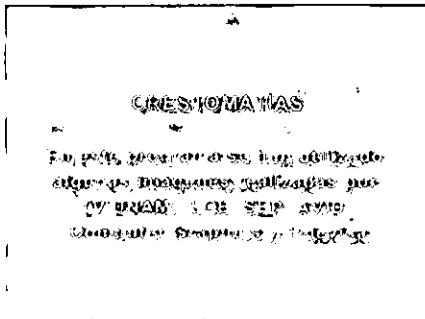
Título: "FUENTES DOCUMENTALES"

(datos de todas las secciones)

Música de fondo

GUIÓN ILUSTRADO

PROGRAMA	FECHA	PAGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	12/08/99	12
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"



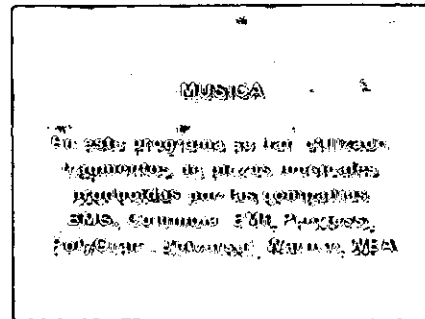
SECUENCIA

11

ESCENA

57

DURACIÓN



SECUENCIA

11

ESCENA

57

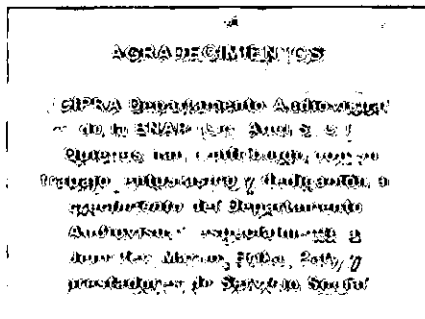
DURACIÓN

Título: "CRESTOMATIAS"

Música de fondo

Título: "MÚSICA"

Música de fondo



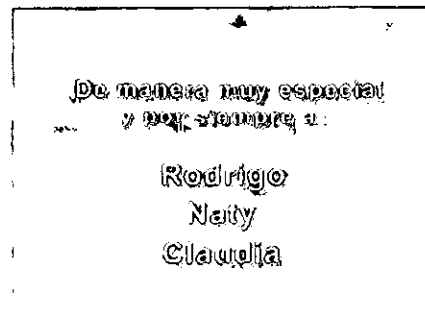
SECUENCIA

11

ESCENA

57

DURACIÓN



SECUENCIA

11

ESCENA

57

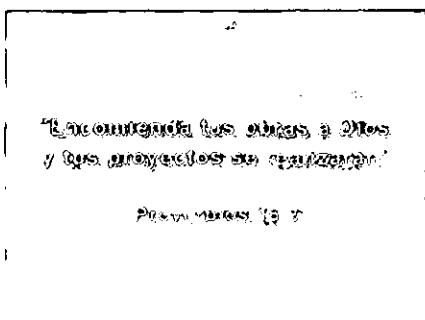
DURACIÓN

Título: "AGRADECIMIENTOS"

Música de fondo

Título: "✓ De manera muy especial..."

Música de fondo



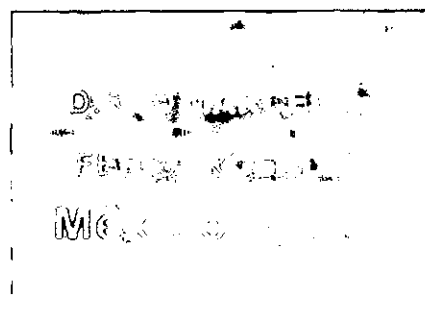
SECUENCIA

11

ESCENA

57

DURACIÓN



SECUENCIA

11

ESCENA

57

DURACIÓN

1'00"00fr

Título: "Encomienda tus obras a Dios..."

Música de fondo

Título: "D.R. © MARCELA FERRA..."

Música de fondo

BREAK DOWN (PLAN DE PRODUCCIÓN)

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	16/08/99	1
OBSERVACIONES:		
Cronograma: semana= 5 días hábiles / con 8 horas de trabajo c/u		TIEMPO: 27'00"

ACTIVIDAD	HORAS PROGRAMADAS	DÍAS HÁBILES	CRONOGRAMA
Determinación de los temas a tratar en cada sección y ubicación de las posibles fuentes documentales	40	5	1 semana
Investigación, recopilación de información visual y textual, redacción de pre-guiones	120	15	3 semanas
Revisión de material de stock y material gráfico existente	40	5	1 semana
Desarrollo de escaletas, curvas narrativas, organización de la información de cada sección	40	5	1 semana
Grabación de secuencias específicas para cada sección: entrevistas, locaciones, reportajes, testimonios, etc.	80	10	2 semanas
Producción gráfica (animaciones 3D, animaciones de capas de video, digitalización de imágenes fijas y en movimiento, adecuación de gráficos, desarrollo de títulos, etc.	120	15	3 semanas
Calificación del material de stock, de las grabaciones recientes y de las secuencias animadas.	40	5	1 semana
Edición de audio (tratamiento a las voces, efectos especiales, selección musical, etc.)	40	5	1 semana
Off-line (edición en frío)	80	10	2 semanas
On-line (sincronía imagen-audio, transiciones, efectos visuales, render, etc.) MASTERIZADO y copiado	80	10	2 semanas
TOTAL	680	85	17 semanas

NOTA: Estos tiempos pueden variar (reducirse o incrementarse) según la disposición de presupuesto, espacios y personal de apoyo (staff de producción); con la posibilidad, en el mejor de los casos, de realizar varias actividades simultáneamente y optimizar recursos.

BREAK DOWN (PLAN DE PRODUCCIÓN)

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	16/08/99	2
OBSERVACIONES:		
Tiempo comercial: el que requiere una empresa productora profesional con un staff, suficiente equipo e instalaciones disponibles	TIEMPO:	27'00"

ACTIVIDAD	HORAS PROGRAMADAS	DÍAS HÁELES	TIEMPO COMERCIAL
Determinación de los temas a tratar en cada sección y ubicación de las posibles fuentes documentales	20	5	
Investigación, recopilación de información visual y textual, redacción de pre-guiones	40	5	
Revisión de material de stock y material gráfico existente	20	5	
Desarrollo de escaletas, curvas narrativas, organización de la información de cada sección	20	5	1 semana
Grabación de secuencias específicas para cada sección: entrevistas, locaciones, reportajes, testimonios, etc.	20	5	
Producción gráfica (animaciones 3D, animaciones de capas de video, digitalización de imágenes fijas y en movimiento, adecuación de gráficos, desarrollo de títulos, etc.	20	5	1 semana
Calificación del material de stock, de las grabaciones recientes y de las secuencias animadas.	10	5	
Edición de audio (tratamiento a las voces, efectos especiales, selección musical, etc.)	20	5	
Off-line (edición en frío)	30	10	
On-line (sincronía imagen-audio, transiciones, efectos visuales, render, etc.) MASTERIZADO y copiado	30	10	2 semanas
		ACTIV. SIMULT.	
TOTAL	230	20	4 semanas

NOTA: El tiempo total se reduce al 25% si se contrata equipo y espacios en empresas productoras, así como profesionales independientes (para staff de producción), lo que permite realizar varias actividades simultáneamente y optimizar recursos.

COTIZACIÓN COMERCIAL

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	10/01/00	1
OBSERVACIONES:		
Costos aplicados al trabajo en soporte Betacam SP calidad Broadcast	TIEMPO:	27'00"

SERVICIOS	EMPRESA	COSTO /HORA	Nº HORAS	COSTO TOTAL
Grabación de código de tiempo y sincronía	DIGITAL FILMS & VIDEO	\$1,220.00	1	\$ 1,220.00
Transfer Hi-8 y VHS a Betacam SP	DIGITAL FILMS & VIDEO	\$ 580.00	1	\$ 580.00
Sala de calificación de material	DIGITAL FILMS & VIDEO	\$ 260.00	20	\$5,200.00
Cabina para grabación de locutores	INTERTRACK	\$ 395.70	4	\$ 1,580.00
Edición digital y masterizado de audio (tratamiento de las voces, efectos especiales, edición de pistas musicales)	DIGITAL FILMS & VIDEO	\$ 900.00	20	\$18,000.00
Renta de equipo portátil de grabación Betacam SP (kit standar con cámara y grabadora JVC)	DIGITAL FILMS & VIDEO	\$ 2,400.00	10	\$24,000.00
Sala de producción gráfica (digitalización y producción de títulos, logotipos, esquemas, generador de caracteres, etc.)	TALENTO POST	\$ 330.00	20	\$6,600.00
Sala de edición no-lineal Media 100	DIGITAL FILMS & VIDEO	\$ 2,100.00	30	\$63,000.00
Masterizado en Betacam SP	DIGITAL FILMS & VIDEO	\$ 650.00	1	\$ 650.00
		COSTO /SEGUNDO	Nº /SEGUNDO	
Realización de secuencias de animación 3D	DIGITAL FILMS & VIDEO	\$ 3,000.00	22	\$ 66,000.00
Realización de secuencias de animación de capas de video	DIGITAL FILMS & VIDEO	\$ 3,500.00	56	\$196,000.00
COSTO TOTAL POR SERVICIOS				\$ 382,830.00

NOTA:

Estos costos no incluyen honorarios del personal técnico,
no incluyen viáticos y no incluyen IVA.

Las empresas indicadas solicitan el 50% del pago al confirmar el servicio
y el 50% restante al finalizar.

El tiempo extra tendrá un cargo del 25% sobre el costo convenido.

COTIZACIÓN COMERCIAL

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	10/01/00	2
OBSERVACIONES:		
Cotizaciones promedio entre los profesionales del área	TIEMPO:	27'00"

HONORARIOS PARA EL PERSONAL DE PRODUCCIÓN	EMPRESA	COSTO /HORA	Nº. HORAS	COSTO TOTAL
Guionista (definición del contenido y estructura del programa)	INDEPENDIENTE	\$185.00	80	\$14,800.00
Documentalista (investigación especializada)	INDEPENDIENTE	\$150.00	120	\$18,000.00
Director (coordinación general del proyecto)	INDEPENDIENTE	POR PROYECTO		\$25,000.00
Productor (administración general del proyecto)	INDEPENDIENTE	POR PROYECTO		\$23,000.00
Realizador (materialización del proyecto)	INDEPENDIENTE	POR PROYECTO		\$23,000.00
Locutor	INDEPENDIENTE	POR PROYECTO		\$6,500.00
Locutora	INDEPENDIENTE	POR PROYECTO		\$6,500.00
Camarógrafo	DIGITAL FILMS & VIDEO	\$130.00	10	\$1,300.00
Sonidista	DIGITAL FILMS & VIDEO	\$130.00	10	\$1,300.00
Editor de audio (tratamiento a voces, efectos especiales y musicalización)	DIGITAL FILMS & VIDEO	\$150.00	20	\$6,000.00
Editor	DIGITAL FILMS & VIDEO	\$150.00	30	\$12,400.00
Postproductor	DIGITAL FILMS & VIDEO	\$150.00	30	\$12,400.00
Asistente de producción	INDEPENDIENTE	POR PROYECTO		\$8,500.00
Asistente de realización	INDEPENDIENTE	POR PROYECTO		\$8,500.00
PAGO TOTAL DE HONORARIOS				\$ 167,200.00

NOTA:

Estos costos no incluyen viáticos y no incluyen IVA.

Deberá cubrirse el 50% del pago al formalizar la contratación y el 50% restante al finalizar el trabajo.

El tiempo extra tendrá un cargo del 25% sobre el costo convenido.

COTIZACIÓN COMERCIAL

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	10/01/00	3
OBSERVACIONES:		
Considerar un margen en el presupuesto para cubrir algunos gastos extra que se presentan durante la realización del proyecto	TIEMPO:	27'00"

GASTOS DE PRODUCCIÓN	EMPRESA	COSTO
Transporte		
Comida		
Materiales de utilería		
Elementos de escenografía		
Materiales de diseño		
Papelería		
Pago por derechos de autor		
Permisos de grabación en locaciones		
Renta de locaciones		
Mantenimiento del equipo		
Materiales de grabación y soporte (video y audiocassettes)		
Materiales de cómputo (cds, cartuchos zip, jaz, tintas, etc.)		
Comunicaciones (fax, llamadas telefónicas, e-mail, etc.)		
Otros servicios		
TOTAL DE GASTOS DE PRODUCCIÓN (Margen considerado)		\$ 45,000.00

NOTA:

Estos costos no incluyen IVA.

Todos los gastos deben ser comprobados mediante factura o nota.

COTIZACIÓN COMERCIAL

PROGRAMA	FECHA	PÁGINA
VIDEO-REVISTA DE LA ENAP	10/01/00	4
OBSERVACIONES:		
	TIEMPO:	27'00"

CONCEPTO	COSTO	IVA	TOTAL
SERVICIOS	\$382,830.00	\$57,424.50	\$440,254.50
HONORARIOS	\$167,200.00	\$25,080.00	\$192,280.00
GASTOS DE PRODUCCIÓN	\$45,000.00	\$6,750.00	\$51,750.00
SUMA	\$595,030.00	\$89,254.50	\$684,284.50
COSTO TOTAL DE LA PRODUCCIÓN			\$ 684,284.50

NOTA:

La vigencia de esta cotización es de 15 días hábiles.

Deberá cubrirse el 50% del costo total de la producción al formalizar la contratación y el 50% restante a la entrega del producto.

Cualquier aspecto no especificado se resolverá de mutuo acuerdo con el cliente.

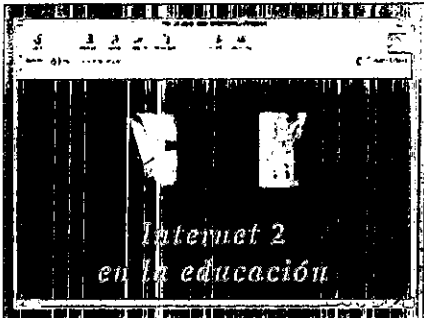
Cualquier producto adicional (copias, spots, cápsulas informativas, etc.) se cotizará independientemente.

3.1. Proceso de producción y realización.

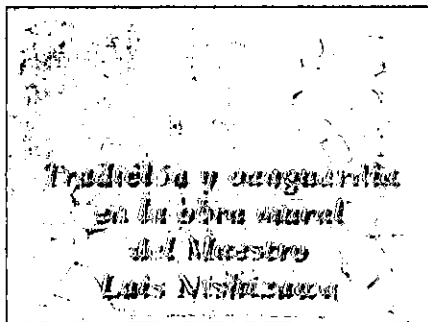
Preproducción.

Se trabajó ampliamente en la conceptualización de la serie "Video-Revista de la ENAP", en la identidad que debía reflejar cada uno de los programas para conservar la unidad del concepto general.

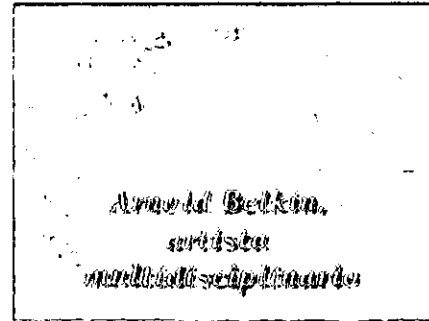
El diseño del primer número de la serie estuvo determinado por la disponibilidad de información, recursos y tiempos de producción; así, se eligieron los temas, el contenido, el carácter, el tratamiento y la duración de cada sección:



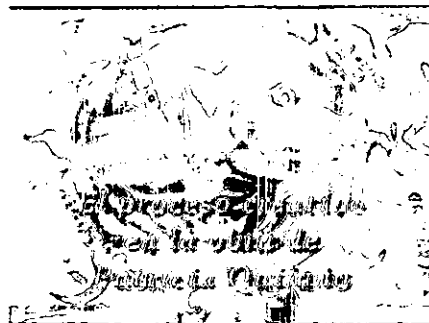
1) Tecnología para la comunicación visual. Tema: Internet 2 en la educación. Carácter: informativo. Cápsula informativa sobre la tecnología de Internet 2, su impacto en la comunicación, en la educación y la investigación; perspectivas de aplicación en la Comunicación Visual.



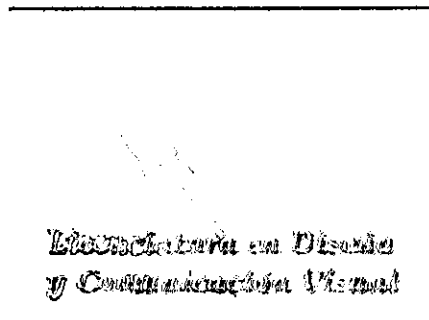
2) Difusión cultural e intercambio académico. Tema: Tradición y vanguardia en la obra mural del Maestro Luis Nishizawa. Carácter: reportaje cultural. Semblanza sobre los temas, técnicas y objetivos que identifican a sus obras.



3) Personajes. Tema: Arnold Belkin, artista multidisciplinario. Carácter: documental. Homenaje a Belkin resaltando algunos aspectos de su trayectoria artística, sus facetas como promotor cultural, teórico del arte, y su incursión en diversas disciplinas artísticas. Muestra de algunas de sus obras más importantes.



4) Didáctica e investigación. Tema: El proceso creativo en la obra de Patricia Quijano. Carácter: testimonial. En entrevista, la muralista habla de la metodología que ha desarrollado para la realización de su obra y de su experiencia como docente del Taller de pintura mural de la ENAP.



5) La ENAP. Tema: Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual. Carácter: informativo. Panorama general de los objetivos y contenidos de las cinco orientaciones profesionales que integran la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual que se imparte en la ENAP.



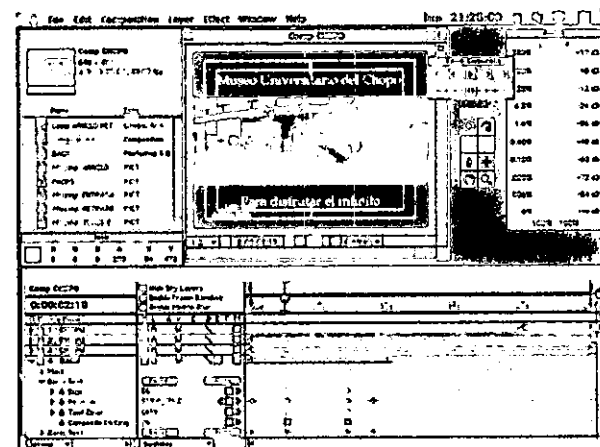
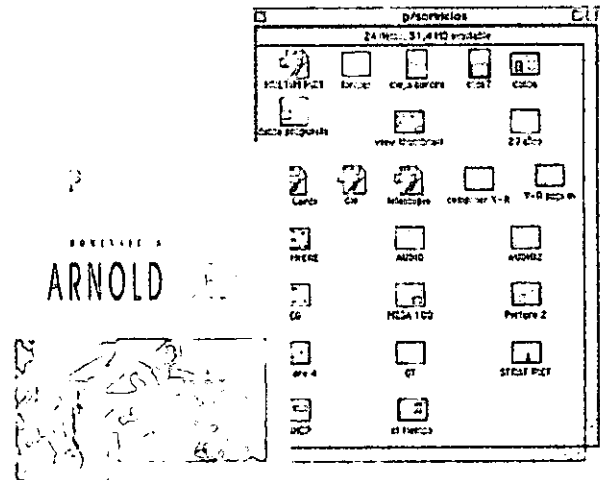
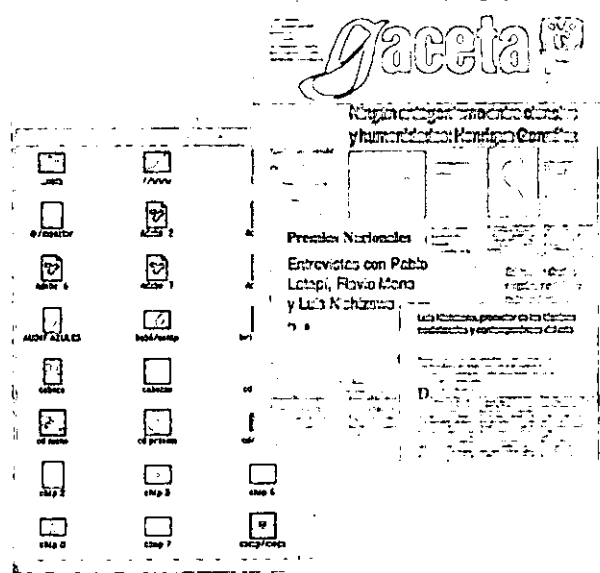
6) Servicios: Tema: CIPRA, Departamento Audiovisual de la ENAP. Carácter: reportaje. Presentación del origen, desarrollo, importancia y proyectos del área encargada del apoyo y la producción audiovisual para la comunidad de la ENAP.



7) Colaboradores. Tema: Panorama de la enseñanza de la fotografía en México. Carácter: documental. Se retoman algunas partes del video realizado para la Tesis "Algunos aspectos sobre la enseñanza de la fotografía" por Laura Elda Rosales Morales con el apoyo del CIPRA; este material se eligió por la importancia de la información visual y temática que presenta sobre de una de las áreas de gran interés para profesores y alumnos de la escuela.

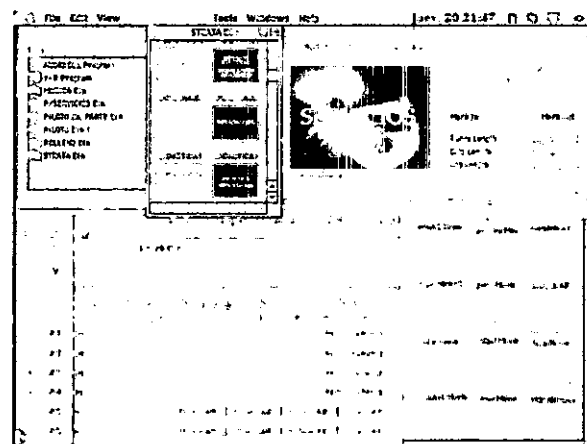
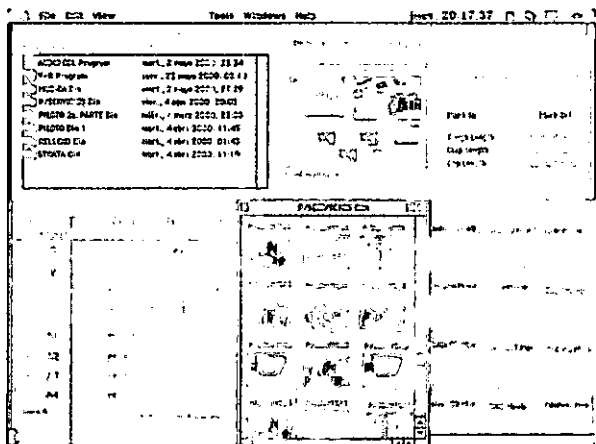
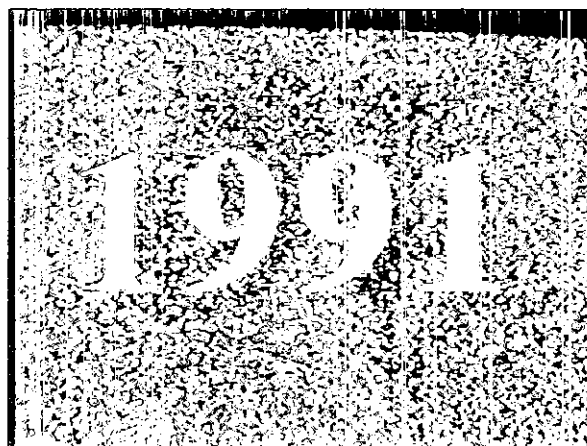
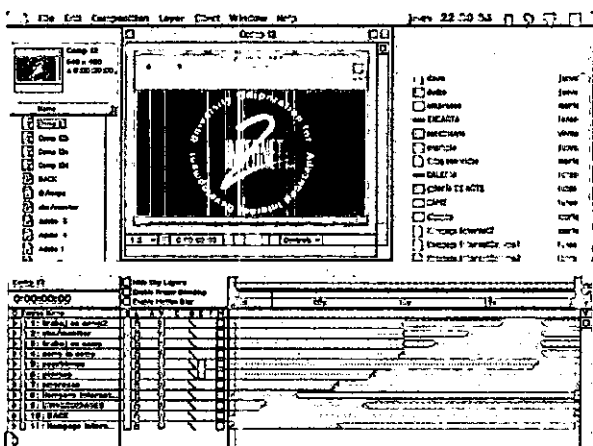
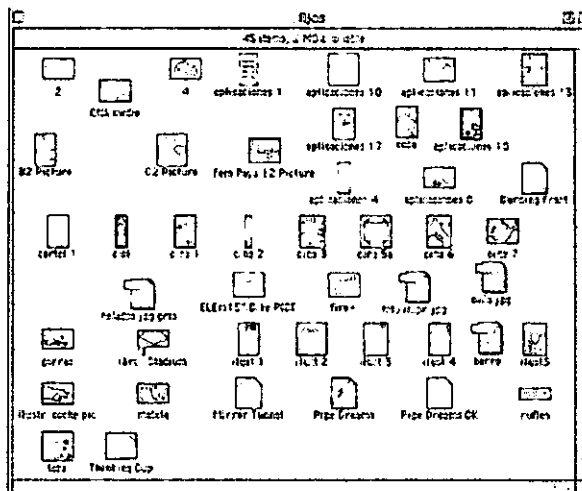
Producción

Se hizo un estudio de los recursos narrativos disponibles, se planificaron y llevaron a cabo las sesiones de grabación, de calificación de materiales de stock, de producción gráfica (pantallas, esquemas, animaciones, etc.), y de diseño de audio (grabación de locución, selección de música y efectos especiales). El formato de grabación original utilizado fue Hi-8; para la producción gráfica se usaron los softwares Illustrator, Photoshop y Claris; las secuencias de animación 3D se hicieron con Strata StudioPro y las secuencias de animación de capas de video se hicieron en After Effects; el audio se trabajó con Sound Edit, desde la grabación digital de la locución, la aplicación de efectos a la voz y la adaptación de los archivos de música y efectos especiales.

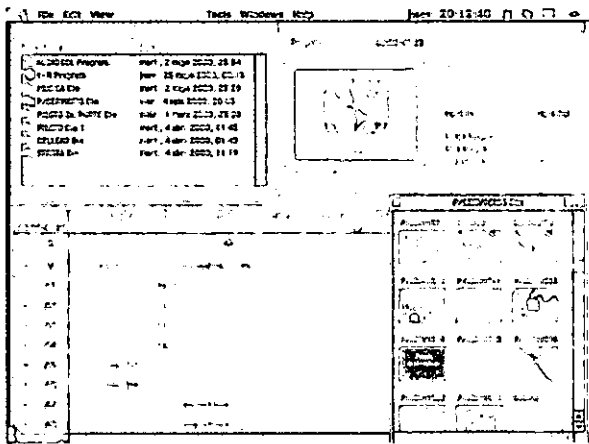
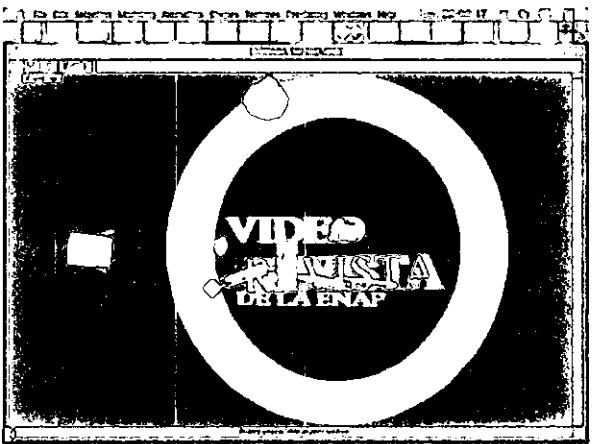
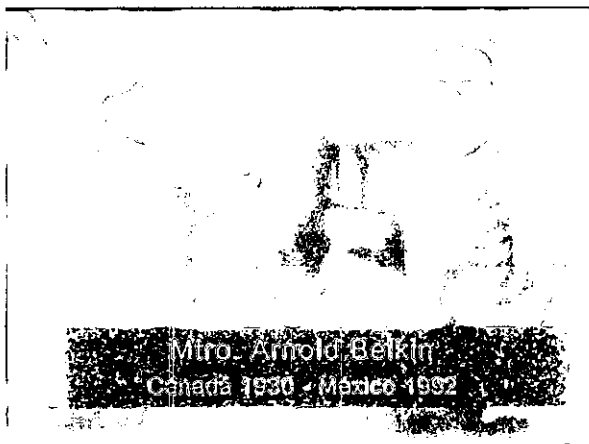
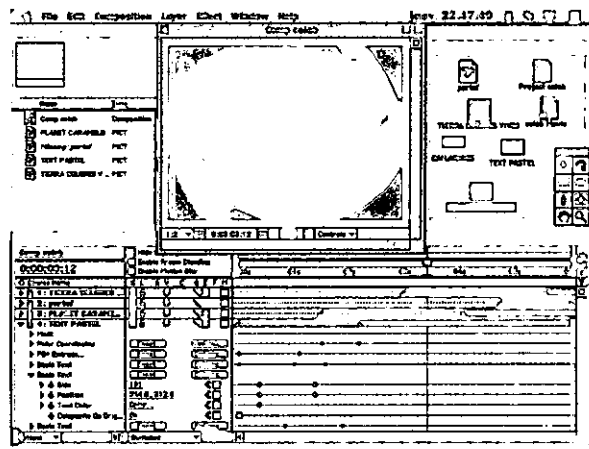
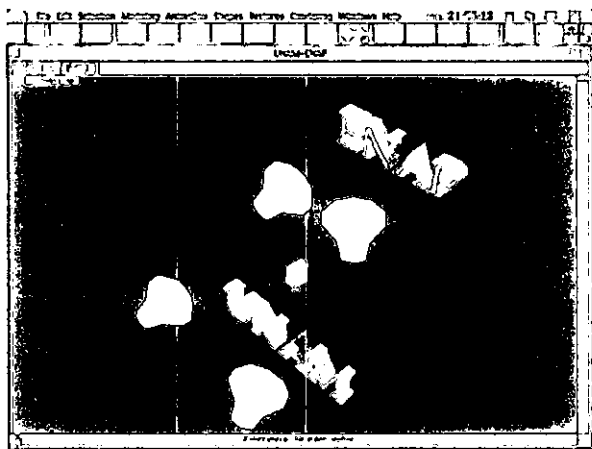


Postproducción.

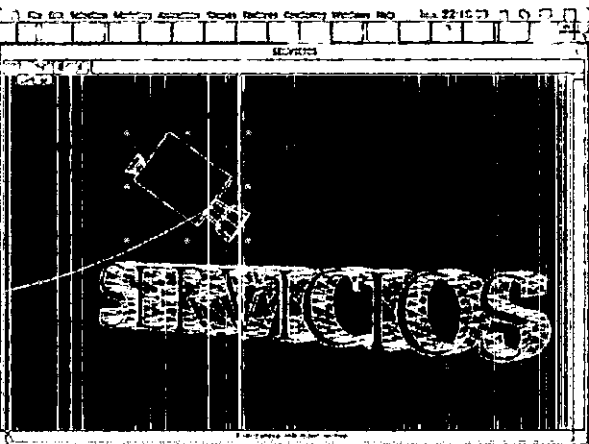
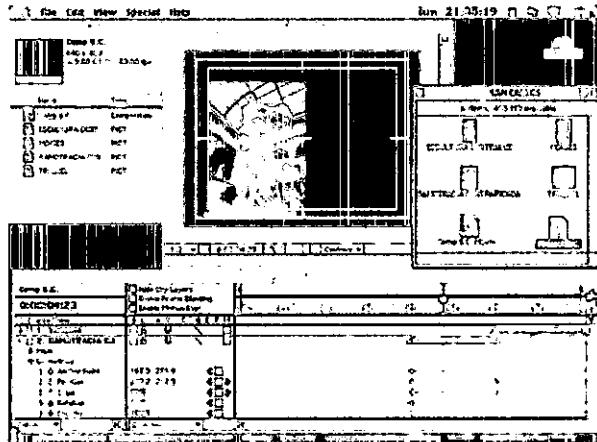
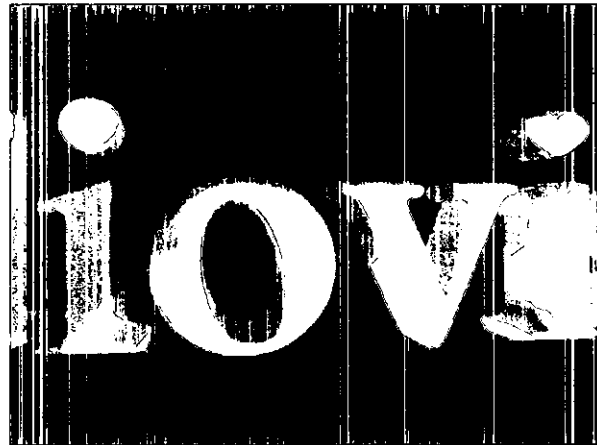
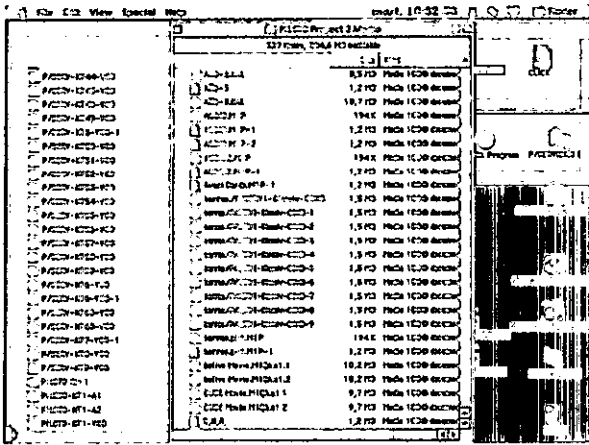
Para la integración final de la información se utilizó el sistema de edición no-lineal Media 100 en plataforma Macintosh. Las animaciones 3D y de capas de video se hicieron originalmente en tiempos comprimidos (para reducir tiempo y costo) y en la edición se transformó su duración alargándola hasta en un 400%. Se usaron diferentes transiciones y efectos digitales para unir y dar ritmo a las secuencias, que requirieron un tiempo de render, así como los títulos generados en el mismo sistema. Para la integración del sonido con la imagen se usaron ocho canales de audio y dos de video, además del de gráficos. En total se necesitaron aproximadamente 8 Gb para contener toda esta información y procesarla. El formato final de Masterizado fue Betacam SP, del que se obtuvo un sub-Master en Hi-8 Digital y copias en VHS.



COLLAGE DE ALGUNOS ASPECTOS DE LA PRODUCCIÓN Y
 POSTPRODUCCIÓN DEL PROGRAMA "VIDEO-REVISTA EN LA ENAP"
 AÑO I/ NÚMERO 1/ PRIMERA EDICIÓN/ MÉXICO 2000.



COLLAGE DE ALGUNOS ASPECTOS DE LA PRODUCCIÓN Y
 POSTPRODUCCIÓN DEL PROGRAMA "VIDEO-REVISTA EN LA ENAP"
 AÑO I/ NÚMERO 1/ PRIMERA EDICIÓN/ MÉXICO 2000.



3.2. Estrategias de difusión de la Video-Revista en diversos foros.

Como se dijo en capítulo dedicado a la comunicación audiovisual "lo alternativo no está en medio por sí mismo, sino en la utilización que de él se haga".

La estructura y la duración total de la "Video-Revista de la ENAP" (27 minutos, un estándar de duración para programas culturales, educativos e informativos), permiten varias modalidades de uso y por lo tanto de difusión. Por ejemplo:

- * La proyección mensual de cada número en el auditorio "Francisco Goitia", con una programación adecuada para que la mayoría las personas tengan la posibilidad de asistir en alguno de los horarios determinados.

- * Transmisión por circuito cerrado en las instalaciones de la ENAP, el CIPRA (Departamento Audiovisual de la ENAP) funcionaría como Master, desde donde se enviaría la señal a diferentes aparatos receptores instalados en las áreas donde generalmente se reúnen alumnos y profesores en sus momentos libres, se transmitiría en diferentes horarios a lo largo del día. La instalación de un circuito cerrado requiere en realidad de muy pocos recursos económicos y a cambio se obtendría un vehículo de comunicación altamente eficiente.

- * El Centro de Documentación Visual de la ENAP contaría con varias copias a disposición de los usuarios para ser consultadas ahí mismo o solicitar préstamo a domicilio.

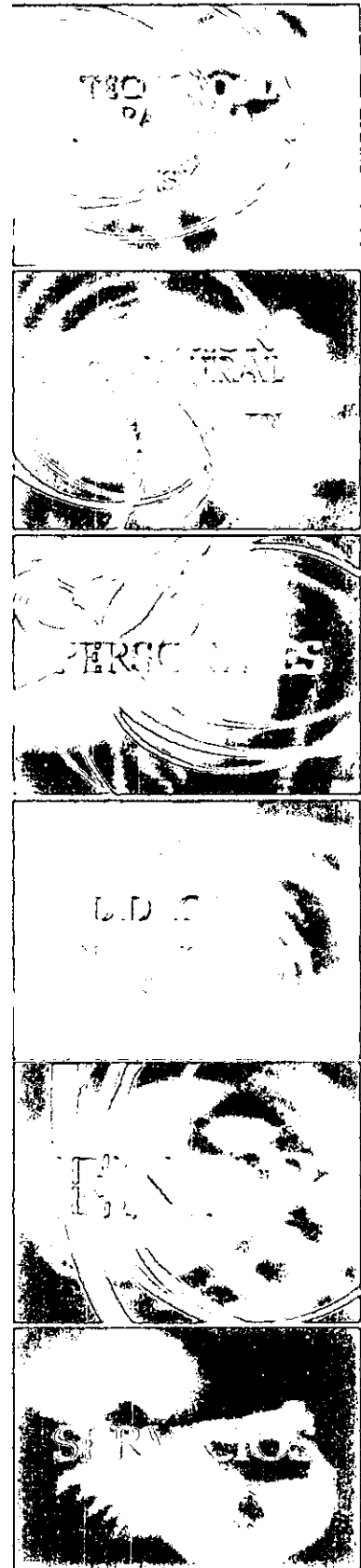
- * Conjuntando las cualidades de dos de los medios más versátiles de comunicación, se pretende la adaptación de la producción para poder ser consultada por Internet en el sitio de la ENAP, lo cual implicaría un trabajo interdisciplinario con el área Multimedia y con el Centro de Cómputo. En esta posibilidad se presentarían las secciones de la Video-Revista como clips de video digital comprimido de manera que el usuario pueda recuperar independientemente el material que sea de su interés.

- * La duración de las secciones es de entre 3 y 4 minutos, está dentro de los márgenes de tiempo adecuado para una cápsula informativa dentro de una presentación, conferencia o programa de televisión.

- * La calidad técnica del programa está dentro de los estándares para la transmisión por televisión, lo que nos permitiría aprovechar algunos de los espacios televisivos con los que cuenta la UNAM a través de Educación a Distancia (en la Red EDUSAT) y de TV UNAM, con lo cual la presencia de la ENAP se extendería hacia los medios masivos de comunicación a partir de un cuidadoso plan de trasmisión.

- * Otra alternativa de difusión se encuentra en la posibilidad de trasladar el formato de esta revista a una publicación electrónica, que tendría como soporte un Disco Compacto o DVD.

Varias de estas opciones de difusión encierran además la posibilidad de generar recursos extraordinarios para nuestra Dependencia mediante la venta de los programas o sus adaptaciones en videocassette o CD.



CONFERENCIAS

VIDEO-REVISTA DE LA ENAP

En las primeras páginas de éste volumen presentamos una frase de Carlos Fuentes:

"Necesitamos tiempo para transformar la experiencia en conocimiento...tiempo para la imaginación..."

La realización del proyecto "Video-Revista de la ENAP" representa la materialización de muchas de las hipótesis formuladas en diferentes momentos y etapas de mi desarrollo profesional en lo referente al uso de los medios de comunicación, específicamente el video, y la puesta en práctica de conocimientos adquiridos en el ejercicio profesional, es decir, a través de la experiencia, porque sólo la experiencia permite el conocimiento pleno y la utilización adecuada del lenguaje audiovisual.

La imaginación es determinante para los procesos creativos (en el caso específico en la creación audiovisual), es lo que nos permite ir más allá, experimentar, arriesgar, siempre con el propósito de perfeccionar nuestras obras. Pero yo agregaría otro elemento indispensable para la creación: la libertad, la libertad de expresión, la libertad de elegir y de participar activamente en la forma en que se dan los procesos comunicativos dentro del contexto al que pertenecemos.

De ahí surge la inquietud por desarrollar una propuesta que incidiera específicamente en las necesidades de comunicación de la ENAP. Durante cerca de ocho años dedicados a la producción de video para la Escuela Nacional de Artes Plásticas he tenido la oportunidad de conocer y vivir personalmente estas necesidades, de analizarlas y de tratar de encontrar la manera de responder adecuadamente a estas demandas.

Como egresada de la Licenciatura, puedo afirmar que en teoría el Comunicador Gráfico cuenta con los elementos básicos para desarrollarse en la producción de programas en video. El conocimiento y aplicación de los elementos formales del diseño le imprimen una característica distintiva al trabajo audiovisual de los diseñadores y comunicadores visuales que lo hace diferente al de otros profesionistas que se han dedicado al área como es el caso de algunos ingenieros, periodistas, sociólogos, etc. Sin embargo, el aprendizaje específico de la tecnología y comportamiento del medio únicamente podremos obtenerlo en el ejercicio profesional y mediante una preparación y actualización constante en todo lo relacionado con esta área y las áreas afines.

Como soporte, como medio, como canal y como elemento conformador de las nuevas formas de comunicación educativa, el video representa además una excelente oportunidad para mejorar los procesos de comunicación en general dentro de la Escuela Nacional de Artes Plásticas. Qué mejor manera de preparar a quienes aspiran a integrarse profesionalmente a la producción videográfica que participar directamente

en la realización de programas que además de enriquecer el acervo documental de la escuela, servirán como material didáctico, como memoria audiovisual, como espacio de expresión y como medio de difusión.

El subtítulo de esta Tesis: "Una revista en video como instrumento de comunicación alternativa para la Escuela Nacional de Artes Plásticas" se refiere a que la Video-Revista por si misma no resolverá las necesidades de comunicación de la ENAP, sino que será eso, un instrumento, factible de ser utilizado como parte de un proceso en el cual debemos participar todos los miembros de nuestra comunidad, asumiendo e intercambiando roles para obtener y optimizar ese enlace comunicativo que responda a los intereses específicos de nuestro propio contexto, que es la aspiración de todo proyecto de comunicación alternativa.

En el área educativa cada vez son más los centros que están incorporando estas nuevas formas de participación a sus propuestas educativas, algo que me parece fundamental sobre todo en las instituciones donde se está formando a los futuros responsables de la producción y utilización de los medios de comunicación, y la ENAP no debe ser la excepción.

Uno de los principales propósitos al realizar la investigación para el proyecto "Video-Revista de la ENAP", fue que los productos que de ella se desprenden, tanto el documento como el programa en video, además de comprobar las hipótesis formuladas, sirvan como material de referencia en materia de Comunicación Visual, y que con ellos se lleven a la práctica las modalidades de uso que se han planteado.

A manera de diagnóstico en pequeña escala, se presentó el programa a algunas personas representativas de los sectores que conforman la comunidad de la ENAP (alumnos, profesores, investigadores, tesis y egresados) y los resultados fueron los siguientes:

- La propuesta de abrir un nuevo canal de comunicación que intentar dar respuesta a las principales necesidades de comunicación de la ENAP a través de un programa con formato de Video-Revista (por su flexibilidad y versatilidad) les ha parecido sumamente acertada, porque consideran que resuelve muchas de estas necesidades, aunque hay cierta preocupación por la disponibilidad de recursos (asunto que como planteamos anteriormente puede resolverse optimizando los propios recursos y trabajando en colaboración con otras instancias universitarias, por ejemplo).

- Quienes realizan investigación y/o producen obra plástica, gráfica y audiovisual consideran que estos programas, en combinación con las propuestas para su difusión, constituyen una importante alternativa para dar a conocer su trabajo a la comunidad, y de ser posible, a un público más amplio si se logra la transmisión televisiva.

- El concepto audiovisual les ha parecido novedoso tratándose de un programa de corte cultural-educativo.

- Los temas elegidos para este primer número han captado su atención y motivado la propuesta de temas para los siguientes números.

- Las perspectivas de aplicación para el apoyo, la documentación y difusión de la vida académica y cultural de la ENAP les parecen amplias y positivas.

- Se ha despertado la inquietud por participar en el proyecto en alguna de las etapas de producción de los programas (investigación, guionismo, grabación, edición, postproducción).

En general, los comentarios han sido sumamente favorables, en principio por tratarse de un proyecto de comunicación alternativa diseñado especialmente para la ENAP, y en seguida porque cada uno de los grupos representativos percibió la posibilidad de encontrar respuesta a sus necesidades específicas de expresión, participación y retroalimentación.

A grandes rasgos, considero que esta investigación compendia en varios aspectos (social, técnico, creativo, estilístico) la información indispensable para conocer, comprender e iniciarse en la ejecución de la producción de videogramas. Esta información ha sido fundamentada con las teorías de varios expertos en las áreas involucradas (comunicación, producción, diseño), pero también hay mucho de vivencia en los comentarios vertidos. Algunas de las grandes enseñanzas del medio profesional han sido: el respeto por el medio y sus alcances; el respeto por el poder que otorga el hecho de ser no sólo transmisores, sino generadores y promotores de mensajes audiovisuales que incidirán en la percepción y formación de sus receptores: el público, el respeto hacia ese público; y sobre todo, un gran respeto por las personas que con su creatividad, profesionalismo y dedicación enriquecen el mundo de las imágenes en movimiento, haciendo de esta labor un estilo de vida que exige una gran disciplina, actualización constante y, sobre todo, perseverancia.

Terminaría con una invitación al lector para reflexionar sobre la responsabilidad y el privilegio que representa para nosotros como seres humanos, la posibilidad de ser emisores y perceptores de mensajes en todo momento y situación, asumir esa responsabilidad y ese privilegio para exigir que los medios de comunicación cumplan con su papel de construir puentes para las relaciones interpersonales, que informen y formen, que realmente estén al servicio de la sociedad, que apoyen y promuevan una transformación social donde el común denominador sea la libertad de expresión y de información... porque peor que la censura es la autocensura.

Marcela Ferra Rosales.
Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM.
México, D.F., 19 de julio del 2000.

VIDEO-REVISTA DE LA ENAP

FUENTES PRINCIPALES

Adame Goddard, Lourdes. **GUIÓNISMO**. Diana, México, 1989.

Cardero, Ana María. **EL NEOLOGISMO EN LA CINEMATOGRAFÍA MEXICANA**. UNAM, México, 1993.

Comparato, Doc. **CÓMO ESCRIBIR EL GUIÓN PARA CINE Y TELEVISIÓN**. PLANETA MEXICANA. México, 2000.

Cortés Rocha, Carmen; et al. **LA ESCUELA Y LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN MASIVA**. SEP. México, 1986.

Cortez Ruiz, Carlos. **LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN LA DEMOCRATIZACIÓN DE LA SOCIEDAD RURAL: POSIBILIDADES Y LIMITACIONES**. Texto preparado para Latin American Studies Association (LASA) XIX International Congress. Washington, 1995.

Escudero Yerena, Teresa. **LA COMUNICACIÓN EN LA ENSEÑANZA**. Trillas. México, 1978.

Fernández Díez, Federico; Martínez Abadía, José. **LA DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN PARA CINE Y TELEVISIÓN**. Paidós. Barcelona, 1994.

Ferrés i Prats, Joan; Bartolomé Pina, Antonio R. **EL VIDEO. ENSEÑAR CON EL VIDEO**. Gustavo Gili, Barcelona, 1991.

González Alonso, Carlos. **DICCIONARIO BÁSICO DE TÉRMINOS DE COMUNICACIÓN**. Fondo de Publicaciones y Ediciones del Gobierno de Quintana Roo. Quintana Roo, México, 1993.

González Alonso, Carlos. **EL GUIÓN**. Trillas, México, 1995.

González Alonso, Carlos. **RADIO Y TELEVISIÓN (EL USO DE LOS MEDIOS)**. Fondo de Publicaciones y Ediciones del Gobierno de Quintana Roo, Quintana Roo, México, 1993.

Motes, Abraham. **LA IMAGEN: COMUNICACIÓN FUNCIONAL**. Trillas, México, 1991.

Prieto, Francisco. **DIAGNÓSTICO DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL EN MÉXICO**. Ediciones Coyoacán, S.A. de C.V.

Puente, Soledad. **TELEVISIÓN: LA NOTICIA SE CUENTA**. Cómo informar utilizando la estructura dramática. Ediciones Universidad Católica de Chile de la Pontificia Universidad Católica de Chile. 2a ed. Alfaomega, México, 1999.

Rivadeneira Prada, Raúl. **PERIODISMO**. La teoría general de los sistemas y la ciencia de la comunicación. Trillas. México, 1994.

Soler, Llorenç. **LA TELEVISIÓN**. Una metodología para su aprendizaje. Gustavo Gili, Barcelona, 1991.

Tosi, Virgilio. **EL LENGUAJE DE LAS IMÁGENES EN MOVIMIENTO**. Grijalbo, México, 1993.

Turnbull, Arthur; Baird, Russell. **COMUNICACIÓN GRÁFICA**. Trillas. México, 1990.

Varios. **EL CINE, ARTE E INDUSTRIA**. Biblioteca Salvat Grandes Temas. España, 1974.

Varios. **MULTIMEDIA**. Guía completa para el usuario de los CD-ROM, la World Wide Web, la realidad virtual, los juegos en 3-D y las autopistas de la información. Ediciones B, Grupo Z, D.K.Limited. Barcelona, 1996.

Viya, Miko. **EL DIRECTOR DE TELEVISIÓN**. Trillas, México, 1994.

Material didáctico:

Berruecos, Joaquín; et al. **APUNTES PARA LA PRODUCCIÓN EN VIDEO**. Material de apoyo para el curso Video científico. TV UNAM. UNAM. México, 1996.

Ochoa, Miguel. **MATERIAL DE APOYO PARA EL "TALLER DE POSTPRODUCCIÓN"**. Coordinación de Difusión Cultural UNAM. TV UNAM. México, 1995.

Fernández, Patricia; et al. **MATERIAL DE APOYO PARA LA MESA "EXPERIENCIAS DE PRODUCCIÓN DE VIDEOS DIDÁCTICOS EN LA UNAM"**. Muestra de video y televisión en la UNAM. TV UNAM. México, 1994.

Sitios en internet:

Bartolomé, Antonio R. **ALGUNOS MODELOS DE ENSEÑANZA PARA LOS NUEVOS CANALES**. Universidad de Barcelona. http://www.doe.d5.ub.es/te/any87/bartolome_lav.

Bartolomé, Antonio R. **LENGUAJE AUDIOVISUAL- MUNDO AUDIOVISUAL**. Universidad de Barcelona. http://www.doe.d5.ub.es/te/any87/bartolome_lav.

Barbero, Jesús Martín. **RETOS A LA INVESTIGACIÓN DE COMUNICACIÓN EN AMÉRICA LATINA**. Publicado en la página de Internet "Teóricos de la Comunicación", en la dirección: <http://www.civila.com/dominicana/comtexto/teoricos.htm>. 1998.

De la Guardia, Carlos; Gutiérrez, Fernando; Islas, Octavio. **INTERNET: INTELIGENTE MEDIO DE COMUNICACIÓN**. Página del Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey <http://cerebro.cem.itesm.mx/>

FANZINE. <http://www.iedatos.es/user/juanant/portada.htm#seguir>

ITESM. Centro de Información-Biblioteca Monterrey. <http://www-cib.mty.itesm.mx/>

Cabero Almenara, Julio. PROPUESTAS PARA LA UTILIZACIÓN DEL VÍDEO EN LOS CENTROS ESCOLARES. Universidad de Sevilla. Biblioteca Virtual de Tecnología Educativa. <http://www.doe.d5.ub.es/te/>

Ferrés i Prats, Joan. EL VÍDEO EN EL AULA. Universidad Ramón Llull. Biblioteca Virtual de Tecnología Educativa. <http://www.doe.d5.ub.es/te/>

Prieto Castillo, Daniel. NOTAS INTRODUCTORIAS AL ANÁLISIS DEL PROCESO DE COMUNICACIÓN. Publicado en la página de Internet "Teóricos de la Comunicación", en la dirección: <http://www.civila.com/dominicana/comtexto/teoricos.htm>. 1998.

RADIO Y TELEVISIÓN. Proyecto Internet del Instituto Tecnológico de Estudios Superiores del Tecnológico de Monterrey. <http://cerebro.cem.itesm.mx/>

Tuñón, Modesto A. UN NUEVO PARADIGMA PARA LA COMUNICACIÓN. Publicado en la página de Internet "Teóricos de la Comunicación", en la dirección: <http://www.civila.com/dominicana/comtexto/teoricos.htm>. 1998.

Fuentes indirectas:

Cebrián de la Serna, Manuel. LOS VÍDEOS DIDÁCTICOS: CLAVES PARA SU PRODUCCIÓN Y EVALUACIÓN. en Pixel-Bilt. Revista de medios y educación, 1. p. 34.

Cheshire, David. EL GRAN LIBRO DEL VIDEO. Salvat, Hong Kong, 1991.

Bonet. EN TORNO AL VIDEO. Gustavo Gili. Barcelona 1980.

Guiraud, Pierre. LA SEMIOLOGÍA. Siglo XXI editores 21 ed. México, 1995.

Hedgcoec, John. GUÍA COMPLETA DEL VIDEO. CEAC Cápula, Barcelona 1992.

Noyola, Antonio; et al. Programa en video EL LENGUAJE AUDIOVISUAL. Universidad Pedagógica Nacional. México, 1994.

Pérez Ornia, José Ramón. EL ARTE DEL VIDEO. RTVE Serval, Barcelona 1991.

Porcher, Louis. LA EDUCACIÓN ESTÉTICA, LUJO O NECESIDAD. Kapelusz. Buenos Aires, 1975.

Rodríguez Diéguez, J.L. FUNCIONES DE LA IMAGEN EN LA ENSEÑANZA. Gustavo Gili. Barcelona, 1978.

Otras fuentes:

Materiales impresos y audiovisuales obtenidos en Presentaciones, Cursos, Conferencias, Ponencias y Demostraciones.

Entrevistas realizadas a profesionales de la producción de video.

Artículos publicados en revistas, periódicos, boletines técnicos, etc.

Programas de televisión.