



**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO**

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ACATLÁN

**“MANUAL DE ORGANIZACIÓN Y TÉCNICAS DE EDICIÓN Y
POSTPRODUCCIÓN PARA LAS SERIES: MOCHILA AL HOMBRO Y
DETRÁS DE LA AVENTURA”**

MEMORIA DE DESEMPEÑO PROFESIONAL

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN PERIODISMO Y COMUNICACIÓN COLECTIVA

PRESENTA

María Teresa Cedillo Aguilar

Asesor: Miguel Angel Mata Salazar

MARZO 2007



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.

Índice

Introducción	A3
Capítulo I	A4
Marco Institucional XE IPN TV Canal Once	
1. Historia de XE IPN TV Canal Once	
2. Cultura corporativa	
2.1 Misión	
2.2 Visión	
2.3 Objetivos	
2.4 Políticas	
3. Organización de la Dirección de Producción/"Mochila al hombro y "Detrás de la Aventura".	
3.1 Ubicación del editor al interior de XE IPN TV Canal Once en "Mochila al hombro" y "Detrás de la Aventura".	
3.2 Definición de la edición de programas culturales.	
3.3 Nivel evaluativo	
Capítulo II	A5
Diagnóstico	
1. Diseño de la metodología de investigación	
1.1 Definición y características del tipo de problemas	
1.2 Muestra	
1.2.1 Muestra de productores	
1.2.2 Muestra de editores	
1.2.3 Muestra de operadores	
1.3 Técnica a emplear	
1.4 Elaboración del instrumento	
1.4.1 Tabla de especificaciones	
1.4.2 Instrumento de vaciado	
1.5 Elaboración del trabajo de campo	
2. Resultados obtenidos de la metodología de investigación	
2.1 Presentación de resultados en un vaciado de datos	
2.2 Descripción de la información presentada en las tablas de vaciado	
2.2.1 Preinterpretación de las entrevistas	
2.2.2 Preinterpretación de los cuestionarios	
2.2.3 Preinterpretación comparativa de las dos técnicas	

Capítulo III
Elaboración del producto comunicativo

A6

1. Interpretación de la información del diagnóstico
 - 1.1 Clasificación de problemas
 - 1.2 Problemas en la práctica profesional
2. Propuestas de solución a los problemas de la práctica profesional e institucionales
3. Diseño del proceso de producción del manual de organización y técnicas de edición y postproducción para las series “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura”
 - 3.1 Proceso
 - 3.1.1 Interpretación de los resultados obtenidos en el diagnóstico
 - 3.1.2 Búsqueda bibliográfica
 - 3.1.3 Diseño de la portada, contraportada y secciones del manual
 - 3.1.3.1 Diseño de la portada y contraportada
 - 3.1.3.2 Diseño de las secciones del manual
 - 3.2 Contenido
 - Introducción
 - Sección I. Organización de la edición y postproducción
 - Sección II. Técnicas de edición y postproducción
 - Glosario
4. El producto comunicativo
5. Bases para el uso del producto comunicativo
 - 5.1 Distribución a corto, mediano y largo plazo
 - 5.2 Evaluación a corto, mediano y largo plazo

Conclusiones

A7

Anexo I

A8

Tablas de vaciado de entrevistas

Anexo II

A9

Tablas de vaciado de cuestionarios

Bibliografía

A10

Introducción

Esta Memoria de Desempeño Profesional la empecé con la idea de proponer algo útil tanto para el lugar donde se estaba desempeñando la práctica profesional como para los que se iniciaran en el mundo de la televisión.

Surgió en 1997, cuando comencé a participar como editora en la serie “Mochila al hombro” transmitida por Canal Once, me di cuenta que había un problema de organización desde la cabeza, esto es, desde el productor. Él tenía claro en su mente qué era lo que quería, decidía qué estados de la República Mexicana visitar, iba al lugar, grababa tal y como él se imaginaba cómo iba a quedar el programa final, llegaba a platicarme su idea y, en una hoja de papel suelta, anotaba cómo quería que quedara armado el programa. Por supuesto que esa hoja se convertía en lo más valioso para mí, aunque con sus respectivos tachones, una letra no muy clara, además de que tenía que compartirla con él, con la coordinadora de producción o con quienes tuvieran preguntas a cerca del contenido del programa.

Conforme iba avanzando en el proceso de edición, me topaba con varios obstáculos, entre ellos, que el material que acababa de llegar de locación no estaba bien calificado, al igual que el contenido del programa, la calificación estaba hecha en una hoja de cuaderno o cuando corría con menos suerte, estaba sobre la misma etiqueta de la cinta, sin mencionar la letra hecha a prisa que tenía que descifrar; todo esto aunado a que lo registraban en la libreta de la videoteca con la misma letra de la calificación y en algún cuaderno de la oficina en donde se intentaba llevar un consecutivo de cintas de la serie o más bien de las series que el productor tenía a su cargo.

Dándome cuenta que ese modo de organización no iba a facilitar en nada mi trabajo, decidí poner manos a la obra y aplicarme a hacer algunos formatos que me ayudaran a poner orden al caos existente.

De esta manera comencé a elaborar uno a uno los formatos que iba necesitando para poder trabajar de forma ordenada. Por supuesto, al principio, a algunos de los involucrados en la producción no les agradó mucho la idea de ponerlos en práctica porque implicaba estar al pendiente de llenar “cuadritos”, pero poco a poco se fueron dando cuenta que eran de gran utilidad para todos.

Un cambio que me tocó vivir en Canal Once en esta época, fue la tecnología. Empezaron a introducir el nuevo concepto de edición *no lineal*, pero como el que predominaba era el *lineal*, pues a seguir trabajando con éste, sobre todo porque “más vale viejo por conocido, que nuevo por conocer” o “más sabe el diablo por viejo que por diablo”, al menos esa era la filosofía del productor. Yo estaba familiarizada con el nuevo sistema porque la empresa donde laboraba antes de Canal Once producía sus programas en éste, además de que había tomado ya un curso básico de edición *no lineal*.

Muy entusiasmada por el cambio tecnológico, decidí tomar un nuevo curso, ahora de técnicas avanzadas y efectos. Llegué con el productor y le propuse hacer Mochila al hombro en el sistema *no lineal*, pero el entusiasmo se acabó pronto, porque no habían suficientes equipos con alta resolución para poder realizar el programa, además de que estaban saturados por otras series y no cabía la posibilidad de que yo pudiera operar, que era una de las propuestas para ahorrar tiempos en edición y postproducción. Además de la rotunda negación del productor para aceptar la calidad broadcast o profesional de este nuevo sistema tanto en audio como en video.

Cuando se presentó la oportunidad de tomar el Seminario de Titulación por Memoria de Desempeño Profesional, ya tenía la firme idea de que se podía hacer algo con esta experiencia recabada, así que tomé la opción de hacer una “Memoria Propositiva”, la cual iba a permitir hacer lo que en un principio había pensado, una especie de diccionario o guía de organización para quienes empezaran en televisión y exponer las técnicas de edición y postproducción en los diferentes sistemas.

De esta forma nació el concepto de Manual de organización y técnicas de edición y postproducción para las series “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura”.

Todo esto partiendo de que la práctica profesional, es decir, la edición, es una de las etapas más importantes dentro de la producción de un programa como éstos, además de que es una herramienta de comunicación, a través de la cual podemos transmitir emoción, admiración y conocimiento entre otras cosas al conjugar las imágenes y el sonido, de tal forma que sin ésta, no se obtiene un programa

de calidad que comunique, de manera efectiva, al ser transmitido por televisión; lo anterior coloca a la edición como una práctica profesional en el campo de la comunicación considerándola como motivo de estudio en esta Memoria de Desempeño Profesional.

Cabe destacar que lo descrito anteriormente se desarrolla en el Capítulo I de este trabajo, así como la ubicación de la práctica profesional dentro de Canal Once, además de la historia de éste.

En el Seminario de Titulación, se tuvo la propuesta de complementar la experiencia profesional, que como editora en estas series se tenía, con la de la gente involucrada en otras producciones además de una investigación bibliográfica, con el fin de enriquecer los términos y métodos que se tenían, a parte de lograr identificar cuáles eran los puntos críticos que habían tanto en la organización como en los sistemas de edición utilizados.

Me di a la tarea de hacer entrevistas a los productores que estaban inmersos en la realización de campo porque las series en las que yo participaba eran producidas así, además de aplicar cuestionarios a los editores y operadores que participaban en las mismas. Al mismo tiempo, realizaba la investigación bibliográfica de los conceptos que comúnmente se utilizan tanto en edición como en postproducción.

Para conseguir un mejor manejo de la información que obtuve de las entrevistas y cuestionarios, utilicé tablas de vaciado con las cuales pude separar las respuestas por temas, compararlas y, a su vez, depurarlas, conformando así el Capítulo II de este trabajo.

Con la información depurada, hice una interpretación final que, aunada a la investigación bibliográfica, así como a los conocimientos adquiridos en la experiencia profesional, formé los conceptos y enriquecí los formatos que constituyen el Manual, además de presentar tanto la estructura como el diseño de éste, de tal modo que integran el Capítulo III de esta Memoria de Desempeño Profesional.

La utilidad de éste se enfatiza en la forma en que está distribuido, cuenta con dos secciones, además de contar con un glosario de términos más utilizados en el área de edición, la cual es el motivo de estudio en esta Memoria de Desempeño Profesional; la primera dedicada a la organización, en donde se presentan los formatos que cubren las necesidades de producción, tales como agenda, status, bitácoras, ordenes de edición, registros de on line y créditos, entre otros; la segunda sección cuenta con las técnicas básicas tanto de edición como de postproducción en los dos sistemas que existen, el *lineal* y *no lineal*.

Al mismo tiempo que se realizaba este trabajo, se editaba Mochila al hombro y se iniciaba la segunda temporada de Detrás de la Aventura, pudiendo constatar la utilidad de los formatos e incluso la posibilidad de unificar la organización en las producciones de Canal Once.

En cuanto a los sistemas de edición, esta institución pasaba por una etapa de cambio de tecnología, por lo tanto, de forma de trabajo, así que se tenía que romper la barrera de lo viejo con lo nuevo y al mismo tiempo complementarlos porque no se iba a deshacer de la noche a la mañana ni del personal ni del equipo con el que había venido trabajando, además de que no era suficiente y no se daba abasto para cubrir la demanda de producción.

Actualmente, Canal Once participa en las normas mundiales de calidad conocidas como ISO, en las cuales se exigen formatos y métodos de trabajo bien establecidos que le permiten realizar producciones organizadas.

También ha estandarizado el sistema *no lineal* como modo de edición y postproducción para todas las series, comprobando que se obtiene un trabajo de calidad broadcast, aunque se sigue utilizando el sistema análogo para transmisión, así como para la edición en algunos casos, sin que éste deje de ser profesional.

Es importante mencionar que estas series fueron retransmitidas desde el fin de su producción en 1998 hasta 2006.

Cabe aclarar que, el Manual de organización y técnicas de edición y postproducción para las series "Mochila al Hombro" y "Detrás de la Aventura" está vigente, ya que contiene los principios básicos, tanto para estudiantes como para quienes se inician en el ámbito televisivo, además de que existen

canales de televisión y casas productoras que trabajan con ambos sistemas al mismo tiempo que requieren organización al momento de realizar una producción.

He podido constatar que los formatos del Manual son útiles, ya que se han puesto en práctica en Canal Once y en el medio; en cada producción en la que he participado, de Canal 40 y otras casas productoras, he tratado de transmitir la herramienta formada en esta Memoria de desempeño Profesional, la he implementado con éxito y se ha quedado. Tuve la oportunidad de regresar a Canal Once y los formatos se siguen utilizando, con algunas variantes, pero continúan en uso.

También he comprobado que los principios básicos de edición para ambos sistemas, tanto *lineal* como *no lineal*, siguen siendo los mismos a pesar de que la tecnología ha evolucionado y de que existe un sin número de versiones, tanto de equipo como de plataformas en las que se practica la edición de todo tipo de programa.

Por todo lo anterior, hago una invitación para que exploren o refresquen las ideas y conceptos que contiene este Manual de organización y técnicas de edición y postproducción para las series “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura” esperando que sea de gran utilidad como lo ha sido para mí.

Capítulo I

MARCO INSTITUCIONAL XE IPN TV CANAL ONCE

XE IPN TV Canal Once ha abierto sus puertas a muchos profesionistas egresados de diferentes carreras, en especial de Periodismo y Comunicación Colectiva a través del servicio social, de la práctica profesional y del empleo; de tal forma que ha permitido el desarrollo de asistentes de producción, guionistas, coordinadores de producción, editores, directores de cámaras, productores, en fin, toda la gente que interviene en la producción de un programa de televisión; además, esta institución, a lo largo de su historia, siempre se ha preocupado por mejorar, por estar a la vanguardia y por ofrecer al público una programación de calidad y contenido, lo cual es el reflejo de la gente que participa en ella.

Por tal motivo, en este capítulo se presentará la historia de la institución en la que se desarrolla la edición como actividad profesional, así como la cultura corporativa y la organización de la misma, además se incluirá una descripción de la actividad profesional y su posición dentro de la organización, así como los problemas a los que se enfrenta dentro de ésta.

1. Historia de XE IPN TV Canal Once.

XE IPN TV Canal Once es una estación de televisión de servicio público, perteneciente al Instituto Politécnico Nacional y a la Secretaría de Educación Pública. El perfil de su programación es cultural y el contenido de los programas que la conforman promueven la integración familiar, los valores humanos y el conocimiento del entorno.

El 15 de diciembre de 1958 inició sus transmisiones en un pequeño estudio del Casco de Santo Tomás, con equipo semiprofesional.

Al concluir 1959 Canal Once contaba con un transmisor de 5 kilovatios, un telecine, una unidad móvil, un estudio que funcionaba con las cámaras de la unidad móvil y una antena direccional instalada también en Santo Tomás. La señal de esta primera difusora de televisión estatal era particularmente débil y por ello visible sólo en un número muy reducido de hogares.

La primera transmisión fue una clase de matemáticas. Durante los primeros cuatro años se difundieron cursos de matemáticas, física, electrónica, inglés, francés y alemán y documentales proporcionados por embajadas.

Entre 1964 y 1969 se difundían, además de los cursos de asignaturas e idiomas, algunos teleteatros y películas francesas, proporcionadas por el Instituto Francés de América Latina, y mesas redondas con un reducido grupo de personas. Se comenzó entonces a transmitir a control remoto desde el teatro de Bellas Artes durante las temporadas de ópera y de la Orquesta Sinfónica Nacional.

En los últimos meses de 1968, la antena y el transmisor fueron trasladados al cerro del Chiquihuite y su operación y mantenimiento se encargaron a la Secretaría de Comunicaciones y Transportes.

Al instalar la antena 700 metros arriba de su sitio original, el patrón de radiación se tornó errático. Las señales pasaban por arriba de las antenas domésticas del Distrito Federal y de la zona metropolitana y se desperdiciaba 80% de la potencia de los transmisores que entonces ya eran dos, en paralelo. En estas condiciones se transmitió durante los nueve años siguientes, en que fue necesario instalar unos pequeños aditamentos sobre las antenas domésticas para ver "el once".

En 1974 se compraron dos nuevos transmisores de 12.5 kilovatios cada uno y se inició la construcción de un estudio de 800 metros cuadrados y de una unidad móvil con equipo de color.

En enero de 1977 Canal Once transmitía cuatro horas diarias en blanco y negro. Operaban dos estudios de ochenta metros cuadrados cada uno y uno de veinte. El equipo de producción, edición y transmisión constaba de dos telecines semiprofesionales, cinco cámaras blanco y negro, y dos videograboras para cinta de dos pulgadas.

Entre febrero y septiembre de 1977 se abrieron las transmisiones matutinas cuya producción fue cedida a la Universidad Nacional Autónoma de México. Se transmitían en blanco y negro 12 horas diarias, tres de las cuales se dedicaban a retransmitir la programación de Radio Educación.

En ese mismo año, la cartelera del Canal comenzó a publicarse en los principales periódicos del Distrito Federal.

Se adquirieron equipos de grabación y edición en formato de tres cuartos de pulgada. Con ello se inició la primera etapa de rehabilitación técnica que concluiría con la adopción de equipos compactos de color para transmisión, producción y edición con cinta de una pulgada.

En 1978 concluyó la corrección de la antena transmisora; por primera vez la señal de Canal Once pudo ser captada con facilidad y nitidez en los televisores del Distrito Federal y la zona metropolitana.

Entre 1979 y 1981 se reacondicionaron el control maestro, videograbación, los dos estudios de ochenta metros cuadrados y se construyeron dos estudios adicionales, uno de ochenta y otro de sesenta metros cuadrados dedicados exclusivamente a noticiarios y programas informativos.

Al concluir 1982 Canal Once transmitía desde el cerro del Chiquihuite con una potencia de salida efectiva de 312 mil vatios. Sus dos transmisores en paralelo funcionaban acopladamente de manera continua. El patrón de radiación de la antena se afinó y fue posible asegurar que la señal que ingresaba a los hogares de la zona metropolitana de la ciudad de México fuera de calidad industrial. El control maestro fue rehabilitado y se consolidaron y diferenciaron las áreas de transmisión, producción y postproducción. El Canal pudo recibir y enviar señales de satélite.

De 1983 a 1986 se incrementaron las horas de transmisión anuales a 5,720, representando 16 horas diarias de transmisión. Asimismo, estuvo en condiciones de ofrecer al teleauditorio una programación coherente a las necesidades de educación, cultura, recreación y deportes que definía los propósitos de la estación.

Entre 1986 y 1990 se transmitieron en vivo, vía satélite a gran parte del país, controles remotos desde la Ciudad de Guanajuato, presentando una variada selección de los mejores espectáculos del Festival Internacional Cervantino, se llegaron a transmitir más de 400 películas de largometraje por año a través de "Cineteca del Once" con producciones de Estados Unidos, la Unión Soviética, España, Italia, Francia y en un lugar preponderante el ciclo dedicado al Cine Mexicano.

Las ineficiencias administrativas y limitaciones crecientes en su presupuesto impuestas a lo largo de varios años, llevó a Canal Once a un punto crítico. En 1991, el rating de Canal Once alcanzaba únicamente el 0.2% del público televidente.

En este mismo año, Canal Once buscó fórmulas que le permitieran allegarse recursos y comercializar su tiempo, sin por ello dejar de recibir apoyo económico del gobierno. En este contexto se creó el Fideicomiso Fondo de Apoyo a Canal Once. En forma conjunta, Canal y Fideicomiso, lograron atraer recursos de patrocinadores que permitieron conformar una plataforma para preparar las inversiones en programación.

El reto de la nueva administración de Canal Once fue lograr que su programación conjuntara la inteligencia con el arte y el entretenimiento, de tal forma que, inició un proceso de transformación a fin de operar técnica y administrativamente de manera más eficiente, de obtener mayor grado de autosuficiencia financiera, de lograr una creciente aceptación por parte del teleauditorio a través de una mejor calidad en la transmisión, cobertura y programación.

La reestructuración administrativa de la emisora consistió en la actualización del 100% de los activos del Canal. Simultáneamente se inició un proceso de depuración del personal y se diseñaron los mecanismos para hacer más eficientes las operaciones administrativas y financieras así como los procesos de control presupuestal y de apego a la normatividad.

A principios de 1991 la infraestructura técnica de la emisora era insuficiente y se encontraba en un estado grave de deterioro debido a la falta de inversión y refaccionamiento en años anteriores.

Se formó un Comité de Equipamiento, el cual conjuntó, por primera vez, personal de ingeniería y producción con el fin de conciliar criterios y prioridades en la adquisición de equipo y refacciones. Se decidió unificar los sistemas de grabación utilizando formato Betacam, se planeó el crecimiento de la infraestructura técnica y se compró equipo en función de las necesidades de la producción. Se adquirió un nuevo transmisor con capacidad de 30 kilovatios que entró en operación en agosto del año siguiente, logrando transmitir así una excelente imagen a toda el área metropolitana.

Se creó la Dirección de Arte, la cual buscó una imagen más contemporánea que reflejara la vocación de cambio y superación permanente del Canal.

En enero de 1991, la programación de Canal Once cubría 17 horas diarias. Alrededor del 50% de los programas eran producidos internamente y el resto estaba conformado por producción extranjera y programas de apoyo a la educación básica. El afán por cubrir un alto porcentaje de tiempo en pantalla sin los recursos necesarios para lograrlo con un cierto nivel de calidad, trajo como consecuencia un visible deterioro de la producción interna de Canal Once.

En abril del mismo año, se realizó la primera reestructuración de la programación conservando sólo aquellos programas de corte periodístico que de antaño habían dado al canal prestigio como: Enlace, Hoy en la Cultura, Toros y Toreros y Aquí nos Tocó Vivir, entre otros.

En 1992 se diseñó un esquema de reestructuración organizacional que logró implantarse con apoyo de las autoridades. Entre mayo y septiembre operó el Programa de Retiro Voluntario para 952 empleados de base sindicalizados. Así, a partir del 1 de octubre de 1992, Canal Once contrató bajo el régimen de servicios profesionales independientes a 428 personas. El personal denominado free lance, pasó de 179 a 95 personas. Estas modificaciones permitieron que, dentro del presupuesto originalmente asignado a Canal Once, se diese un incremento salarial promedio cercano al 65%, indispensable para competir en el mercado de trabajo del medio televisivo.

Entre octubre de 1992 y octubre de 1993 Canal Once aumentó su rating en 152%.

En 1993 se contrató con Teléfonos de México la renta de fibra óptica que transporte la señal de televisión del Canal en forma digital al Cerro del Chiquihuite.

Entre 1992 y 1994 se trabajó en un programa intensivo de remodelación de la infraestructura física de las áreas de Ingeniería y se equiparon las áreas de control maestro, conmutación de señales, cabina de audio, videograbación, postproducción y se instalaron los primeros módulos de edición no lineal. Al mismo tiempo se reacondicionaron las unidades móviles y se adquirió una miniunidad. A cuatro de los cinco estudios de grabación se les instalaron dimmers digitales para iluminación y se reacondicionaron sus cabinas tanto física como electrónicamente. Se construyeron cicloramas en los estudios "D" y "C".

Se adquirieron los derechos de transmisión de más de 800 películas.

En 1992, se logró incorporar a 17 patrocinadores que al año siguiente aumentaron a 18 y, en 1994 a 20.

Durante 1995 la producción del Canal del Politécnico alcanzó 3,267 programas, 28% de los cuales fueron de carácter educativo y cultural.

Entre 1995 y 1997 Canal Once es sintonizado por más del 5% de la audiencia televisiva nacional equivalente, en promedio, a un teleauditorio cautivo de hasta 1,750,000 tele-hogares, es decir, a 6,000,000 de telespectadores.

En 1997 Canal Once transmitió más de 3,000 horas de programación de carácter informativo, cultural, educativo, infantil y recreativo.

Para el 2000 con el cambio administrativo, Canal Once incursiona en el mundo de la calidad con el sistema ISO, siendo la primera televisora de América Latina que califica en estas normas, aplicando primero en administración y después extendiéndose en todas las áreas para el 2006. Con esto logra mantener un control estricto de calidad en su producción.

Actualmente, su señal llega al cincuenta por ciento de los tele-hogares de la República Mexicana, mediante las estaciones transmisoras localizadas en la Ciudad de México, el Valle de Morelos, las poblaciones de Valle de Bravo, San Luis Potosí y Tijuana. Además, existen convenios con las televisoras regionales de Baja California Sur, Nayarit, Michoacán, Guerrero, Tlaxcala y Oaxaca. Asimismo, más de dos millones de tele-hogares reciben la programación de Canal Once a lo largo y lo ancho del país por medio de los sistemas de cable, emisoras regionales y antenas parabólicas.

Apesar de la creciente oferta televisiva, Canal Once mantiene un cinco por ciento de la participación de audiencia de la Ciudad de México.

XE IPN TV Canal Once, manteniendo el perfil cultural de su programación, produce el cincuenta y uno por ciento de los programas que transmite semanalmente: entre ellos, Café Express, Enlace, Hoy en la Cultura, Diálogos en Confianza, Aquí nos tocó vivir, Conversando con Cristina Pacheco, Bizbirije, Mi Gran Amigo, Inter@ciencia, Boleros...y un poco más, El Rincón de los Sabores, Mochila al hombro, Detrás de la Aventura, México: Ciudad de Ciudades y Los Últimos Santuarios.

La programación adquirida en el extranjero, siempre bajo parámetros de alta calidad en cuanto a producción y contenido, incluyen películas clásicas y de autor, documentales, miniseries dramatizadas, así como divertidos programas infantiles y juveniles cuyos contenidos promueven la integración familiar, los valores humanos y el conocimiento del entorno.

Cuenta con cinco estudios equipados para transmisiones en vivo, unidades portátiles, una unidad microondas, plantas de luz, dos salas de postproducción lineal, seis cubículos de edición (con equipo de una pulgada, 3/4, betacam SP, consolas de audio SURE, CD), cuatro equipos de edición no lineal, tres de Protools, una cabina de audio, equipo para gráficos, telecine, videoteca, audioteca y biblioteca.

Durante la presente administración, Canal Once se propuso una renovación completa en la cual se mejoró la programación, se cambió la imagen, se actualizaron estrategias de comercialización, se mejoró el equipo, se amplió su cobertura nacional y se ha buscado identificar día con día la nueva imagen del Instituto Politécnico Nacional. Todo con el objetivo de ofrecer un medio capaz de arribar al siglo XXI con calidad y con capacidad para seguir siendo una mejor opción para los televidentes nacionales e internacionales.

2. Cultura corporativa

2.1 Misión

XE IPN TV Canal Once tiene como misión llegar al mayor número posible de televidentes con programas de excelente calidad, de tal forma que se cree un punto de reunión para el arte, la inteligencia y la diversión y que funcione como una ventana donde las nuevas generaciones puedan acceder al conocimiento de otras realidades y, a partir de ellas, formar criterios para juzgar e interpretar el mundo en el que viven.

2.2 Visión

Una imagen contemporánea que refleje la vocación de cambio y superación permanente de XE IPN TV Canal Once, la consolidación de un estilo propio, el cual se caracterice como de vanguardia. La vanguardia es una actitud, una forma de ser, una búsqueda permanente por abrir vías a la sensibilidad.

En Canal Once la vanguardia se entiende como un compromiso con el cambio y la innovación en todos los ámbitos del quehacer televisivo: desde la administración hasta el proceso creativo. Este estilo puede manifestarse de diferentes formas, por ejemplo:

1) en contenidos que planteen dudas e interrogantes, que exploren contradicciones, que revelen diferentes ángulos de una misma historia, que den voz a quienes no siempre la tienen, que ayuden a entender la perspectiva de "los otros". Una gran producción no hace un programa: si no hay nada que decir, no hay buena televisión.

- 2) en formatos ágiles, innovadores, que permitan una televisión más fresca y más libre que, a su vez, se traduzca en mayor entretenimiento.
- 3) en un diseño original e imaginativo, abierto al cambio, que permita desarrollar una estética propia.
- 4) en personal más versátil, capaz de participar en varios momentos del quehacer televisivo.
- 5) en un equipamiento que permita una expresión más directa e inmediata de la imaginación de los productores.

La vanguardia es la capacidad de fluir, de innovar, de cambiar; es lo contrario a lo estático, lo establecido, lo inamovible. Para todo movimiento de vanguardia, la meta nunca ha sido otra que el recorrido, la búsqueda, la experimentación. Por ello, alejado de temores y prejuicios, Canal Once se propone hacer camino al andar.

2.3 Objetivos

El objetivo fundamental de Canal Once es responder a los intereses y necesidades de una amplia gama de segmentos de la sociedad mexicana. Su público es un auténtico corte transversal de la población, conformado por individuos de diferentes niveles socioeconómicos, así como por la naturaleza, los espectáculos, el arte, la salud y la ciencia, entre muchos otros temas.

Objetivos generales de los programas instructivos.

El objetivo fundamental de la barra de programas instructivos es brindar un apoyo directo e idóneo a las personas: niños, jóvenes o adultos, que se empeñan en cumplir tareas de aprendizaje en su calidad de alumnos formales de algún nivel y modalidad dentro del sistema educativo mexicano.

Objetivos de los programas culturales.

Propiciar el enriquecimiento de la visión del espectador, hombre, niño o joven acerca del devenir humano, en el ámbito universal y promover el conocimiento y comprensión de la mexicanidad, en el marco de lo nacional.

Objetivos generales de los programas informativos.

Poner a disponibilidad del televidente, en la manera más accesible, los complicados trabajos de los hechos y datos del acontecer relevante, nacional e internacional, de tal modo que le sea fácil explicarse los procesos de la sociedad en la que vive, e igualmente los mecanismos que determinan la interdependencia entre los hombres y entre las sociedades.

Objetivos generales de los programas de servicios.

Servicio de puente de comunicación entre los organismos oficiales abocados a instrumentar soluciones o a proporcionar servicios y los miembros de las comunidades urbanas y/o rurales que sean destinatarios o posibles demandantes de estos.

Auspiciar los comportamientos adecuados de niños y ciudadanos con el propósito de facilitar y mejorar la convivencia social.

Promover la participación de los habitantes en tareas de beneficio colectivo.

Propiciar el entendimiento entre los integrantes de sectores de población alejados por factores geográficos, étnicos, políticos, económicos o sociales.

Objetivos generales de los programas recreativos.

Inducir a los espectadores al disfrute del ocio constructivo presentándole las posibilidades de descansar a través de la práctica de una actividad deportiva, artesanal o de divertimentos (bailes, juegos, etc.) que no demande la realización de un esfuerzo penoso. Ofrece al televidente, espectáculos teatrales, cinematográficos y de otro género, en los que no únicamente se le brinde oportunidad de evadirse en el mundo de la fantasía o de la dicción, sino que se le aproxime al conocimiento de formas de vida, épocas y costumbres, para él desconocidas pero que pueden ser utilizadas en mecanismos mentales asociativos y de correlación, para comprender mejor la realidad inmediata y sus antecedentes.

2.4 Políticas

Las políticas generales de XE IPN TV Canal Once son:

- Apoyar y fungir como medio auxiliar de la educación popular.
- Difundir cultura.
- Informar.
- Proporcionar y dar a conocer servicios de carácter social.
- Entretener.
- Calidad en programación, transmisión, patrocinadores y teleauditorio.

3. Organización de la Dirección de Producción / “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura” en XE IPN TV Canal Once.

3.1 Ubicación del editor al interior de XE IPN TV Canal Once en “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura”.

XE IPN TV Canal Once está dividido en ocho direcciones: Comercialización, Adquisición de Programas Extranjeros, Programación Infantil, Administración y Finanzas, Operaciones, Producción, Noticieros y Diálogos en Confianza, todas bajo el mando de la Dirección General.

A diferencia de otras direcciones que cuentan con su propio director, la de producción está guiada directamente por la Dirección General que recientemente cuenta con un asesor.

Este asesor tiene a su cargo la Coordinación General de Producción y la Barra Múltiple que contiene las series “Mochila al hombro”, “Detrás de la Aventura”, “México: Ciudad de Ciudades”, “Boleros...y un poco más”, “Últimos Santuarios”, “El Rincón de los Sabores”, “Aquí nos tocó vivir”, “Conversando con Cristina Pacheco”, “Inter@ciencia”, “La hora H”, “Música Mexicana”, “Espectáculo sin límites”, “Toros y Toreros” y “A la cachi cachi porra”.

Los productores de estas series trabajan en conjunto con la Coordinación General de Producción y con el asesor de la Dirección de Producción, esto para fijar los lineamientos a seguir en cada una de las producciones.

Cada serie tiene su equipo de producción. En el caso de “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura”, así como en algunas otras series, un equipo realiza varias.

“Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura” están conformadas por ocho y nueve integrantes respectivamente: el productor (Carlos Prieto), coordinador de producción (Claudia Tiscareño), editor (Teresa Cedillo), guionista (Olga Cáceres para “Mochila al hombro” y Juan Ríos para “Detrás de la Aventura”), musicalizador (Javier Arroyo), conductor (Héctor García para “Mochila al hombro” y Nelly Guzmán y Juan Ríos para “Detrás de la Aventura” en su segunda etapa), locutor (José Antonio Macías para “Mochila al hombro” y Sergio Bustos y José Antonio Macías para “Detrás de la Aventura” en las producciones ‘97 y ‘98 respectivamente) y asistente de producción (Noemí Cadena).

El productor es el responsable de ambas series, de él depende todo el equipo y la producción. Es el responsable de la calidad de la producción, es quien autoriza presupuestos, locaciones o deportes a grabar, realiza las grabaciones, supervisa al editor en la edición y postproducción de audio y video, autoriza entrega de master a transmisión y copios para guionista, musicalizador y obsequio.

El coordinador de producción se encarga de organizar locaciones o deportes a grabar (itinerarios),

hacer llamados al editor, guionistas, musicalizador, conductores y locutores, y de solicitar los servicios de cámara o unidad portátil, grabación de audios, edición, postproducción y copiados, así como renta de equipo extra y necesidades de locación, solicitud y comprobación de gastos y la requisición de material de video para todos los servicios.

El editor, así como los guionistas, musicalizador, conductores y locutor, trabajan directamente con el productor.

Los conductores sólo participan durante la grabación de los programas. En el caso de “Mochila al hombro”, el conductor sólo actúa. En “Detrás de la Aventura”, los conductores memorizan diálogos además de actuarlos.

El editor realiza el off-line y la postproducción de audio y video de los programas.

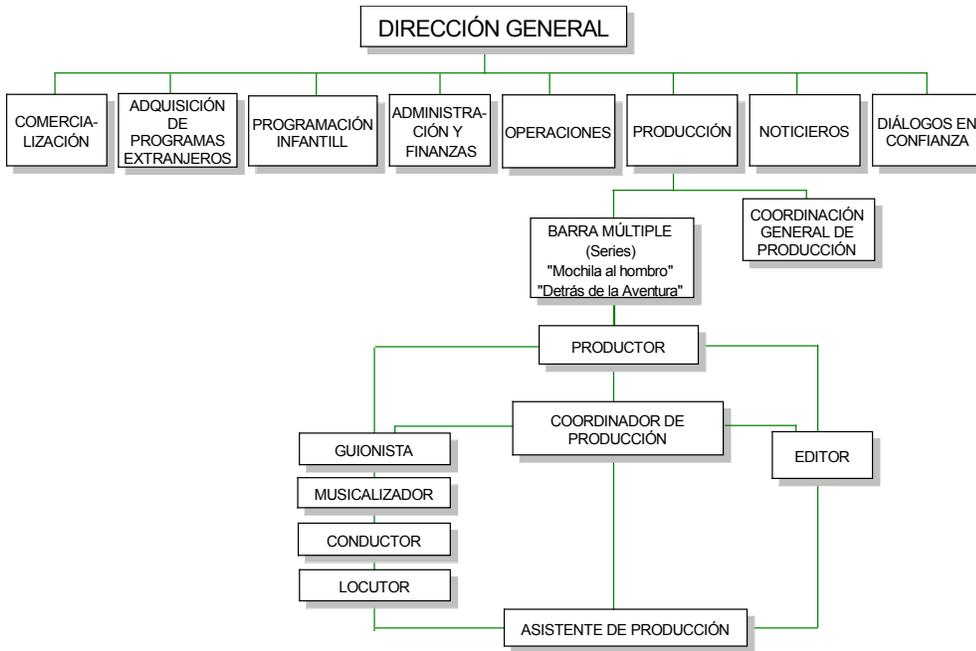
Al guionista se le entrega una copia del programa ya postproducido, se le explica la continuidad del mismo, se le entrega información recabada en la locación y él realiza investigación para enriquecer el guión.

Los locutores graban la voz bajo la supervisión del editor y con las indicaciones del productor.

El musicalizador trabaja con una copia del programa ya postproducido con los ambientes y la voz insertada, crea la música en su estudio.

El asistente de producción apoya a todo el equipo, principalmente al productor en locación, y al coordinador de producción en todos los trámites administrativos.

Organización de la Dirección de Producción / "Mochila al hombro" y "Detrás de la Aventura" en XE IPN TV Canal Once. *



*Fuente: XE IPN TV Canal Once.

3.2 Definición de la edición de programas culturales.

El perfil de la programación de XE IPN TV Canal Once es cultural y está comprendida por noticiarios, programas de apoyo a la comunidad, programación infantil, programación juvenil, cine de autor, documentales de historia y arte, programas musicales, óperas, conciertos y ballet, entrevistas, concursos estudiantiles, ecoturismo, tauromaquia, fútbol americano estudiantil, programas de misterio.

Dentro de las series producidas por XE IPN TV Canal Once se encuentran “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura”.

“Mochila al hombro” tiene como principal objetivo comunicar al público, a través de los viajes que realiza un joven fotógrafo, diferentes puntos turísticos y culturales de la República Mexicana.

“Detrás de la Aventura” tiene como principal objetivo informar al público, a través de expertos, las diferentes actividades deportivas que se practican en el ecoturismo.

Los programas que forman estas series son grabados, ya que los actores cambian de locación constantemente para contar todo un viaje, en el caso de “Mochila al hombro”, o un deporte en “Detrás de la Aventura”, esto a lo largo de 24 minutos que dura cada programa, además, estos programas están divididos en tres bloques para su comercialización, por lo tanto, se tiene que cuidar en qué momento se va a cortar para no perder la continuidad.

Para lograr el formato de los programas y para conseguir los objetivos de las series, se requiere de los procesos de edición y postproducción.

Estos procesos permiten un intercambio de información con el público a través de los programas que se producen, por lo que se genera un producto comunicativo que son las series “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura”.

Dentro de estas series, el off-line o edición es la selección y unión a corte de la imagen y audio proporcionados por el productor siguiendo un orden de contenido de programa u orden de edición.

En “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura” (en su primera etapa) el productor indica el orden y el contenido de cada programa, por lo tanto, no se trabaja sobre un guión, sino que, éste se realiza hasta que se concluye la edición y la postproducción. En la segunda etapa de “Detrás de la Aventura” primero se realiza el guión y después se arma el programa, además de que aquí ya se cuenta con dos conductores.

El editor, siguiendo las indicaciones del productor a través de la orden de edición, realiza el off-line, cuidando cumplir con las normas de calidad de video y audio, ya que aquí también se cuidan los ambientes.

Por ejemplo, “Mochila al hombro” en el programa “Querétaro I”, el editor realiza la calificación del material que el productor entrega de la locación y platica con éste respecto al contenido del programa, esto es, se elabora la orden de edición.

Cabe señalar que la orden de edición que aquí se maneja es un tanto informal en cuanto a su presentación, ya que no se tiene un formato a seguir, se incluye el contenido del programa por tema o lugar visitado dividido en tres bloques, pero no se manejan el número de cinta en el que se encuentra cada imagen, ni la duración aproximada de cada uno de los bloques, por lo tanto, no se tiene una visión completa del programa.

Respecto al contenido, “Mochila al hombro” siempre inicia con la cortinilla o entrada institucional del programa, en “Querétaro I” continúa con los arcos del acueducto y el mirador, el centro histórico de Querétaro, el palacio de justicia, presidencia, el ex-convento de los franciscanos y la identificación o logo del programa; el segundo bloque inicia con la identificación del programa, la fuente de la música, el Teatro de la República, la Plaza de la Corregidora y la identificación del programa; y el tercer bloque inicia con la identificación del programa, el templo de Santa Clara, el museo de Arte de Querétaro, la

visita a un artesano de cantera y los créditos.

La duración corresponde al tiempo que el productor le quiere dedicar a cierto lugar o actividad, ya durante la edición, se modifica.

Según la orden de edición, se selecciona el material para “Querétaro I” y se van formando los bloques, todo a corte, esto es, sin efectos, ni títulos, ni gráficos, sólo se hacen cambios de velocidad como slows (o más conocido como cámara lenta) o stills (cuando se congela una imagen), cuidando siempre los niveles de audio y video.

Una vez concluida la edición, se procede a realizar la postproducción.

El on-line o la postproducción es vestir a la edición, es aplicar o insertar efectos, gráficos, títulos y créditos a los programas.

Aquí el editor sólo supervisa, ya que existen operadores en las salas. Da indicaciones en cuanto a la forma y ubicación de efectos, títulos y gráficos en el programa.

El formato es el mismo para todos los programas, por ejemplo, se tiene la cortinilla o entrada institucional ya armada, ésta se disuelve con la primera toma de “Querétaro I” que es la del conductor en el mirador, al mismo tiempo, el logo baja durante la cortinilla y desaparece en disolvencia sobre la primera toma.

A lo largo del programa se aplican disolvencias cuando el conductor cambia de lugar o cuando observa detenidamente un objeto.

Cuando el conductor toma fotografías, se disuelve de él en acción con la cámara a la continuación de la misma pero con una toma barrida en slow, a corte se agregan cuadros de blancos para dar la sensación del flash y de éstos se disuelve a la toma que será la fotografía en still.

En el caso de “Querétaro I”, el conductor, Miguel, va caminando por el acueducto en una toma a full, se detiene, toma la cámara, y disuelve a un medium close up y en slow justo antes de dispararla, entonces el flash da paso a la fotografía, en este caso es un arco del acueducto, de ahí disuelve a aspectos de los arcos.

Como aún no se cuenta con el guión, se busca una toma abierta que dure lo suficiente para poner el mapa de ubicación, éste consiste en un movimiento de la República Mexicana de la nada a full, de ella en disolvencia se desprende el estado de Querétaro, el cual se agranda al mismo tiempo que la República Mexicana disminuye su tamaño quedando en la parte inferior izquierda de la pantalla y el estado de Querétaro en la parte superior derecha, entonces, aparece el punto de ubicación con el nombre del lugar visitado, en este caso es la capital y en la parte superior izquierda, el nombre del estado: Querétaro. Después de cinco segundos, desaparece con una disolvencia.

En cada término de bloque o pase a comercial, sobre la última toma, aparece el logo del programa en un viaje de arriba hacia abajo acompañado del “regresamos...” que entra de izquierda a derecha, según la composición de la toma.

Al inicio de cada bloque se inserta el logo a través de un viaje que éste realiza del lado inferior izquierdo al derecho, acompañado ahora del “continuamos” que entra de izquierda a derecha, según la composición de la toma.

Para agregar los créditos, ya se tiene una cortinilla para todos los programas. Se disuelve de la última toma del programa a esta cortinilla y en roll, enviados desde el titulado, aparecen los créditos: Producción y dirección - Carlos Prieto, Guión e investigación - Olga Cáceres, Coordinación de Producción - Claudia Tiscareño, Conducción - Héctor García, Fotografía - Carlos Prieto, Edición off line - Teresa Cedillo, Música original - Javier Arroyo, Asistente de producción - Liliana Nieto, Narración - José Antonio Macías, Responsable Técnico - José Luis Ramos, Asistente de cámara - Fernando Pérez, Paint-box - Ricardo Martínez, Postproducción - José Luis Oropeza / Marco Vargas, justo cuando termina el roll, aparece en disolvencia durante cuatro segundos agradecemos a: Secretaría de Turismo del Estado de Querétaro, Instituto Nacional de Antropología e Historia (Reproducción autorizada por

el INAH), Hotel Real de Minas, sale en disolvencia y de igual forma aparecen los teléfonos para comentarios y sugerencias incluyendo lada sin costo, enseguida, bajo el mismo formato, escríbenos a: Carpio 475, Col. Casco de Santo Tomás, México, D.F., C.P. 11340, E-mail: mochila@mail.oncetv.ipn.mx, y para finalizar con una duración de cinco segundos, la leyenda: D.R. © ONCE TV, MÉXICO 1998. Prohibida su utilización y reproducción parcial o total por cualquier forma o medio, y fade out.

Se realiza un copiado del programa ya postproducido en formato VHS con código de tiempo visible para el guionista y se le explica la secuencia del contenido del programa.

Una vez que es entregado el guión, el productor lo revisa y aprueba para la grabación de la voz. Ésta es dirigida por el editor siguiendo las indicaciones del productor.

La voz se graba directo a una cinta betacam SP y se van editando los errores conforme se va grabando. Siempre se pide al inicio de cada grabación una pizarra para identificar fácilmente a qué programa corresponde la voz en caso de no contar con una calificación: "Esto es Querétaro I, cinco, cuatro, tres, dos... En esta ocasión decidí visitar Querétaro...".

Al mismo tiempo que se graba la voz, se va marcando en el guión el código de tiempo en que inicia cada párrafo para facilitar la edición de los errores y la inserción de la voz al programa.

El editor tiene la libertad de cortar u omitir palabras, frases o fragmentos del guión al momento de insertar la voz para ajustarla a la imagen ya postproducida.

Una vez insertada la voz al programa, el editor realiza un copiado en formato VHS con código de tiempo visible con la mezcla de voz y ambientes para el musicalizador.

Los ambientes, desde la edición, deben irse trabajando con fades, si éste no es el caso, el editor hace una copia trabajando los fades y los regresa al master.

El musicalizador crea la música en su estudio y la entrega en DAT al productor para su aprobación. No se cuenta con una bitácora de composición musical, por lo que la referencia al video en que se parte para musicalizar es la que marca el musicalizador a lápiz en el guión, al igual que la duración de la música, el código de tiempo del programa, para la entrada y salida de la música. La falta de una bitácora de composición musical que es una guía muy importante para el editor, crea pérdida de tiempo al estar localizando cada punto a musicalizar en el guión.

Para musicalizar, el editor realiza un transfer del DAT a formato betacam para facilitar la edición de la música, hace una copia del master con la voz y los ambientes mezclados en canal uno y, siguiendo las indicaciones del musicalizador en el guión, inserta la música en el canal dos. Por ejemplo, en "Querétaro I", algunas de las indicaciones se dan de la siguiente manera: *video* - Miguel guarda el mapa en su mochila, *audio* - "En esta ocasión, no dejo de admirar el famoso acueducto...", *Track* - 14, *del* - 1:00:40:00 *al* - 1:04:17:00, *se puede hacer cross con track* - 15 *hasta* "...aquí tomo mi primer fotografía".

Ya insertada la música, el editor realiza la postproducción de audio para obtener la mezcla de transmisión y la pista internacional.

La mezcla de transmisión consiste, precisamente, en mezclar la voz, ambientes y música en un sólo canal, que corresponde a canal uno y en canal dos únicamente se mezclan los ambientes y la música para formar la pista internacional.

Una vez terminado el audio, el editor procede a calificar el programa final y a entregarlo a videoteca de tráfico para transmisión.

La edición y postproducción de promocionales también está a su cargo. Además, el editor tiene la responsabilidad de obtener y devolver material a videoteca y audioteca para locación, edición y postproducción de audio y video, así como la calificación del material grabado, la realización del storyboard y la supervisión de gráficos.

Debido a que el productor tiene a su cargo tres series, "Mochila al hombro", "Detrás de la Aventura"

y “México: Ciudad de Ciudades”, la mayoría de las veces no tiene el tiempo suficiente para revisar el off-line ya que se encuentra en locaciones, por lo que normalmente se entra a postproducción y ya terminado el programa en cuanto a video, se hacen correcciones o se cambia el orden del programa, lo que ha ocasionado retrasos en la producción, ya que se tiene que volver a postproducción a cambiar alguna toma o secuencia. Aquí lo que se sugiere es hacer copiadados en VHS del off-line para que el productor lo pueda revisar en cualquier momento, ya que es más fácil que tenerlo en formato Betacam y conseguir máquinas libres en el momento en que se desocupe el productor o que la coordinadora de producción maneje los horarios de los servicios, de tal forma que el productor tenga un espacio o tiempo determinado para revisión de off-line.

La serie “Mochila al hombro” tiene tres años de transmisión, “Detrás de la Aventura” un año, el no trabajar bajo una orden de edición que contenga todos los elementos para agilizar la edición como son el contenido detallado del programa, la duración aproximada de cada bloque y de todo el programa y el no musicalizar con una bitácora de composición musical provoca una desorganización en el manejo del material, además de que no se tiene la visión completa de cada programa, no se controla la duración del programa desde la edición y durante la postproducción, la musicalización de los programas se dificulta y se pierden tiempos de máquina.

En Canal Once se trabaja con un Estándar de Servicios que solicita al productor el área de Servicios a la Producción unos meses antes de que se inicie la producción, éste es un aproximado de las horas que se utilizarán de cámara, edición, sala de postproducción y cabina de audio. El problema que aquí se presenta es que la producción se tiene que ajustar a los tiempos previamente planeados y es muy difícil que concedan tiempos extra para cubrir imprevistos, ya que han sido destinados a otras producciones.

Existen dos formas de edición: lineal y no lineal. La primera se realiza en el equipo betacam SP (que es la que se utiliza para la edición de estas series) y la segunda en el Avid Media Composer. La ventaja de ésta última es que se puede ahorrar varias horas de postproducción, ya que, al mismo tiempo que se está editando a corte, permite agregar disolvencias, gráficos y cualquier otro efecto tanto en video como en audio, si se decide quitar alguna imagen o moverla al inicio o al final de la edición, se puede hacer sin tener que repetir todo el trabajo como se haría en el equipo betacam SP.

Aquí se presentan varios problemas, primero, sólo se cuenta con un Avid Media Composer con alta resolución para todo el canal, por lo tanto, no tiene memoria disponible para armar un programa de 24 minutos; segundo, el editor de ambas series tomó los cursos introductorio y avanzados en el manejo del Avid Media Composer, pero los operadores que existen no pueden ceder su tiempo de trabajo para que el editor opere el equipo, además de que es mucha la carga de trabajo de las demás producciones y no existe el turno de la noche para que un supervisor esté al pendiente por si se presenta algún problema con el equipo; y tercero, el productor no está convencido de la calidad broadcast de este sistema de edición.

En cuanto al audio, es algo parecido al video, la postproducción de audio se realiza en equipo análogo (máquinas betacam SP y una pequeña consola SURE que sirve para mezclar), se tienen que realizar varios copiados para poder corregir ambientes, mezclarlos y poder musicalizar, hacer mezcla final y pista internacional, además de perder tiempo, se pierde calidad. Canal Once cuenta con el equipo llamado Protools, en el que el audio se trabaja de forma muy parecida al video en el Avid Media Composer, pero con más herramientas específicas para audio, el problema aquí es que el productor no confía en la capacidad de los operadores.

Respecto al Estándar de Servicios, se presentan problemas como: el musicalizador se retrasó 15 días en entregar las nuevas composiciones, por lo tanto, no se puede llevar a cabo la postproducción de audio, el servicio se cancela pero no se recorre y se crean problemas al área de Servicios a la Producción, ya que los tiempos están programados para todas las producciones, por lo tanto, ésta niega la reposición del servicio en un principio, y después de algunas horas o días de negociación, concede el tiempo, ocasionándole problemas porque tienen que modificar su Estándar de Servicios de todas las producciones, además de que afecta el presupuesto destinado a cada producción. Si se dejaran libres las fechas de servicio, otras producciones podrían utilizar los tiempos mientras el musicalizador entrega su trabajo, teniendo que ajustarse a las fechas que estuvieran disponibles para realizar la postproducción de audio, y de esta forma no se alteraría el presupuesto destinado a la producción.

3.3 Nivel evaluativo.

La relación que existe entre XE IPN TV Canal Once y la edición de programas culturales es la producción de series, tales como “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura”, que permiten al público conocer los diferentes estados de la República Mexicana, su gente, costumbres, arquitectura, artesanías, naturaleza, deportes, etc., de tal forma que la edición adquiere gran importancia dentro de esta institución, ya que continúa con el proceso de producción de los programas que conforman estas series y, tanto la emisora como la edición tienen como meta principal la conclusión de las mismas.

XE IPN TV Canal Once se ha preocupado por mejorar la calidad en las series que produce, de tal forma que procura estar a la vanguardia en cuanto a tecnología se refiere.

Ha estandarizado el equipo de edición lineal en formato Betacam SP y ha introducido el sistema no lineal Avid Media Composer para agilizar las producciones.

En cuanto a audio, además de contar con cabinas bien equipadas, cuenta con el sistema de postproducción Protools para lograr una mejor calidad.

En XE IPN TV Canal Once no existe un departamento de editores, sino que cada serie tiene a su editor, lo que hace la emisora es poner operadores para los editores. Hay algunos que no los requieren como en “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura”. Pero hay algunos equipos, como el Protools y el Avid Media Composer, que tienen operadores fijos.

El hecho de permitir que el mismo editor opere el equipo facilita la producción, ya que se ahorra tiempo en cuanto a spoteo de la imagen y a decisión rápida y adecuada al momento de grabar.

Económicamente hablando, los honorarios del editor están por debajo de otras emisoras o empresas de televisión. Lo que actualmente está haciendo Canal Once es realizar una equidad entre el salario de fuera y el de la institución, de tal forma que se ajuste al presupuesto sin estar tan bajos en los tabuladores.

En el siguiente capítulo se realiza un diagnóstico a diferentes puestos del área de producción y operaciones de Canal Once con el fin de detectar necesidades, problemas, así como métodos que se llevan a cabo en la organización y en las técnicas de edición y postproducción para obtener propuestas que den solución a los problemas encontrados de tal forma que, complementándolas con una investigación bibliográfica y la experiencia profesional, se forme el Manual que es el objetivo principal de este trabajo.

Capítulo II

DIAGNÓSTICO

En este capítulo se seleccionan los problemas que se presentan en el ámbito profesional con el fin de realizar una investigación de campo que refleje éstos o algunos otros que no hayan sido señalados, se hace una preinterpretación de la cual los resultados obtenidos se vacían en cuadros comparativos entre las muestras seleccionadas para detectar las necesidades, problemas, así como métodos que se presentan tanto en la organización como en las técnicas de edición y postproducción, de tal forma que, a partir de una interpretación de dichos resultados, se proponen soluciones que constituyen un manual que se conforma en el Capítulo III.

1. Diseño de la metodología de investigación.

1.1 Definición y características del tipo de problemas

A pesar de que “Mochila al hombro” se produce desde hace tres años y “Detrás de la Aventura” desde hace un año, no se ha implementado una organización en la edición, esto es, no se utiliza una orden de edición, una bitácora de composición musical, no se califican las cintas, no se ordena ni distribuye el material para la edición, el sistema de edición que se utiliza para estas series es el lineal, por lo que se pierde tiempo en realizar pistas, además de que se presentan constantes problemas de calidad.

Normalmente se trabaja con una orden de edición informal que el productor entrega en una hoja de papel en donde escribe lo que quiere que contenga cada bloque del programa y no se controla la duración hasta después de terminada la postproducción.

El musicalizador crea la música en su estudio y la entrega en DAT, las indicaciones las marca en el guión pero éstas no son muy claras porque se hacen a lápiz, no se da un título a cada tema, lo que ocasiona problemas con la venta al extranjero, ya que no se cumple con todos los datos para la cesión de derechos; además la información está dispersa, en el DAT, en el guión y en el betacam en donde se hace el transfer para poderla editar, lo que retrasa el proceso de musicalización, esto es, postproducirla junto con los ambientes y la voz se pierde tiempo en descifrar las indicaciones del guión y en localizarla en el betacam.

Las cintas de cámara, de stock, así como de audio no se califican, por lo que se desconoce el contenido específico de cada una, además de que se pierde tiempo en localizar la imagen o audio que se requiere para cada edición.

El material que asigna la videoteca de tráfico a cada serie no se clasifica, no se tiene una relación de cintas de cámara, master, submaster, edición, postproducción, audios, etc., lo que provoca pérdida de tiempo al buscar una cinta, en ocasiones, se borran imágenes por no tener calificado ni clasificado el material.

La falta de una orden de edición, una bitácora de composición musical, de calificación de cintas y de organización del material para la edición, no permite tener una visión completa de cada programa, no se logra controlar la duración del mismo desde la edición ni durante la postproducción, se pierden tiempos de máquina al musicalizar y al tener que hacer correcciones en cuanto a cambio de tomas o para cortar la duración del programa, además de que se pierde el control del material de trabajo.

En cuanto a la edición, a pesar de que XE IPN TV Canal Once cuenta con el sistema de edición no lineal (Avid Media Composer para video y Protools para audio), se sigue utilizando el sistema de edición lineal, ya que el productor no está convencido de la calidad broadcast del Avid Media Composer ni de la capacidad de los operadores del Protools, lo cual hace más lenta la producción e implica perder tiempo de máquinas y calidad, ya que se tienen que hacer pistas para realizar la postproducción tanto de audio como de video, provocando hiss y drops en el programa final.

Para solucionar estos problemas se propone la elaboración de un manual que sirva como guía para que la producción, a partir de la edición, se lleve a cabo de una forma organizada, que presente opciones en cuanto a técnicas de edición y postproducción tanto de audio como de video para mejorar

la calidad de los programas producidos en “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura”.

Para realizar este manual, se llevan a cabo entrevistas a productores y editores de otros programas, así como a operadores para saber las diferentes formas de organización y técnicas de edición además de qué equipo es el que conviene utilizar para obtener una edición de mejor calidad y por qué.

Los temas sobre los que se basan las entrevistas para llevar a cabo el manual son:

Orden de edición.

- Contenido
- Su importancia en la producción.

Bitácoras.

- Composición musical.
- Cámara o locación.
- Stock.
- Audio.
- Master o Programa Final.
- Su importancia en la producción.

Organización del material.

- Clasificación.
- Su importancia en la producción.

Sistema de edición lineal y no lineal.

- Ventajas y desventajas del sistema lineal
- Ventajas y desventajas del sistema no lineal
- Posibilidades técnicas con que cuenta XE IPN TV Canal Once

1.2 Muestra

La muestra es *no aleatoria opinático intencionada*, ya que “no se basa en una teoría matemática-estadística, sino que dependen del juicio del investigador, la persona selecciona la muestra procurando que sea representativa, pero haciéndolo de acuerdo a su intención u opinión, el investigador escoge -intencionadamente y no al azar- algunas categorías que él considera típicas o representativas del fenómeno a estudiar”.¹

Siendo este fenómeno la organización y las técnicas de edición y postproducción adecuadas a las series “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura”, la muestra de productores y editores son de las series que trabajan con material de locación, ya que la organización de éstas es muy diferente a las producidas en estudio, por ejemplo, en “Mochila al hombro”, que realiza sus grabaciones en diferentes estados de la República, se tienen que preparar de cinco a seis cintas betacam de 30 minutos porque son el formato correspondiente para cámara, además, de que se requieren cintas para stock o banco de imagen, para audios, pistas, gráficos, etc., en cambio en “Conversando con Cristina Pacheco”, que es un programa en vivo y producido en estudio, sólo se utiliza una cinta betacam de 60 minutos, ya que ésta es la duración del programa, se tienen máquinas para utilizar cintas de este formato, además de que no se tiene que editar; también se toma en cuenta el tipo de edición que emplean, ya sea el sistema lineal o no lineal tanto para video como para audio, involucrando en esto a los operadores.

1.2.1 Muestra de productores

La selección de productores depende del tipo de edición que utilizan en su producción.

- Carlos Prieto de “Mochila al hombro”, “Detrás de la Aventura” y “México: Ciudad de Ciudades” porque utiliza el sistema de edición lineal. Tiene 17 años de experiencia en el medio y cinco años en Canal Once.

- Fabricio Martínez Feduchi de los “Últimos Santuarios”, porque trabaja con edición no lineal. Tiene 15 años de experiencia en el medio y dos años en Canal Once.

1 Ander-Egg, Ezequiel, Técnicas de investigación social, p. 185-186.

- Miguel Morán de “Boleros...y un poco más” porque trabaja con ambos tipos de edición y postproducción (lineal y no lineal). Tiene 12 años de experiencia en el medio y cuatro años en Canal Once.

1.2.2 Muestra de editores

Los editores entrevistados son los de las mismas series para conocer su organización y opinión respecto al sistema con el que trabajan.

- Everardo González de “México: Ciudad de Ciudades”. Tiene dos años de experiencia como editor y un año en Canal Once.

- Salvador López de los “Últimos Santuarios”. Tiene cuatro años de experiencia en el medio y dos años en Canal Once.

- Julián Pensamiento de “Boleros...y un poco más”. Tiene cinco años de experiencia en el medio y dos años en Canal Once.

1.2.3 Muestra de operadores

Los operadores de las salas de postproducción son dos del sistema lineal y dos del no lineal para conocer su opinión respecto a las ventajas y desventajas de los dos tipos de edición y postproducción.

- José Luis Oropeza, sistema lineal. Tiene 15 años de experiencia en el medio y ocho años en Canal Once.

- Guillermo Ruiz, sistema lineal. Tiene nueve años de experiencia en Canal Once.

- Miguel Hernández, sistema no lineal. Tiene ocho años de experiencia en el medio y dos en el sistema no lineal.

- Juan Pablo Reyna, sistema no lineal. Tiene dos años de experiencia en el medio y un año en el sistema no lineal.

Los operadores de audio que se entrevistan son dos de Protools y dos de cabina de audio para conocer su opinión respecto a las ventajas y desventajas de postproducir audio en estos sistemas.

- Javier Ortiz, Protools. Tiene cinco años en el medio y dos años en Protools.

- Marco Cervantes, Protools. Tiene 14 años en el medio y un año en Protools.

- Arturo Flores, cabina de audio. Tiene 8 años de experiencia en el medio.

- Alejandro Torres, cabina de audio. Tiene cuatro años de experiencia en el medio.

1.3 Técnica a emplear

Para detectar las necesidades o problemas de organización y las técnicas de edición y postproducción de las series “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura” se realizan entrevistas a productores y cuestionarios a editores y operadores de diferentes series. Los resultados obtenidos de las entrevistas así como de los cuestionarios se interpretan con el fin de obtener cuál es la organización y las técnicas de edición y postproducción más adecuadas para estas series.

Las entrevistas para los productores son *estructuradas*, ya que “se realiza sobre la base de un formulario previamente preparado y estrictamente normalizado a través de una lista de preguntas establecidas con anterioridad” ². Esto permite obtener la misma información de cada uno de los entrevistados, de esta forma se pueden comparar las respuestas, rectificar algún punto que no haya sido aclarado, observar la actitud de cada uno de los entrevistados y así lograr una información más completa que cumpla con los intereses o las metas del entrevistador.

Se seleccionó la técnica del cuestionario para los editores y operadores, ya que es “un instrumento de recopilación de datos, rigurosamente estandarizado, que traduce y operacionaliza determinando problemas que son objeto de investigación” ³, éste funciona a través de preguntas escritas las cuales son contestadas por los propios encuestados, lo que les permite responder sin presión alguna, de esta forma las respuestas son concisas y concretas. Estos cuestionarios son *de respuesta directa*, ya que los encuestados responden directamente, además son *pre-codificados* porque “las preguntas están formuladas de tal manera que sólo exigen elegir respuestas preestablecidas, el cuestionario pre-codificado utiliza preguntas cerradas o preguntas en abanico con alternativas múltiples” ⁴, y *post-codificados*, ya que contiene preguntas abiertas para obtener respuestas con el propio vocabulario del encuestado sin poner un límite. Esto permite obtener información amplia respecto a cada punto que se quiere investigar y sólo lo específico cuando no se desea más información que la propuesta.

Dado que el objetivo de este trabajo es proponer una organización y técnicas de edición y postproducción adecuadas a las series “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura”, estos tipos de entrevista y cuestionario, se ajustan tanto para productores como operadores, ya que de esta forma, pueden explicar, sin limitaciones, cuáles son las ventajas y desventajas de utilizar el sistema lineal y el

² Ander-Egg, Ezequiel, *Técnicas de investigación social*, p. 227.

³ *Idem.* p. 273

⁴ *Idem.* p. 274

no lineal; de la misma forma con los editores para que describan su organización en la edición, así como asentar sus convicciones respecto al método de edición que utilizan, al mismo tiempo se pueden captar ejemplos sin problemas de espacio o tiempo, además de que se tiene la ventaja de grabar la conversación, permitiendo la fluidez de la entrevista.

1.4 Elaboración del instrumento

A partir de la organización en la edición y de los sistemas de edición y postproducción tanto en audio como en video, se desglosan los puntos más importantes, de ahí se obtienen las preguntas que sirven como guía para realizar las entrevistas.

Se concertan citas en las instalaciones de Canal Once con los entrevistados además de entregar los cuestionarios. Los encuestados son: tres productores, tres editores, cuatro operadores de salas de postproducción y cuatro operadores de audio.

Toda la entrevista es grabada siguiendo la guía de preguntas, además se aclara cualquier duda que surge en el transcurso de la misma.

Los cuestionarios se entregan a los editores y operadores, se les explica cuál es el objetivo de éstos, cómo lo deben responder, además de acordar con ellos una fecha de entrega.

Después de transcribir todas las grabaciones, las respuestas obtenidas, tanto de las entrevistas como de los cuestionarios, se vacían en cuadros que contienen las preguntas aplicadas.

A partir de las respuestas obtenidas tanto en las entrevistas como en los cuestionarios se hace una preinterpretación, los resultados de ésta se vacían en cuadros comparativos entre productores, editores y operadores para detectar las necesidades, problemas, así como métodos que se presentan en la organización y en las técnicas de edición y postproducción.

Se realiza la interpretación de los resultados con el fin de obtener cuál es la organización y las técnicas de edición y postproducción más adecuadas para las series objeto de este estudio.

Esta interpretación, aunada a la experiencia profesional así como a una investigación bibliográfica,

forma un manual para mejorar la calidad y la organización en las series “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura”.

1.4.1 Tabla de especificaciones

La tabla de especificaciones es un instrumento que permite desarrollar los puntos que se van a utilizar en el proceso de investigación o diagnóstico, esto es, a través de tres categorías que son el objeto de trabajo, las dimensiones y los indicadores se formulan las preguntas que se aplican en las entrevistas a los productores, editores y operadores.

La primer categoría, el objeto de trabajo, se refiere al producto que se va a desarrollar, en este caso es el manual de organización y técnicas de edición y postproducción para las series “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura”.

La segunda categoría, las dimensiones, está compuesta por los contenidos generales del objeto de trabajo, esto es, por el contenido del manual, la forma, la pertinencia y los usos.

Y la tercera, los indicadores, la forman “los tópicos específicos que se derivan de las dimensiones, asuntos a tratar o subtemas”, que en este caso son: la orden de edición, bitácoras, organización del material, el sistema de edición lineal y no lineal.

De tal forma, que el cuadro queda estructurado de la siguiente manera:

OBJETO DE TRABAJO	DIMENSIONES	INDICADORES	PREGUNTAS
Manual de organización y técnicas de edición y postproducción para las series "Mochila al hombro" y "Detrás de la Aventura"	I. Sistematización de la información.	I. CONTENIDO A. Orden de edición. 1. Contenido	1.- ¿Cuál es la ...? 2.-
	II. Pertinencia.	A. Importancia. B. Alcances. C. Usos.	3.- 4.-

Se aplica una tabla de especificaciones para cada uno de los grupos seleccionados, es decir, una para productores, otra para editores y otra para operadores.

A continuación se presentan las tablas de especificaciones correspondientes a cada grupo.

Tabla de especificaciones para entrevista estructurada a PRODUCTORES

<i>DIMENSIONES</i>	<i>INDICADORES</i>	<i>PREGUNTAS</i>
SISTEMATIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN	A. Contenido	
	1. Orden de edición	1.- ¿Qué es edición? 2.- ¿Qué es una orden de edición y para qué sirve?
	2. Bitácoras	3.- ¿Qué es una bitácora y para qué sirve?
	3. Sistema de edición lineal	4.- ¿Qué es el sistema de edición lineal y en qué consiste? 5.- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de utilizar el sistema de edición lineal, tanto en audio como en video? 6.- ¿Cómo se puede realizar una edición lineal de calidad, tanto en audio como en video?
	4. Sistema de edición no lineal	7.- ¿Qué es el sistema de edición no lineal y en qué consiste? 8.- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de utilizar el sistema de edición no lineal, tanto en audio como en video? 9.- ¿Cómo se puede realizar una edición no lineal de calidad, tanto en audio como en video? 10.- ¿Cuál de los dos sistemas es el adecuado para la producción de “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura” y por qué?
	B. Forma.	
	1. Tamaño	11.- ¿Cuál es el tamaño adecuado para el manejo de este manual? (Oficio, carta, francesa, italiana, etc.)
	2. Portada y contraportada	12.- ¿Qué importancia tiene la presentación de la portada y contraportada del manual y qué elementos se sugiere utilizar? (Color, tipografía, gráficos)
	3. Secciones	13.- ¿Cómo se deben manejar las secciones del manual (tipo diccionario, por tema, etc.) y qué elementos se sugiere utilizar? (Tipografía, gráficos)
	PERTINENCIA	A. Importancia
B. Alcances		15.- ¿Cuáles son los alcances que puede tener un manual?
C. Usos		16.- ¿A quién le sería útil un manual y en qué áreas o puestos sería conveniente aplicarlo? 17.- ¿Aplica a todas las series?
D. Capacitación		18.- ¿Consideras indispensable la capacitación para el uso del manual?
E. Repercusiones		19.- ¿Qué repercusiones puede tener este manual si se aplica en la producción?
F. Evaluación		20.- ¿Cómo evaluarías el funcionamiento del manual?

CUESTIONARIO PARA PRODUCTORES:

- 1.- ¿Qué es edición?
- 2.- ¿Qué es una orden de edición y para qué sirve?
- 3.- ¿Qué es una bitácora y para qué sirve?
- 4.- ¿Qué es el sistema de edición lineal?
- 5.- ¿En qué consiste o cuál es el método del sistema de edición lineal?
- 6.- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de utilizar el sistema de edición lineal, tanto en audio como en video?
- 7.- ¿Cómo se puede realizar una edición lineal de calidad, tanto en audio como en video?
- 8.- ¿Qué es el sistema de edición no lineal y en qué consiste?
- 9.- ¿En qué consiste o cuál es el método del sistema de edición no lineal?
- 10.- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de utilizar el sistema de edición no lineal, tanto en audio como en video?
- 11.- ¿Cómo se puede realizar una edición no lineal de calidad, tanto en audio como en video?
- 12.- ¿Cuál de los dos sistemas es el adecuado para la producción de “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura” y por qué?
- 13.- ¿Cuál de estos tamaños consideras el más adecuado para el manejo de este manual: oficio, carta, francesa, italiana?
- 14.- ¿Qué importancia tiene la presentación de la portada y contraportada del manual y qué elementos, tales como color, tipografía, gráficos, se sugiere utilizar?
- 15.- ¿Cómo se deben manejar las secciones del manual, tipo diccionario, por tema, etc.?
- 16.- ¿Qué elementos, tales como tipografía y gráficos, se sugiere utilizar en las secciones del manual?
- 17.- ¿Qué importancia tiene para la producción la elaboración de un manual?
- 18.- ¿Cuáles son los alcances que puede tener un manual?
- 19.- ¿A quién le sería útil un manual y por qué?
- 20.- ¿En qué áreas o puestos sería conveniente aplicarlo?
- 21.- ¿Aplica a todas las series? ¿Por qué?
- 22.- ¿Consideras indispensable la capacitación para el uso del manual?
- 23.- ¿Qué repercusiones puede tener este manual si se aplica en la producción?
- 24.- ¿Cómo evaluarías el funcionamiento del manual?

Tabla de especificaciones para encuesta-cuestionario a EDITORES

<i>DIMENSIONES</i>	<i>INDICADORES</i>	<i>PREGUNTAS</i>
SISTEMATIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN	A. Contenido.	
	1. Orden de edición	1.- ¿Qué es edición? 2.- ¿Qué es una orden de edición y para qué sirve? 4.- ¿Qué debe contener una orden de edición?
	2. Bitácoras	5.- ¿Qué es una bitácora y para qué sirve? 6.- ¿Cuántos tipos de bitácoras existen o se pueden manejar? 7.- ¿Qué debe contener cada tipo de bitácora?
	3. Organización del material	8.- ¿Cuál es la importancia de la organización del material? 9.- ¿Cuál es la organización o clasificación que debe tener el material de producción? 10.- ¿Cómo organizas tu material de edición?
	4. Sistema de edición lineal	11.- ¿Qué es el sistema de edición lineal y en qué consiste? 12.- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de utilizar el sistema de edición lineal, tanto en audio como en video? 13.- ¿Cómo se puede realizar una edición lineal de calidad, tanto en audio como en video?
	5. Sistema de edición no lineal	14.- ¿Qué es el sistema de edición no lineal y en qué consiste? 15.- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de utilizar el sistema de edición no lineal, tanto en audio como en video? 16.- ¿Cómo se puede realizar una edición no lineal de calidad, tanto en audio como en video? 17.- ¿Cuál de los dos sistemas es el adecuado para la producción de "Mochila al hombro" y "Detrás de la Aventura" y por qué?
	B. Forma.	
	1. Tamaño	18.- ¿Cuál es el tamaño adecuado para el manejo de este manual? (Oficio, carta, francesa, italiana, etc.)
	2. Portada y contraportada	19.- ¿Qué importancia tiene la presentación de la portada y contraportada del manual y qué elementos se sugiere utilizar? (Color, tipografía, gráficos)
	3. Secciones	20.- ¿Cómo se deben manejar las secciones del manual (tipo diccionario, por tema, etc.) y qué elementos se sugiere utilizar? (Tipografía, gráficos)

PERTINENCIA	A. Importancia	21.- ¿Qué importancia tiene para la producción la elaboración de este manual?
	B. Alcances	22.- ¿Cuáles son los alcances que puede tener este manual?
	C. Usos	23.- ¿A quién le sería útil el manual y en qué áreas o puestos sería conveniente aplicarlo? 24.- ¿Aplica a todas las series?
	D. Capacitación	25.- ¿Se requiere capacitación para el uso del manual?
	E. Repercusiones	26.- ¿Qué repercusiones puede tener este manual si se aplica en la producción?
	F. Evaluación	27.- ¿Cómo se podría evaluar el funcionamiento del manual?

CUESTIONARIO PARA EDITORES

NOMBRE: _____
PUESTO: _____
AREA: _____
EXPERIENCIA: _____

1.- ¿Qué es edición?

2.- ¿Qué es una orden de edición y para qué sirve?

3.- ¿Qué debe contener una orden de edición?

- | | | |
|--------------------|---|-------------|
| a. Serie | g. No. BCT Master | m. Otros... |
| b. Programa | h. No. BCT Programa Final | |
| c. Fecha de tx. | i. Contenido de c/u de los bloques | |
| d. Duración total | j. Duración de c/u de los contenidos de los bloques | |
| e. No. BCT Stock | k. No. BCT de c/u de los contenidos de los bloques | |
| f. No. BCT Pista B | l. Duración total de cada uno de los bloques | |

4.- ¿Qué es una bitácora y para qué sirve?

5.- ¿Cuántos tipos de bitácoras existen o se pueden manejar?

- | | | |
|------------------------|-------------------|-------------|
| a. Composición musical | d. Audio | g. Otros... |
| b. Cámara o locación | e. Master | |
| c. Stock o submaster | f. Programa Final | |

6.- ¿Qué debe contener cada tipo de bitácora?

- | | | |
|------------------------|----------------------|----------------------|
| a. Composición musical | b. Cámara o locación | c. Stock o submaster |
| -Serie | -Serie | -Serie |
| -Programa | -Programa | -Programa |
| -Productor | -Productor | -Productor |
| -Compositor | -Asistente | -Duración |
| -Duración total | -Duración | -Fecha grab. |
| -Fecha grab. o entrega | -Fecha grab. | -Fecha tx |
| -Fecha tx | -Fecha tx | -No. cinta |
| -No. cinta transfer | -No. cinta | -Tiempo (TC) |
| -No. de inserción | -Tiempo (TC) | -Descripción |
| -Referencia al video | -Descripción | -Duración |
| -Título | -Indicaciones | |
| -No. de track | | |
| -Duración | | |
| -TC Master (in-out) | | |
| -Estilo | | |
| -Observaciones | | |

d. Audio	e. Master	f. Programa Final
-Serie	-Serie	-Serie
-Programa	-Programa	-Programa
-Productor	-Productor	-Productor
-Compositor	-Asistente	-Duración
-Duración total	-Duración	-Fecha grab.
-Fecha grab. o transfer	-Fecha grab.	-Fecha tx
-Fecha tx	-Fecha tx	-No. cinta
-No. cinta	-No. cinta	-Tiempo (TC)
-Tiempo (TC)	-Tiempo (TC)	-Descripción
- Descripción	-Descripción	-Duración
-Indicaciones	-Indicaciones	-Calificación técnica (audio-video-equipo)
	-Observaciones	-Notas

7.- ¿Cuál es la importancia de la organización del material?

8.- ¿Cuál es la organización o clasificación que debe tener el material de producción?

a. Relación de material	b. Orden de edición	k. Agenda
- Programa final	c. Bitácoras de cámara o locación	l. Promocionales
- Master	d. Bitácoras de stock o submaster	
- Submaster	e. Bitácoras de audio	
- Cámara	f. Bitácoras de master	
- Edición	g. Bitácoras de programa final	
- Audios	h. Bitácoras composición musical	
- Postproducción	i. Créditos	
- Promocionales	j. Status	
- Reciclar		

9.- ¿Cómo organizas tu material de edición?

10.- ¿Qué es el sistema de edición lineal?

11.- ¿En qué consiste o cuál es el método del sistema de edición lineal?

a. Ajustar niveles de audio y video	g. Preparar créditos
b. Ensamblar o insertar las imágenes	h. Musicalizar
c. Hacer pistas para postproducción.	i. Realizar mezcla de audio para transmisión
d. Ajustar niveles en postproducción	j. Realizar mezcla de audio para pista internacional
e. Crear efectos	k. Otro...
f. Aplicar efectos	

12.- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de utilizar el sistema de edición lineal, tanto en audio como en video?

a. Ventajas	b. Desventajas
-Se pueden cuidar los niveles en cada toma	-Se pierde tiempo en cada ajuste
-Se ahorra tiempo en la inserción de los créditos	-Al hacer pistas se pierde calidad
-Se musicaliza directo del cd.	-Se pierde tiempo en la creación de efectos
-Otras...	-Se pierde tiempo al cambiar el orden de la edición
	-Otras...

13.- ¿Cómo se puede realizar una edición lineal de calidad, tanto en audio como en video?

14.- ¿Qué es el sistema de edición no lineal y en qué consiste?

15.- ¿En qué consiste o cuál es el método del sistema de edición no lineal?

- | | |
|--------------------------------------|--|
| a. Ajustar niveles de audio y video | g. Preparar créditos e insertarlos |
| b. Digitalizar audio y video | h. Musicalizar |
| c. Ensamblar o insertar las imágenes | i. Realizar mezcla de audio para transmisión |
| d. Crear efectos | j. Realizar mezcla de audio para pista internacional |
| e. Aplicar efectos | k. Otro... |
| f. Renderear efectos | |

16.- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de utilizar el sistema de edición no lineal, tanto en audio como en video?

- | | |
|--|--|
| a. Ventajas | b. Desventajas |
| -Se pueden cuidar los niveles en cada toma | -Se pierde tiempo en cada ajuste |
| -Se puede cambiar el orden de la edición sin repetir todo el trabajo | -Se pierde tiempo en la creación de créditos |
| -Se ahorra tiempo en la inserción de los efectos | -Otras... |
| -Se realiza la postproducción sin necesidad de hacer pistas | |
| -Otras... | |

17.- ¿Cómo se puede realizar una edición no lineal de calidad, tanto en audio como en video?

18.- ¿Cuál de los dos sistemas es el adecuado para la producción de “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura” y por qué?

19.- ¿Cuál es el tamaño adecuado para el manejo de este manual?

- | | |
|-------------|-------------|
| a. Oficio | d. Italiana |
| b. Carta | e. Otros... |
| c. Francesa | |

20.- ¿Qué importancia tiene la presentación de la portada y contraportada del manual y qué elementos se sugiere utilizar?

- | |
|---------------|
| a. Color |
| b. Tipografía |
| -Formal |
| -Informal |
| c. Gráficos |
| -Formal |
| -Informal |

21.- ¿Cómo se deben manejar las secciones del manual?

- | |
|---------------------|
| a. Tipo diccionario |
| b. Por tema |
| c. Otros |

22.- ¿Qué elementos se sugiere utilizar?

- a. Tipografía
 - Formal
 - Informal
- b. Gráficos
 - Formal
 - Informal

23.- ¿Qué importancia tiene para la producción la elaboración de este manual?

24.- ¿Cuáles son los alcances que puede tener este manual?

- a. Mejorar la organización en la edición
- b. Mejorar la calidad
- c. Ahorrar tiempo hombre y máquina
- d. Otros...

25.- ¿A quién le sería útil el manual y por qué?

- a. Productores
- b. Editores
- c. Coordinadores de producción
- d. Asistentes de producción
- e. Operadores
- f. Otros...

26.- ¿En qué áreas o puestos sería conveniente aplicarlo?

- a. Producción
- b. Edición
- c. Coordinación de producción
- d. Asistente de producción
- e. Área técnica u operadores
- f. Otros...

27.- ¿Aplica a todas las series? ¿Por qué?

28.- ¿Se requiere capacitación para el uso del manual?

29.- ¿Qué repercusiones puede tener este manual si se aplica en la producción?

30.- ¿Cómo se podría evaluar el funcionamiento del manual?

Tabla de especificaciones para encuesta-cuestionario a OPERADORES

<i>DIMENSIONES</i>	<i>INDICADORES</i>	<i>PREGUNTAS</i>
SISTEMATIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN	A. Contenido.	
	1. Orden de edición	1.- ¿Qué es edición? 2.- ¿Qué es una orden de edición y para qué sirve? 3.- ¿De qué forma beneficia al operador que se trabaje con una orden de edición?
	2. Bitácoras	4.- ¿Qué es una bitácora y para qué sirve? 5.- ¿De qué forma beneficia al operador que se trabaje con bitácoras?
	3. Organización del material	6.- ¿Cuál es la importancia de la organización del material? 7.- ¿De qué forma beneficia al operador que se trabaje con el material organizado?
	4. Sistema de edición lineal	8.- ¿Qué es el sistema de edición lineal y en qué consiste? 9.- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de utilizar el sistema de edición lineal, tanto en audio como en video? 10.- ¿Cómo se puede realizar una edición lineal de calidad, tanto en audio como en video?
	5. Sistema de edición no lineal	11.- ¿Qué es el sistema de edición no lineal y en qué consiste? 12.- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de utilizar el sistema de edición no lineal, tanto en audio como en video? 13.- ¿Cómo se puede realizar una edición no lineal de calidad, tanto en audio como en video? 14.- ¿Cuál de los dos sistemas es el adecuado para la producción de “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura” y por qué? 15. ¿Cuáles son las posibilidades técnicas con que cuenta XE IPN TV Canal Once?
	B. Forma.	
	1. Tamaño	16.- ¿Cuál es el tamaño adecuado para el manejo de este manual? (Oficio, carta, francesa, italiana, etc.)
	2. Portada y contraportada	17.- ¿Qué importancia tiene la presentación de la portada y contraportada del manual y qué elementos se sugiere utilizar? (Color, tipografía, gráficos)
	3. Secciones	18.- ¿Cómo se deben manejar las secciones del manual (tipo diccionario, por tema, etc.) y qué elementos se sugiere utilizar? (Tipografía, gráficos)

PERTINENCIA	A. Importancia	19.- ¿Qué importancia o beneficio tiene para el operador la elaboración de este manual?
	B. Alcances	20.- ¿Cuáles son los alcances que puede tener este manual?
	C. Usos	21.- ¿A quién le sería útil el manual y en qué áreas o puestos sería conveniente aplicarlo? 22.- ¿Aplica a todas las series?
	D. Capacitación	23.- ¿Se requiere capacitación para el uso del manual?
	E. Repercusiones	24.- ¿Qué repercusiones puede tener este manual si se aplica en la producción?
	F. Evaluación	25.- ¿Cómo se podría evaluar el funcionamiento del manual?

CUESTIONARIO PARA OPERADORES

NOMBRE: _____

PUESTO: _____

AREA: _____

EXPERIENCIA: _____

1.- ¿Qué es edición?

2.- ¿Qué es una orden de edición y para qué sirve?

3.- ¿De qué forma beneficia al operador que se trabaje con una orden de edición?

4.- ¿Qué es una bitácora y para qué sirve?

5.- ¿De qué forma beneficia al operador que se trabaje con bitácoras?

6.- ¿Cuál es la importancia de la organización del material?

7.- ¿De qué forma beneficia al operador que se trabaje con el material organizado?

8.- ¿Qué es el sistema de edición lineal?

9.- ¿En qué consiste o cuál es el método del sistema de edición lineal?

a. Ajustar niveles de audio y video

b. Ensamblar o insertar las imágenes

c. Hacer pistas para postproducción

d. Ajustar niveles en postproducción

e. Crear efectos

f. Aplicar efectos

g. Preparar créditos

h. Musicalizar

i. Realizar mezcla de audio para transmisión

j. Realizar mezcla de audio para pista internacional

k. Otro...

10.- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de utilizar el sistema de edición lineal, tanto en audio como en video?

a. Ventajas

- Se pueden cuidar los niveles en cada toma
- Se ahorra tiempo en la inserción de los créditos
- Se musicaliza directo del cd.
- Otras...

b. Desventajas

- Se pierde tiempo en cada ajuste
- Al hacer pistas se pierde calidad
- Se pierde tiempo en la creación de efectos
- Se pierde tiempo al cambiar el orden de la edición
- Otras...

11.- ¿Cómo se puede realizar una edición lineal de calidad, tanto en audio como en video?

12.- ¿Qué es el sistema de edición no lineal y en qué consiste?

13.- ¿En qué consiste o cuál es el método del sistema de edición no lineal?

a. Ajustar niveles de audio y video

b. Digitalizar audio y video

c. Ensamblar o insertar las imágenes

d. Crear efectos

e. Aplicar efectos

f. Renderear efectos

g. Preparar créditos e insertarlos

h. Musicalizar

i. Realizar mezcla de audio para transmisión

j. Realizar mezcla de audio para pista internacional

k. Otro...

14.- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de utilizar el sistema de edición no lineal, tanto en audio como en video?

a. Ventajas

- Se pueden cuidar los niveles en cada toma
- Se puede cambiar el orden de la edición sin repetir todo el trabajo
- Se ahorra tiempo en la inserción de los efectos
- Se realiza la postproducción sin necesidad de hacer pistas
- Otras...

b. Desventajas

- Se pierde tiempo en cada ajuste
- Se pierde tiempo en la creación de créditos
- Otras...

15.- ¿Cómo se puede realizar una edición no lineal de calidad, tanto en audio como en video?

16.- ¿Cuál de los dos sistemas es el adecuado para la producción de “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura” y por qué?

17.- ¿Cuál es el tamaño adecuado para el manejo de un manual?

a. Oficio

b. Carta

c. Francesa

d. Italiana

e. Otros...

18.- ¿Qué importancia tiene la presentación de la portada y contraportada de un manual y qué elementos se sugiere utilizar?

- a. Color
- b. Tipografía
 - Formal
 - Informal
- c. Gráficos
 - Formal
 - Informal

19.- ¿Cómo se deben manejar las secciones un manual?

- a. Tipo diccionario
- b. Por tema
- c. Otros

20.- ¿Qué elementos sugieres utilizar?

- a. Tipografía
 - Formal
 - Informal
- b. Gráficos
 - Formal
 - Informal

21.- ¿Qué importancia tiene para la producción la elaboración de este manual?

22.- ¿Cuáles son los alcances que puede tener este manual?

- a. Mejorar la organización en la edición
- b. Mejorar la calidad
- c. Ahorrar tiempo hombre y máquina
- d. Otros...

23.- ¿A quién le sería útil un manual y por qué?

- a. Productores
- b. Editores
- c. Coordinadores de producción
- d. Asistentes de producción
- e. Operadores
- f. Otros...

24.- ¿En qué áreas o puestos sería conveniente aplicarlo?

- a. Producción
- b. Edición
- c. Coordinación de producción
- d. Asistente de producción
- e. Área técnica u operadores
- f. Otros...

25.- ¿Aplica a todas las series? ¿Por qué?

26.- ¿Crees que se requiere capacitación para el uso del manual?

27.- ¿Qué repercusiones puede tener este manual si se aplica en la producción?

28.- ¿Cómo evaluarías el funcionamiento del manual?

1.4.2 Instrumento de vaciado

Para conseguir una lectura rápida de la información obtenida en las entrevistas a productores y en los cuestionarios a editores y operadores, se realizan tablas de vaciado en las que se incluyen las mismas preguntas.

Estas tablas de vaciado son matrices de doble entrada, esto es, incluye una primer columna con el nombre del entrevistado o encuestado y su respuesta en una segunda columna, indicando la dimensión, el indicador o tema y la pregunta; esto se hace para cada técnica aplicada, es decir, tanto para entrevistas como para cuestionarios.

DIMENSION I, II, o III			
INDICADOR o TEMA A, B, C, ...			
Nombre/Pregunta	1	2	3
<i>NOMBRES</i>	<i>RESPUESTAS</i>	<i>RESPUESTAS</i>	<i>RESPUESTAS</i>
<i>NOMBRES</i>	<i>RESPUESTAS</i>	<i>RESPUESTAS</i>	<i>RESPUESTAS</i>
<i>NOMBRES</i>	<i>RESPUESTAS</i>	<i>RESPUESTAS</i>	<i>RESPUESTAS</i>

Se incluyen los conceptos o frases que dan respuesta a los intereses de esta investigación, sólo se ponen los ejemplos proporcionados por los entrevistados cuando las respuestas están implícitas en éstos.

Los cuestionarios contienen preguntas directas y de opción múltiple, ya que se requieren conceptos que formulen los encuestados con sus propias palabras y que seleccionen las opciones que se les están proporcionando para obtener respuestas concisas. En este caso, se elaboran tablas de vaciado que indican las opciones agregando los comentarios que los encuestados realicen.

DIMENSION I, II, o III																					
INDICADOR o TEMA A, B, C, ...																					
Nombre/Pregunta con opciones	1						2						3								
	A	B	C	D	E	F	G	A	B	C	D	E	F	G	A	B	C	D	E	F	G
<i>NOMBRE 1</i>																					
<i>NOMBRE 2</i>																					
<i>NOMBRE 3</i>																					

1.5 Elaboración del trabajo de campo.

Las dos técnicas seleccionadas para la realización de esta investigación se aplicaron de la siguiente forma:

Se concertaron citas en las instalaciones de Canal Once con los cuatro productores y se aplicaron las entrevistas del 3 al 6 de noviembre, dos con una duración de 20 minutos y el resto de 30 minutos aproximadamente.

Se transcribieron las grabaciones de las entrevistas y después se realizó el vaciado a las tablas.

Los 12 cuestionarios correspondientes a los editores, operadores de salas de postproducción y operadores de audio, se entregaron del 3 al 6 de noviembre y se devolvieron resueltos del 4 al 13 de noviembre. Al igual que las entrevistas, la información obtenida se vació en tablas.

2. Resultados obtenidos de la metodología de investigación.

2.1 Presentación de resultados en un vaciado de datos.

La información recopilada en la aplicación de la metodología de investigación se muestra en el Anexo I, donde se encuentran las tablas de vaciado de entrevistas, y en el Anexo II, en el que se desarrollan las tablas de vaciado de cuestionarios.

Ésto con el fin de ir directamente al siguiente punto que es la preinterpretación de los datos obtenidos.

2.2 Descripción de la información presentada en las tablas de vaciado.

2.2.1 Preinterpretación de las entrevistas.

De las entrevistas aplicadas a los productores los resultados son los siguientes:

En la DIMENSION I. Sistematización de la información. INDICADOR A. Contenido. 1. Orden de edición, en la pregunta sobre ¿qué es edición? se dijo que es la unión de imágenes con una secuencia lógica la cual equivale al concepto del programa a armar ayudados por un equipo electrónico de edición, ya sea con máquinas betacam, VHS o cualquier otro formato, siendo la edición una parte fundamental de la producción.

Respondiendo a la segunda pregunta referente a ¿qué es una orden de edición? se dijo que es básicamente una hoja donde se dan las indicaciones precisas al editor sobre el contenido, la organización, los cortes y disolvencias, en sí, el estilo de edición que va a llevar un programa, en general, es la suma de todos los elementos que componen un programa y es la mejor forma para organizarse en un off line o en un on line.

En el punto 2. Bitácoras, se dice que una bitácora es la descripción del contenido de una cinta a través de un listado en el cuál se indica el tiempo en el que se encuentra cada imagen. Fabricio Feduchy comentó que trabaja básicamente con dos tipos de bitácora, una es la de campo en la que se indica el contenido de los cassettes de una manera no muy específica y la segunda en la que se califican todos los materiales por código de tiempo. Por su parte, Miguel Morán indicó que se utilizan dos bitácoras, una al inicio del planteamiento de off line y la otra al término del programa.

Respecto al punto 3. Sistema de edición lineal, en la pregunta sobre la definición de este sistema, se dijo que es un sistema analógico, es decir, a base de dos máquinas ya sea por componentes o por cableado normal, en la cual se pasan las imágenes seleccionadas de una máquina a otra y de una toma a otra de principio a fin sin poder variar el orden, sin poder reducir o alterar el tiempo de la secuencia armada.

Para Miguel Morán, la ventaja de utilizar el sistema lineal es que se puede obtener una definición óptima si se hace en el mejor de los sistemas, que puede ser betacam o pulgada, a través de componentes y en una primera generación. Sin embargo, Fabricio Feduchy comentó: "A la edición

lineal no le veo ninguna ventaja”. En general, se marcaron desventajas tales como: en el caso de correcciones, se pierde muchísimo tiempo en abrir y cerrar espacios, además de que se recurre a las pistas, perdiendo calidad tanto en audio como en video.

Para realizar una edición lineal de calidad tanto en audio como en video, depende principalmente del material original y de las máquinas con que se edite, haciendo un off line con código de tiempo visible, suplir las imágenes en máquinas conectadas por componentes, de preferencia tratando de trabajar con los materiales originales la mayor parte del tiempo, evitando hacer pistas y darles demasiadas vueltas a los cassettes.

En el punto 4. Sistema de edición no lineal, se opinó que es la digitalización de las imágenes que se almacenan en un disco duro en donde se puede variar el tiempo, la posición y el tamaño de cada una de las tomas a placer sin que se afecte el resto de la edición dando un resultado óptimo por la rapidez con la que se aplican fades, todos los efectos posibles, todas las capas posibles, todos los cambios posibles y los detalles que visten los programas.

Sólo se mencionaron ventajas del sistema no lineal, tales como: permite cambiar a discreción las imágenes para una secuencia, quitar 15 segundos de la toma de enmedio, juntar, sin tener que insertar sobre esos 15 segundos, se puede modificar el tamaño del programa sin mayor problema, se puede editar en desorden y prácticamente se trabaja off line y on line al mismo tiempo.

Para realizar una edición no lineal de calidad tanto en audio como en video, se mencionó, al igual que en el sistema lineal, que depende principalmente del material original y de las máquinas con que se edite, ya que hay sistemas no lineales que comprimen la imagen y pierden cierta calidad. Se sugirió trabajar el off line en baja resolución y una vez que se haya aprobado, subir el material en alta resolución.

En el punto 5. Sistema de edición lineal y no lineal, la respuesta a la pregunta ¿cuál de los dos sistemas es el adecuado para la producción de “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura” y por qué? Coincidieron en que los dos sistemas son adecuados pero se inclinaron por el no lineal porque es más rápido, aunque el lineal no presenta mayor complicación porque los programas están bien planeados desde el origen, viene casi construido todo el programa, una toma lleva a la otra, entonces no implica tanto tiempo el hacerlo, además se pueden checar los niveles de audio y de video en cada toma conforme se va armando. Miguel Morán agregó que los programas deberían de estar armados y protegidos en no lineal porque, una vez que se tienen en digital y en reserva tu imagen, puedes darle todas las vueltas que quieras.

En el INDICADOR B. Forma, en el punto 1. Tamaño, Fabricio Feduchy y Carlos Prieto coincidieron en el tamaño media carta o que más o menos fuera del tamaño del betacam, un librito tipo carpetita que permitiera llevarlo junto con los cassettes a la isla de edición. Por su parte, Miguel Morán sugirió el tamaño revista, tamaño carta o que en un diskette se manejara toda la información.

Respecto al punto 2. Portada y contraportada del manual propusieron una portada dura para que no se rompa, que no se doble y que la puedan traer en la chamarra o en el portafolio sin que se maltrate el manual. En cuanto a los elementos, algo muy referente al logotipo de los programas y una fotografía de los conductores, entre más sencilla mejor.

En el punto 3. Secciones, Fabricio Feduchy sugirió que el manejo de las secciones se hiciera cronológicamente, según el orden que lleva la edición de principio a fin; respecto a los elementos, que la letra sea negra, clara y que los gráficos sean muy sencillos, poco complicados y fácil de entender. Carlos Prieto propuso que sea muy simple, que se incluya el concepto de lo que es el programa y las reglas básicas de edición, en cuanto a los elementos, sería atractivo con gráficos o íconos representativos y atractivos para decidir cada tema. Para Miguel Morán, una guía muy escueta, muy sencilla del a,b,c de la edición y de la postproducción, una especie de conducción de la mano de cuál es el proceso desde que empiezas el programa hasta que lo conviertes en master.

En la DIMENSION II. Pertinencia, al referirse al INDICADOR A. Importancia, se coincidió en que es muy importante para la producción ya que puede servir para unificar criterios de edición, aunque no a todos les gusta utilizar el mismo método. Carlos Prieto agregó que es de gran importancia para la producción sobre todo si se incluyera la producción de campo. Y Miguel Morán comentó que a un

canal como en el que trabajamos, le redituaría económicamente, porque vamos todos en el mismo camino.

Respecto al INDICADOR B. Alcances, es dejar bien claro cuál es la forma adecuada de armar un programa, que todo el mundo entienda la forma de edición y evitar la pérdida de tiempo.

INDICADOR C. Usos, en la pregunta ¿a quién le sería útil el manual y en qué áreas o puestos sería conveniente aplicarlo? Los productores respondieron que le sería útil a la gente que empieza, que ingresa a algún canal por primera vez para que sepan un poco el procedimiento que deben de seguir y sería conveniente aplicarlo a todos los que forman parte de los procesos de producción, a todos los realizadores, editores, operadores, incluso a los productores si se está tratando de unificar el cómo se quiere que se trabaje.

En cuanto a que si el manual aplica a todas las series, los tres entrevistados coincidieron en que no, ya que cada serie es diferente, cada serie tiene su estilo y su propio sello de edición y se tendría que incluir en el manual un apartado de géneros, porque no es lo mismo un documental a un musical o a noticias o a programas de salud o a comerciales.

En el INDICADOR D. Capacitación, Carlos Prieto respondió que con saber leer y tener cierta experiencia no es necesaria la capacitación; la opinión de Fabricio Feduchy concuerda con la de Miguel Morán en cuanto a que la capacitación depende del nivel de la gente, si es para principiantes sí se necesita la capacitación o por lo menos incluir un glosario de términos, necesitan saber a qué se está refiriendo el manual y después, la sensibilidad y el ritmo.

Las repercusiones, que pertenecen al INDICADOR E, son una mejor organización y lograr un equipo que maneje el mismo lenguaje y que esté de acuerdo con el método de trabajo.

Por último, en el INDICADOR F, referente a la evaluación, se coincidió en poner el manual en práctica, haciendo un ejercicio de armado con la propuesta, si no funciona en los tiempos que el manual sugiere y no se aplican las transiciones como se indica, entonces no está bien, pero si la propuesta corresponde con la realidad y se termina el programa en los tiempos estimados y con las transiciones correctas, además de que ayude a la organización de las producciones, entonces sí funciona. Carlos Pireto aclaró que también se pueden resolver cosas fuera del manual interviniendo ahí la habilidad del editor y del productor.

2.2.2 Preinterpretación de los cuestionarios.

De los cuestionarios aplicados a los editores los resultados son los siguientes:

En la DIMENSION I. Sistematización de la información. INDICADOR A. Contenido. 1. Orden de edición, en la pregunta 1. ¿Qué es edición? se respondió de la siguiente forma: edición es el proceso por el cual se ordenan imágenes en forma lógica con un sentido de ritmo y narración.

Sobre ¿qué es una orden de edición? se dijo que es una guía o un listado en el que se orienta al editor respecto a la secuencia de imagen y audio y los aspectos que constituyen el armado o la edición del programa.

La pregunta 3 es de respuesta de abanico, en ésta Salvador López indicó que una orden de edición debe contener la duración total, el número de bct master, el contenido de cada uno de los bloques, la duración de cada uno de los contenidos de los bloques, el número de bct de cada uno de los contenidos de los bloques y la duración total de cada uno de los bloques. Julián Pensamiento señaló como contenido de una orden de edición la serie, el programa, la duración total, el número de bct master, contenido de cada uno de los bloques, duración de cada uno de los contenidos de los bloques, duración de cada uno de los bloques. Y Everardo González coincidió con Salvador López y con Julián Pensamiento excepto en la duración de cada uno de los contenidos de los bloques y añadiendo la fecha de transmisión y el número de bct de stock.

En el punto 2. Bitácoras se señaló que es una guía o un listado en el que se relacionan las

imágenes contenidas en un cassette y se indica el código de tiempo de su ubicación en la cinta, cuya función es facilitar la localización del material para editar.

Respecto a los tipos de bitácoras que existen o se pueden manejar en producción, coincidieron en la de composición musical, cámara o locación, stock o submaster, audio, master, y programa final. Salvador López agregó que algunos como de secuencias en audio serían diferentes: música, ambientes, incidentales, etc., añadió que ellos manejan varias bitácoras de calificación, la primera en la grabación, la segunda con detalle, sirva o no sirva la imagen, la tercera, después del off line, ya con material que sí sirve. Para música, señaló que se checa la librería y se eligen las que sirven, se pone el tipo de música al que se refiere, ya sea mágica, suspenso, dramatismo y se van clasificando por tema, se pone el número de disco y el número de track, además, indicó, hay otra calificación de off line: el Media Log, que son los tiempos para el avid, además del EDL.

El contenido de la bitácora de Composición Musical consiste en: serie, programa, productor, compositor, duración total, fecha de grabación o entrega, fecha de transmisión, número de cinta transfer, número de inserción, referencia al video, título, número de track, duración, TC master (in-out), estilo, observaciones. Salvador López no incluyó referencia al video y anotó que quizá en música es bueno poner el tiempo de duración utilizado en otro programa, tan solo para poder llevar el control si se repite algo o no. Julián Pensamiento omitió la fecha de transmisión.

El contenido en la bitácora de Cámara o Locación es: serie, programa, productor, asistente, duración, fecha de grabación, fecha de transmisión, número de cinta, TC, descripción, indicaciones. Salvador López y Everardo González no señalaron asistente, Julián Pensamiento omitió la fecha de transmisión y la duración.

El contenido en la bitácora de Stock o Submaster es igual al de la bitácora de cámara o locación, excepto por las indicaciones que se sustituyen por la duración de cada toma. Aquí Julián Pensamiento no señaló la fecha de transmisión y Everardo González omitió la fecha de grabación y la duración de cada toma.

La bitácora de Audio contiene los mismos datos de la bitácora de cámara o locación, sólo que en lugar de asistente se incluye al compositor. Julián Pensamiento no indicó la fecha de transmisión.

La bitácora de Master contiene los mismos datos que la bitácora de Cámara o Locación incluyendo un espacio para observaciones. Julián Pensamiento no señaló la fecha de transmisión y asistente, Everardo González omitió el asistente y la fecha de grabación.

El contenido de la bitácora de Programa Final contiene los mismos datos que la bitácora de Stock o Submaster añadiendo la calificación técnica (audio-video-equipo) y notas. Julián Pensamiento no señaló la fecha de transmisión al igual que Everardo González, además de omitir la fecha de grabación.

En el punto 3. Organización del material, se dijo que es de suma importancia porque permite su localización inmediata para cualquier necesidad de producción economizando tiempo.

Respecto a la organización y clasificación que debe tener el material de producción se señaló la relación de material que incluye: programa final, master, submaster, cámara, edición, audio, postproducción, promocionales, reciclar; también se señaló la orden de edición, bitácora de cámara o locación, bitácora de stock o submaster, bitácora de audio, bitácora de master, bitácora de programa final, bitácora de composición musical, créditos, status, agenda, y promocionales. Julián Pensamiento no marcó agenda al igual que Everardo González, así como status.

En cuanto a la pregunta ¿cómo organizas tu material de edición? Salvador López señaló que lo organizan por zonas y por el tipo de programa o de animal que van a trabajar. En cuanto a audio, trabajan básicamente con librerías de audio y música original, las librerías se van checando y solamente se eligen las que sirven, se pone el tipo de música al que se refiere y se van clasificando igual por temas. Para postproducción arman siempre una lista, como una escaleta de todo lo que necesitan, se van a las bitácoras a buscar todo lo que tienen en la escaleta, ya que juntaron todos sus cassettes se van al off line. Comentó que el material no lo clasifica como se lo entrega videoteca, más bien como los va utilizando, además de que su material original no se recicla, a excepción de lo que se haga en

postproducción.

Julián Pensamiento comentó que tienen un desglose en general de los cassettes en donde se grabaron los programas, conducciones, etc., además se hacen folders por programa que contienen la calificación del off line, la calificación de las cápsulas, los cassettes que son para qué cápsulas, la última hoja del folder, aparte del guión, musicales y datos que tienen que meter en super, agregan el cue sheet, qué cassette es para la entrada, para las pistas, el musical y el roll de créditos, ahí todo se organiza. Además hay grupos que tienen de películas, de cine verdad, qué tiene cada cassette y qué reportaje tiene, a parte tienen un cuaderno, una lista personal. Señaló que se respeta la relación de citas le entrega videoteca de tráfico, si tiene una cinta de edición de Avid, una de cinecápsulas, dos o tres para voz en off y otras tres para pistas en general, sobre eso se limita y trabaja, y en ese sentido respeta el estándar que se establece y que se ha platicado antes.

Everardo González señaló que el investigador de imagen y asistente de edición se encarga de todo. Agrupa el material por programa, empezando por los de locación que, por lo general, son conducciones y aspectos y, a parte, se hace una investigación de material que ya se tenga grabado o stock, de todo este material se tienen bitácoras para su fácil localización. Manejan un submaster, que es en donde arman el programa a corte, de éste hacen una copia o pista para entrar a on line, en on line aplican todos los efectos, que por lo general son disolvencias, los gráficos, supers y créditos. De ese master, hacen una copia para transmisión, además de las copias que se hacen para las mezclas de audio y pista internacional. De todas estas cintas se lleva un registro para evitar confusiones y borrados de cintas. Del material de locación se selecciona lo que sirve y se vacía o transfiere a otra cinta para formar parte del stock, todo esto se entrega con su respectiva calificación y las cintas de las que ya se seleccionó el stock se reciclan. Respecto al audio se maneja música original por lo que se requiere de más cintas para el transfer de la música, todo este material es asignado por la videoteca de tráfico, algunas veces se respeta el orden en que se asignaron las cintas pero otras no se puede por copias de última hora, presentaciones, etc.

El sistema de edición lineal que corresponde al punto 4, se definió como el sistema analógico en el que el montaje o edición es consecutivo sin poder mover el orden de la edición.

Dentro del mismo punto 4, en la pregunta ¿en qué consiste o cuál es el método del sistema de edición lineal? En general, consiste en ajustar niveles de audio y video, ensamblar o insertar las imágenes, hacer pistas para postproducción, ajustar niveles en postproducción, crear efectos, aplicar efectos, preparar créditos, musicalizar, realizar mezcla de audio para transmisión y realizar mezcla de audio para pista internacional.

Salvador López anotó ensamblar o insertar imágenes, hacer pistas para postproducción, preparar créditos y realizar mezcla de audio para pista internacional; Julián Pensamiento omitió crear efectos y realizar mezcla de audio para pista internacional; y Everardo González no señaló realizar mezcla de audio para transmisión y pista internacional.

Respecto a las ventajas de utilizar el sistema de edición lineal, tanto en audio como en video, es que se pueden cuidar los niveles en cada toma, se ahorra tiempo en la inserción de los créditos y se musicaliza directo del cd, Salvador López y Everardo González no incluyeron la última.

Las desventajas de utilizar el sistema de edición lineal consisten en que se pierde tiempo en cada ajuste, al hacer pistas se pierde calidad, se pierde tiempo en la creación de efectos y se pierde tiempo al cambiar el orden de la edición, Salvador López no señaló la primera y la segunda desventajas.

En cuanto a la realización de una edición lineal de calidad tanto en audio como en video, ésta se obtiene trabajando con equipo en condiciones óptimas y material bien grabado, evitando hacer pistas y utilizando el código de tiempo visible. Para Salvador López es importante hacer un off line en el sistema de edición no lineal y transportar el EDL al on line para poder cuidar los niveles de forma más exacta, aunque esto repercute en tiempo y costos.

En el punto 4. Sistema de edición no lineal, se anotó que es el sistema digital mediante el cual se unen imágenes sin importar el orden, se modifican bloques completos, se abren espacios con facilidad y se agiliza la edición.

El sistema de edición no lineal consiste en ajustar niveles de audio y video, digitalizar audio y video, ensamblar o insertar las imágenes, crear, aplicar y renderear efectos, preparar créditos e insertarlos, musicalizar, realizar mezcla de audio para transmisión y pista internacional. Salvador López no señaló preparar créditos e insertarlos, realizar mezcla de audio para transmisión y pista internacional, y indicó que el audio que se trabaja en Avid es el básico en relación con los ambientes y una que otra música, posteriormente se postproduce todo el audio en Protools, donde ya se nivela todo, se introducen incidentales, más música y ambientes, efectos, etc. Julián Pensamiento apuntó el inciso c. ensamblar o insertar las imágenes pero de forma no lineal, además, no señaló musicalizar, realizar mezcla de audio para transmisión y pista internacional.

Las ventajas del sistema de edición no lineal son: se pueden cuidar los niveles en cada toma, se puede cambiar el orden de la edición sin repetir todo el trabajo, se ahorra tiempo en la inserción de los efectos, se realiza la postproducción sin necesidad de hacer pistas. Salvador López agregó que este sistema es de gran ventaja sobre todo para la elaboración de programas de larga duración, siendo necesario llevar bien calificado el material, de preferencia elaborar el Media Log por separado para sólo transportarlo al Avid y no digitalizar demasiado. Everardo González omitió el ahorro de tiempo en la inserción de los efectos.

Las desventajas del sistema de edición no lineal son: se pierde tiempo en cada ajuste y se pierde tiempo en la creación de créditos. Salvador López señaló que básicamente el problema es el render y utilizando mates peor aún. Julián Pensamiento no indicó desventajas.

Respecto a cómo se puede realizar una edición no lineal de calidad, tanto en audio como en video, se indicó que digitalizando en el AVR más alto, cuidando los niveles de audio y video en lo más óptimo posible, además de contar con un material óptimo, con un buen diseño y un buen operador. Salvador López señaló que en Canal 11 se tiene que utilizar un AVR 77 se tardaría más en el render y se ocuparía más espacio en los discos, lo cual implica no dejar trabajar a otras series en el mismo Avid.

En cuanto al sistema adecuado para la producción de “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura”, Salvador López dijo desconocer el proceso completo de la producción, por lo que no se sintió con los elementos suficientes para emitir una opinión. Julián Pensamiento indicó el no-lineal para hacer el off y el on line, de tal forma que se sincronice la post de audio con un DAT y se trabaje de forma más organizada. Everardo González anotó el sistema no lineal por la cantidad de cambios en edición y por la calidad de los equipos lineales del Canal.

En el INDICADRO B. Forma, en el punto 1. Tamaño, Salvador López señaló carta y Julián Pensamiento y Everardo González indicaron francesa.

Dentro del punto 2. Portada y contraportada, se señaló la importancia del color; la tipografía informal para Salvador López y Julián Pensamiento, siendo formal para Everardo González; respecto a los gráficos, Julián Pensamiento y Everardo González los prefirieron informal, mientras que Salvador López indicó los dos, dependiendo de qué se trate y lo que se quiera decir.

En el punto 3. Secciones, Salvador López opinó, respecto a cómo se deben manejar las secciones del manual y qué elementos se sugiere utilizar, que la forma correcta sería por temas, tratando de mezclar un poco las definiciones y con tipografía informal y muchos gráficos formales e informales, dependiendo de qué se trate y lo que se quiera decir. Julián pensamiento señaló por tema las secciones, tipografía informal al igual que los gráficos. Everardo González indicó tipo diccionario con tipografía formal y gráficos informales.

DIMENSIÓN II. Pertinencia. INDICADOR A. Importancia. Salvador López señaló que para todos es importante ya que siempre se aprenden cosas nuevas, desde términos hasta cuestiones técnicas. Julián Pensamiento indicó que sirve de referencia inmediata para solución de problemas o dudas posteriores. Everardo González anotó que la importancia que tiene para la producción la elaboración de este manual es la consideración de los problemas a los que la postproducción se enfrenta.

Respecto al INDICADOR B. Alcances, se marcaron: mejorar la organización en la edición, mejorar la calidad, ahorrar tiempo hombre y máquina. Julián Pensamiento omitió mejorar la calidad.

En el INDICADOR C. Usos, en la pregunta ¿a quién le sería útil el manual y en qué áreas o puestos sería conveniente aplicarlo? Le sería útil a productores, editores, coordinadores de producción, asistentes de producción y operadores, siendo conveniente aplicar el manual en las áreas de éstos. Julián Pensamiento no marcó asistentes de producción y operadores. Everardo González agregó a los camarógrafos, porque deben conocer el proceso de producción completo.

Referente a que si aplica a todas las series el manual, se respondió que sí aplica porque todos deben de conocer el proceso de producción completo además de que puede apoyar a la solución de problemas o la búsqueda de mejores métodos de postproducción.

Dentro del INDICADOR D. Capacitación, ¿se requiere capacitación para el uso del manual? Salvador López indicó que no, salvo por algunas cuestiones técnicas que quizá necesiten mayor explicación. Julián Pensamiento señaló que no se necesita capacitación si se tiene experiencia. Y Everardo González anotó que no porque la capacitación es el manual.

En el INDICADOR E. Repercusiones, Salvador López señaló que en teoría debe de crear ventajas para la producción, cualquiera que sea. Julián Pensamiento dijo que mejoraría al 100%. Y Everardo González indicó la economía de tiempo.

Respecto al INDICADOR F. Evaluación, ¿cómo se podría evaluar el funcionamiento del manual? Salvador López dijo que la calidad mostraría si es de resultado o no lo que se propone. Julián Pensamiento anotó que haciendo una especie de cotejo con los resultados y experiencias en cada producción. Y Everardo González señaló que con la serie posterior a la lectura.

De los cuestionarios aplicados a los operadores los resultados son los siguientes:

En la Dimensión 1. Sistematización de la información. Indicador A. Contenido. 1. Orden de edición, respecto a la pregunta sobre qué es edición, se respondió que es la acción de ordenar audio y video para conformar una secuencia, así como hacer correcciones, ajustes o inserciones a la misma.

Respecto a la pregunta ¿qué es una orden de edición y para qué sirve? se dijo que es la planeación del programa final a través de una lista que contiene en orden progresivo los eventos a realizarse en la edición, incluyendo los puntos de entrada y salida de cada edición, el tipo de efecto o transición que se va a utilizar, así como el número de cinta a utilizar como fuente y destino. Sirve para tener una idea global de cómo se va a trabajar, para agilizar la edición del programa, reducir tiempos en la misma y por ende costos de producción.

En cuanto a la forma en que beneficia al operador el trabajar con una orden de edición, se indicó el aprovechamiento en los tiempos de edición, realizar la edición en forma eficaz y que permite saber toda la información necesaria para tener una visión más clara de lo que se va a realizar.

Sobre el punto 2. Bitácoras y la pregunta ¿qué es una bitácora? se respondió que para el área de producción es un registro de los los tiempos y eventos que contiene una cinta y para la parte técnica es un registro en el cuál el operador lleva el control de los servicios efectuados así como las fallas ocurridas en ellos. Las primeras sirven para localizar rápidamente alguna imagen en cualquier punto de la cinta, las segundas para contabilizar el tiempo de servicio del operador y la adquisición de experiencia en cuanto a la solución de fallas técnicas y que a la larga permiten el ahorro de tiempo de edición.

El beneficio que tiene el operador al trabajar con bitácoras es que, en el caso de las bitácoras de las cintas, se tiene un rápido acceso al material que se necesita para la edición, se economiza tiempo y esfuerzo y se hace más ágil el trabajo, en el caso de las bitácoras de la parte técnica, permite tener un seguimiento de las actividades del operador y poder solucionar fallas técnicas en los equipos.

En el punto 3. Organización del material referente a la importancia de la organización del material, se indicó que es básica si se quiere economizar y optimizar tiempos de edición y postproducción además de que se tiene un mayor control en la elaboración del programa.

La forma en que beneficia al operador el trabajar con el material organizado es el fácil acceso al

material en una edición sin pérdida de tiempo, permitiendo, tanto al operador como al responsable de producción, trabajar con más eficiencia.

Referente al punto 4. Sistema de edición lineal en la pregunta sobre qué es este sistema, se respondió que es la unión de audio y video en forma consecutiva en un espacio de cinta sin poder cambiar el orden a menos que se hagan copias o pistas para poder alargar, cortar o hacer cualquier cambio, todo esto a través de un equipo análogo.

El método del sistema de edición lineal consiste, en general, en ajustar niveles de audio y video, ensamblar o insertar las imágenes, hacer pistas para postproducción, crear efectos, aplicar efectos, preparar créditos, musicalizar, realizar mezcla de audio para transmisión y realizar mezcla de audio para pista internacional.

Sólo Arturo Flores señaló ajustar niveles en postproducción, Miguel Ángel Hernández agregó calificar material, José Luis Oropeza indicó la optimización de máquinas VTR's (record y fuentes) así como insertar gráficos.

En cuanto a las ventajas de utilizar el sistema de edición lineal se señaló que se pueden cuidar los niveles en cada toma, se ahorra tiempo en la inserción de los créditos y se musicaliza directo del cd. Marco A. Cervantes indicó que no hay que copiar el material de cinta al disco duro y el producto final copiarlo a la cinta. Miguel Ángel Hernández anotó que al realizarse ajustes (ecualización o ajuste de niveles de reproducción) éstas se hacen en tiempo real y en play y para algunos efectos de video el tiempo de creación de los mismos es más rápido. Juan Pablo Reyna Torres dijo que no se pierde calidad en cuanto a digitalización por ser un sistema analógico y que todas las ediciones que se hacen son en tiempo real, por lo que en determinados casos y dependiendo de la complejidad del programa es muy rápida. José Luis Oropeza comentó que las ventajas dependen de las condiciones en que se graba el material original y si el material fue grabado en sistema análogo con niveles adecuados, las secuencias se toman del material original (primera generación), además de que es menor el costo con respecto a un sistema digital no lineal. Guillermo Ruiz agregó que no hay pérdida de tiempo en realizar efectos.

Una edición lineal de calidad se puede realizar cuidando los niveles de audio y video en cada toma, evitando hacer pistas, trabajando el video por componentes o grabando en máquinas digitales, además de ser cuidadoso en el manejo del equipo.

En el punto 4. Sistema de edición no lineal, en la pregunta sobre qué es este sistema, se respondió que es la grabación de la información en forma digital en discos duros permitiendo pegar las imágenes y el audio en cualquier punto, no importando el orden de inicio, hay un acceso rápido a los clips fuentes y al espacio de grabación, además se pueden añadir múltiples efectos.

El sistema de edición no lineal consiste en ajustar niveles de audio y video, digitalizar audio y video, ensamblar o insertar las imágenes, crear, aplicar y renderear efectos, preparar créditos e insertarlos, musicalizar, realizar mezcla de audio para transmisión y pista internacional. Miguel Ángel Hernández agregó calificar material (hacer media log), Juan Pablo Reyna indicó revisar el programa y hacer correcciones si se requieren, José Luis Oropeza señaló optimizar VTR fuente, organizar secuencias y bajar el producto final a máquina VTR al igual que Guillermo Ruiz.

Las ventajas del sistema de edición no lineal son: se pueden cuidar los niveles en cada toma, se puede cambiar el orden de la edición sin repetir todo el trabajo, se ahorra tiempo en la inserción de los efectos, se realiza la postproducción sin necesidad de hacer pistas. José Alejandro Torres agregó que se modifican las imágenes y se corrigen. Miguel Ángel Hernández señaló que las ventajas son que la edición es más ágil, se pueden repetir efectos con mayor facilidad así como generar loops en audio y video, el reacomodo de una secuencia resulta muy rápida sin necesidad de repetir toda la edición y también es muy fácil hacer copias de una secuencia y generar diferentes versiones. Juan Pablo Reyna indicó que permite efectuar ediciones de audio y video en forma versátil y accesible, los programas pueden ser comenzados desde cualquier parte del mismo. José Luis Oropeza agregó que se pueden realizar cambios de posición en las secuencias sin afectar las anteriores y posteriores, además se puede enviar señal o recibir de otros equipos mediante una red de comunicación.

Las desventajas del sistema de edición no lineal son: se pierde tiempo en cada ajuste y se pierde

tiempo en la creación de créditos. Juan Pablo Reyna señaló que se pierde un poco de calidad en la digitalización por la compresión que tiene algunos sistemas como el Media Composer de Avid, aunque existen sistemas que digitalizan el video sin compresión y prácticamente la pérdida es nula, pero desgraciadamente son muy caros debido a sus plataformas Silicon Graphics que emplean. José Luis Oropeza indicó que se tiene que convertir al final la señal digital en analógica para poder transmitirse y no hay compatibilidad entre equipos digitales de marcas diferentes. Guillermo Ruiz comentó que algunos efectos tardan mucho en renderearse.

Una edición no lineal de calidad se puede realizar utilizando el mínimo de compresión, cuidando que se tengan los niveles óptimos cuando se suba el material. José Javier Ortiz indicó que las cintas estén formateadas porque esto genera brincos de código y saber en qué formato vienen. José Alejandro Torres señaló que con un buen programa de computación, con el buen estado del equipo y teniendo conocimiento de qué es lo que se desea. Miguel Ángel Hernández agregó que realizando un buen off line y teniendo una idea clara de la estructura del programa. José Luis Oropeza dijo que depende de la calidad de la señal y del proceso de la misma.

En el punto 5. Sistema de edición lineal y no lineal respecto a cuál de los dos sistemas es el adecuado para la producción de “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura”, José Javier Ortiz, Arturo Flores, Miguel Ángel Hernández, Juan Pablo Reyna y Guillermo Ruiz coincidieron en el sistema de edición no lineal porque el material no se daña y tiene mejor calidad porque se trabaja en digital, además por la facilidad de trabajar off line y postproducción al mismo tiempo sin tener que hacer pistas y con sólo transferirlo una vez. Marco A. Cervantes, José Alejandro Torres y José Luis Oropeza sugirieron ambos sistemas porque se puede realizar un off line en no lineal y el final en lineal haciendo una buena lista de decisiones para edición.

En el INDICADOR B. Forma. 1. Tamaño. José Javier Ortiz, José Alejandro Torres, José Luis Oropeza y Guillermo Ruiz señalaron que el tamaño adecuado para el manejo de un manual es el tamaño carta. Marco A. Cervantes, Arturo Flores, Miguel Ángel Hernández y Juan Pablo Reyna indicaron la forma francesa, aclarando que ésta última es para un manual común y la forma italiana para un manual de consulta rápida.

En el punto 2. Portada y Contraportada en lo referente a los elementos que se sugiere utilizar, en cuanto al color, Marco A. Cervantes indicó que sea identificable pero no fosforescente, José Alejandro Torres apuntó indistinto, la portada y contraportada no son tan importantes, ya que no es una literatura comercial, no necesita tener atractivos visuales para vender. Lo importante es que el contenido, las instrucciones, estén lo más explícitas posible y con gráficos. Miguel Ángel Hernández señaló que la portada es el elemento que invita a consultar el manual y puede causar efectos muy positivos o todo lo contrario. Juan Pablo Reyna señaló que los colores deben ser relativos al tema que trata el manual. Si es de TV él recomendaría los colores básicos (rojo, verde, azul), además indicó que es importante la portada debido a que deben provocar la atracción de la persona que lo vaya a consultar y más que eso, la comprensión de para qué sirve y en qué le puede auxiliar. Guillermo Ruiz agregó que la importancia de la portada es la identificación del manual y se sugiere utilizar algún paisaje en la portada.

En cuanto a la tipografía en la portada y contraportada en general, se seleccionó formal, sólo Miguel Ángel Hernández apuntó informal. Marco A. Cervantes señaló que no sea muy pequeña, porque produce cansancio visual y que no tenga tantos adornos.

Respecto a los gráficos de la portada y contraportada en general se seleccionó formal, Miguel Ángel Hernández indicó informal, Juan Pablo Reyna señaló que los gráficos pueden ser informales pero formando un todo formal. Marco A. Cervantes apuntó que los gráficos sean concisos, detallando cuando sea necesario.

En el punto 3. Secciones. En general se señaló por tema, Marco A. Cervantes agregó que sea de lo básico a lo complejo. Miguel Ángel Hernández indicó que al final se incluya un prontuario y glosario, en cada tema introducir algún ejemplo y hacer una relación de temas. Respecto a la tipografía y los gráficos para las secciones se eligió formal, Marco A. Cervantes apuntó helvética, de 12 puntos y líneas negras con fondo blanco, y Miguel Ángel Hernández seleccionó informal.

En la DIMENSIÓN II. Pertinencia. INDICADOR A. Importancia. José Javier Ortiz indicó que la importancia que tiene para la producción la elaboración de este manual es el conocimiento de las

dos formas de edición y escoger la más adecuada para su trabajo. Marco A. Cervantes indicó que entre más se conozca de un equipo, se hará más eficiente y rápido el trabajo. José Alejandro Torres apuntó que es de suma importancia para el procedimiento correcto. Arturo Flores es saber cuáles son los pasos a seguir en una producción. Miguel Ángel Hernández aclaró que refiriéndose a producción, más bien consideraría un manual de procedimientos, en el cual se sientan las bases desde la grabación hasta la postproducción y sobre todo que se sigan al pie de la letra. Juan Pablo Reyna indicó que es muy importante porque así podrían comprenderse mejor las ventajas de la edición no lineal y mejorar en un alto grado la creatividad en todos los aspectos de la producción. Para José Luis Oropeza es importante porque permite establecer el procedimiento para hacer más eficaz el trabajo de producción. Guillermo Ruiz apuntó que la importancia es que exista un formato específico.

Dentro del INDICADOR B. Alcances se señaló mejorar la organización en la edición, mejorar la calidad y ahorrar tiempo hombre y máquina.

En cuanto al INDICADOR C. Usos, en la pregunta a quién le sería útil un manual y en qué áreas o puestos sería conveniente aplicarlo, se respondió a todas las personas involucradas en la realización, productores, editores, coordinadores de producción, asistentes de producción, operadores, José Luis Oropeza agregó incluyendo el proceso administrativo. Marco A. Cervantes apuntó a todos porque los productores deben estar informados de los alcances y limitaciones del equipo, para no pedir cosas que no son posibles, y como base para hacer su lista de edición, además para los operadores es necesario y obligatorio conocer las herramientas de trabajo y aprovecharlas. De igual forma, se señalaron las áreas de producción, edición, coordinación de producción, asistencia de producción y las áreas técnicas.

Referente a la pregunta si el manual aplica a todas las series, se respondió en general que sí. Guillermo Ruiz apuntó que se debe adaptar al formato de cada una de las diferentes series. José Luis Oropeza indicó que todos se enteran del proceso y cada quién sabe lo que tiene que hacer. Arturo Flores señaló que no. Se tendría que ajustar a cada una, dependiendo de sus necesidades de producción.

En el INDICADOR D. Capacitación, se señaló que no es necesaria. José Luis Oropeza señaló que dependiendo del área. José Alejandro Torres indicó que sólo se requiere dominar el idioma en el que viene escrito y seguir al pie de la letra las indicaciones.

Dentro del INDICADOR E. Repercusiones, en general se indicó que las repercusiones que puede tener este manual si se aplica en la producción son una mayor organización, un mejor aprovechamiento del tiempo y calidad del programa.

En cuanto al INDICADOR F. Evaluación, Marco A. Cervantes señaló que la evaluación del funcionamiento del manual se haría por la claridad al exponer los temas, la tipografía y la organización de la información. José Alejandro Torres, Arturo Flores y Miguel Ángel Hernández coincidieron en ponerlo en práctica y viendo los resultados: con el desenvolvimiento de productores, editores y sobre todo con el programa final de acuerdo a la forma en que se desarrolló su edición y postproducción. Para Juan Pablo Reyna la evaluación sería formando un grupo de prueba compuesto por algunas personas interesadas en el tema. José Luis Oropeza señaló que la evaluación se haría en base a un planteamiento de eficiencia, comparando tiempos, costos y calidad. Y por último, Guillermo Ruiz indicó que la evaluación se haría en el producto final, ya que se vería si los programas utilizan un formato uniforme y también evaluando el tiempo que se utilizó para la realización de cada programa.

2.2.3 Preinterpretación comparativa de las dos técnicas.

A partir de los resultados obtenidos de las dos técnicas aplicadas a productores, editores y operadores, se hace una preinterpretación de las coincidencias y diferencias que se encontraron.

Esta comparación se lleva a cabo a partir de los INDICADORES que se incluyeron en las dos DIMENSIONES que se desarrollaron en las tablas de especificaciones:

DIMENSIÓN I. Sistematización de la información.

INDICADOR A. Contenido.
INDICADOR B. Forma.

DIMENSIÓN II. Pertinencia.

INDICADOR A. Importancia.
INDICADOR B. Alcances.
INDICADOR C. Usos.
INDICADOR D. Capacitación.
INDICADOR E. Repercusiones.
INDICADOR F. Evaluación.

Dentro del INDICADOR A. Contenido, se incluyeron varios puntos que no se aplicaron a todos los entrevistados y encuestados debido a las funciones específicas de cada uno.

El primero es el contenido de la orden de edición que sólo se aplicó a los editores y el beneficio de ésta para los operadores.

En cuanto a bitácoras, sólo se aplicó la pregunta sobre qué es y para qué sirve.

El punto referente a organización del material no se aplicó a productores porque ellos no trabajan con el material directamente.

Dentro de este mismo punto, sólo se aplicó la organización o clasificación del mismo a editores, por lo que no se menciona, en el mismo caso se encuentra la forma en que beneficia al operador que se trabaje con el material organizado.

	<p>tiempo de edición. técnicas y que a la larga permiten el ahorro de experiencia en cuanto a la solución de fallas tiempo de servicio del operador y para adquirir ocurridas en ellos y sirven para contabilizar el los servicios efectuados así como las fallas registro en el cual el operador lleva el control de para los operadores, una bitácora también es un</p>	<p>de alguna imagen en cualquier punto de la cinta. en la cinta, cuya función es facilitar la localización y se indica el código de tiempo de su ubicación describen las imágenes contenidas en un cassette Es una guía o un listado en el que se relacionan y</p>
	<p>- Bitácora: producción tiempos en la misma y por ende costos de para agilizar la edición del programa, reducir tener una idea global de cómo se va a trabajar, utilizar como fuente y destino. Además, sirve para Los operadores agregaron el número de cinta a on line. mejor forma para organizarse en un off line o en un de edición que va a llevar un programa y es la Los productores comentaron que, en sí, es el estilo - Orden de edición: ajustes o inserciones de la secuencia. video o imágenes, así como hacer correcciones, Los operadores incluyeron el audio además del producción. siendo la edición una parte fundamental de la máquinas betacam, VHS o cualquier otro formato, equipo electrónico de edición, ya sea con Los productores agregaron: ayudados por un</p>	<p>- Bitácora: todos los elementos que componen un programa. que se van a utilizar, en general, es la suma de organización, los cortes y efectos o transiciones las indicaciones precisas sobre el contenido, la eventos a realizarse en la edición, donde se dan una lista que contiene en orden progresivo los Es la planeación del programa final a través de - Orden de edición: programa a armar. secuencia la cual equivale al concepto del con una secuencia lógica para conformar una Todos coincidieron que es la unión de imágenes</p>
	<p>- Edición: DIFERENCIAS</p>	<p>- Edición: COINCIDENCIAS</p>
		<p>INDICADOR</p>
A	1	A

	<p>no lineal. menor el costo con respecto a un sistema digital original (primera generación); además de que es adecuados, las secuencias se toman del material grabado en sistema analógico con niveles graba el material original y si el material fue ventajas dependen de las condiciones en que se complejidad del programa es muy rápida. Las lo que en determinados casos y dependiendo de las ediciones que se hacen son en tiempo real, por digitalización por ser un sistema analógico y todas rápido. No se pierde calidad en cuanto a el tiempo de creación de los mismos es más copiarlo a la cinta. Para algunos efectos de video el material de cinta al disco duro y el producto final Los operadores agregaron que no hay que copiar primera generación.</p>	<p>musicaliza directo del cd. ahorra tiempo en la inserción de los créditos y se Se pueden cuidar los niveles en cada toma, se - Ventajas:</p>
<p>Los operadores agregaron que se tiene un mayor importancia de la organización del material:</p>	<p>para poder alargar, cortar o hacer cualquier cambio. cambiar a menos que se hagan copias o pistas Los operadores indicaron que el orden se puede - Sistema de edición lineal:</p>	<p>secuencia armada. edición, sin poder reducir o alterar el tiempo de la edición a fin sin poder variar el orden de la consecutiva, es decir, de una toma a otra de seleccionadas de una máquina a otra y de forma normal, en la cual se pasan las imágenes máquinas ya sea por componentes o por cableado Es un sistema analógico, es decir a base de dos - Sistema de edición lineal:</p>
<p>control en la elaboración del programa. Los operadores agregaron que se tiene un mayor importancia de la organización del material:</p>		<p>Y optimizar tiempos de edición y postproducción. necesidad de producción, además de economizar Hermita su localización inmediata para cualquier Importancia de la organización del material:</p>

	<p>agiliza la edición. completos, se abren espacios con facilidad y se Los editores agregaron que se modifican bloques programas. cambios posibles y los detalles que visten los posibles, todas las capas posibles, todos los con la que se aplican fades, todos los efectos edición dando un resultado óptimo por la rapidez tomas a placer sin que se afecte el resto de la tiempo, la posición y el tamaño de cada una de las edición no lineal es donde se puede variar el Los productores añadieron que el sistema de</p>	<p>se unen imágenes sin importar el orden de inicio. se almacenan en un disco duro mediante el cual Es la grabación de la imagen en forma digital que</p>
	<p>- Sistema de edición no lineal: el manejo del equipo. máquinas digitales, además de ser cuidadoso en audio y video en cada toma, grabando en Los operadores agregaron cuidar los niveles de tiempo y costos. forma más exacta, aunque esto repercute en el EDL al on line para poder cuidar los niveles de líne en el sistema de edición no lineal y transportar material bien grabado, es importante hacer un off trabajando con equipo en condiciones óptimas y Los editores comentaron que se obtiene demasiadas vueltas a los cassettes.</p>	<p>componentes, evitando hacer pistas. suplir las imágenes en máquinas conectadas por Haciendo un off line con código de tiempo visible, - Edición lineal de calidad:</p>
	<p>la mayor parte del tiempo y evitando darles tratando de trabajar con los materiales originales máquinas con que se edite, de preferencia principalmente del material original y de las Los productores dijeron que depende - Edición lineal de calidad: programa. la cinta, toma por toma y hasta terminar el La edición debe ser comenzada desde el inicio de una toma se debe recorrer la cinta hasta hallarla. tamaño del programa. Para encontrar un punto o que se trabaja dos veces, por lo menos en ese se haga éste hasta el final del programa, por lo corrección se debe editar desde el punto en que efecto. Cuando se tiene que hacer algún cambio o hace un poco laborioso el hecho de repetir cierto más difícil identificar los diferentes tracks, Se ajustar niveles. Es más complejo hacer loops. Es Los productores agregaron que es más difícil</p>	<p>la edición. efectos y se pierde tiempo al cambiar el orden de pierde calidad, se pierde tiempo en la creación de Se pierde tiempo en cada ajuste, al hacer pistas se</p>
<p>- Desventajas:</p>		<p>- Desventajas:</p>

<p>digitalizan el video sin componer de Avid, aunque existen sistemas que tiene algunos sistemas como el Media de calidad en la digitalización por la compresión</p> <p>Los operadores comentaron que se pierde un poco render y utilizando mates peor aún. Los editores señalaron que el problema es el Los productores no mencionaron desventajas.</p> <p>-Desventajas:</p> <p>mediante una red de comunicación. puede enviar señal o recibir de otros equipos afectar las anteriores y posteriores, además se realizar cambios de posición en las secuencias sin desde cualquier parte del mismo, se pueden accesible, los programas pueden ser comenzados ediciones de audio y video en forma versátil y generar diferentes versiones, permite efectuar es muy fácil hacer copias de una secuencia y sin necesidad de repetir toda la edición, y también reacomodo de una secuencia resulta muy rápida como generar loops en audio y video, el pueden repetir efectos con mayor facilidad así imágenes y se corrigen. la edición es más ágil, se Los operadores indicaron que se modifican las digitalizar demasiado.</p> <p>separado para sólo transportarlo al Avid y no material, de preferencia elaborar el Media Log por duración, siendo necesario llevar bien calificado el para la elaboración de programas de larga Los editores comentaron que es de gran ventaja tiempo.</p> <p>prácticamente se trabaja off line y on line al mismo problema, se puede editar en desorden y puede modificar el tamaño del programa sin mayor tener que insertar sobre esos 15 segundos, se 15 segundos de la toma de enmedio, juntar, sin Los productores señalaron que se pueden quitar</p> <p>-Ventajas:</p> <p>múltiples efectos. espacio de grabación, además se pueden añadir punto, hay un acceso rápido a los clips fuentes y al permite pegar las imágenes y el audio en cualquier Los operadores señalaron que este sistema</p> <p>- Sistema de edición no lineal:</p>	<p>tiempo en la creación de créditos. Se pierde tiempo en cada ajuste y se pierde</p> <p>-Desventajas:</p>
<p>necesidad de hacer pistas. los efectos, se realiza la postproducción sin todo el trabajo, se ahorra tiempo en la inserción de puede cambiar el orden de la edición sin repetir Se pueden cuidar los niveles en cada toma, se</p> <p>-Ventajas:</p>	
<p>5.</p>	
<p>A</p>	

	<p>otra, entonces no implica construido todo el programa, una toma lleva a la bien planeados desde el origen, viene casi mayor complicación porque los programas están porque es más rápido, aunque el lineal no presenta Los productores comentaron que el no lineal</p>	
	<p>de "Mochila al hombro" y "Detrás de la Aventura". - Sistema de edición adecuado para la producción</p>	<p>de "Mochila al hombro" y "Detrás de la Aventura". - Sistema de edición adecuado para la producción</p>
	<p>calidad de la señal y del proceso de la misma. clara de la estructura del programa, depende de la realizando un buen off line y teniendo una idea teniendo conocimiento de qué es lo que se desea, computación con el buen estado del equipo y qué formato vienen, con un buen programa de porque esto genera brincos de código y saber en compresión, que las cintas estén formateadas Los operadores agregaron utilizar el mínimo de mismo Avid. lo cual implica no dejar trabajar a otras series en el el render y se ocuparía más espacio en los discos, se tiene que utilizar un AVR77 se tardaría más en un buen diseño y un buen operador. En Canal 11 alto, además de contar con un material óptimo, con de calidad se obtiene digitalizando en el AVR más Los editores comentaron que una edición no lineal alta resolución. vez que se haya aprobado, subir el material en sugirió trabajar el off line en baja resolución y una comprimen la imagen y pierden cierta calidad. Se edite, ya que hay sistemas no lineales que material original y de las máquinas con que se sistema lineal, depende principalmente del Los productores señalaron que, al igual que en el - Edición no lineal de calidad.</p>	<p>óptimo posible cuando se suba el material. Cuidando los niveles de audio y video en lo más - Edición no lineal de calidad:</p>
	<p>renderarse. diferentes, algunos efectos tardan mucho en compatibilidad entre equipos digitales de marcas análoga para poder transmitirse y no haya tiene que convertir al final la señal digital en sus plataformas Silicon Graphics que emplean, se pero desafortunadamente son muy caros debido a compresión y prácticamente la pérdida es nula.</p>	

	<p>Comercial, no necesita tan importantes, ya que no es una literatura señalada y contraportada no son identificación del manual. Aunque también consultar, la importancia de la portada es la provocar la atracción de la persona que lo vaya a Es importante la portada debido a que deben causar efectos muy positivos o todo lo contrario. elemento que invita a consultar el manual y puede</p>	
<p>Los operadores comentaron que la portada es el</p>	<p>- Importancia: manual de consulta rápida. para un manual común y la forma italiana para un Los operadores aclararon que la forma francesa es información. que en un diskette se manejara toda la cassettes a la isla de edición. Tamaño revista o tipo carpeta que permitiera llevarlo junto con los menos fuera del tamaño del betacam, un libro manual debería ser media carta o que más o Los productores opinaron que el tamaño del</p>	<p>No hubo coincidencias - Importancia:</p>
<p>Tamaño:</p>	<p>edición. lineal haciendo una buena lista de decisiones para puede realizar un off line en no lineal y el final en transferirio una vez. Ambos sistemas porque se mismo tiempo sin tener que hacer pistas y con sólo facilidad de trabajar off line y postproducción al calidad porque se trabaja en digital, además por la lineal porque el material no se daña y tiene mejor Los operadores indicaron el sistema de edición no los equipos lineales del Canal. cantidad de cambios en edición y por la calidad de más organizada. El sistema no lineal por la post de audio con un DAT y se trabaja de forma el off y el on line, de tal forma que se sincronice la Los editores señalaron que el no lineal para hacer</p>	<p>Carta y francesa - Tamaño:</p>
<p>quieras. imagen, puedes darle todas las vueltas que una vez que se tienen en digital y en reserva tu de estar armados y protegidos en no lineal porque conforme se va armando. Los programas deberían los niveles de audio y de video en cada toma tanto tiempo el hacerlo, además se pueden checar</p>		
<p>A</p>		

	<p>portada. necesario y se sugiere utilizar algún paisaje en la los gráficos sean concisos, detallando cuando sea ser informales pero formando un todo formal, que Los operadores señalaron que los gráficos pueden decir. dependiendo de qué se trate y lo que se quiera</p>	
	<p>Los editores comentaron informal y formal, conductores, entre más sencilla mejor. logotipo de los programas y una fotografía de los Los productores señalaron algo muy referente al</p> <p>- Gráficos:</p>	<p>informal y formal. - Gráficos:</p>
	<p>no tenga tantos adornos. pequeña, porque produce cansancio visual y que Los operadores agregaron que no sea muy conductores, entre más sencilla mejor. logotipo de los programas y una fotografía de los Los productores señalaron algo muy referente al</p> <p>- Tipografía:</p>	<p>informal y formal. - Tipografía:</p>
	<p>(azul). recomendarían los colores básicos (rojo, verde, tema que trata el manual. Si es de TV se fosforescente. Los colores deben ser relativos al Los operadores que sea identificable pero no importancia. Los editores sólo mencionaron que el color tiene conductores, entre más sencilla mejor. logotipo de los programas y una fotografía de los Los productores señalaron algo muy referente al</p> <p>- Color:</p>	<p>No hubo coincidencias. - Color:</p>
	<p>manual. chamarra o en el protafolio sin que se maltrate el rompa, que no se doble y que la puedan traer en la importante una portada dura para que no se Los productores sólo apuntaron que era en qué le puede auxiliar. más que eso, la comprensión de para qué sirve y estén lo más explícitas posible y con gráficos. Y importante es que el contenido, las instrucciones,</p>	
	<p>tener atractivos visuales para vender. Lo</p>	

	<p>fondo blanco. Los operadores agregaron líneas negras con que se trate y lo que se quiera decir. gráficos formales e informales, dependiendo de <u>Los editores comentaron que incluía muchos</u> atractivos para decidir cada tema. atractivo con gráficos o íconos representativos y poco complicados y fácil de entender. Sería Los productores indicaron que sean muy sencillos, -Gráficos:</p>	<p>Informal y formal -Gráficos:</p>
	<p>puntos. Los operadores señalaron helvética y de 12 cara. Los productores indicaron que la letra sea negra y - Tipografía: hacer una relación de temas. glosario, en cada tema introducir algún ejemplo y lo complejo, que al final se incluya un prontuario y Los operadores señalaron por tema, de lo básico a diccionario. de mezclar un poco las definiciones. Tipo Los editores dijeron que por tema pero tratando que lo conviertes en master. proceso desde que empezas el programa hasta especie de conducción de la mano de cuál es el a,b,c de la edición y de la postproducción, una edición. Una guía muy escueta, muy sencilla del que es el programa y las reglas básicas de sea muy simple, que se incluya el concepto de lo orden que lleva la edición de principio a fin. Que secciones se hiciera cronológicamente, según el <u>Los productores sugirieron que el manejo de las</u></p>	<p>Informal y formal. - Tipografía:</p>
	<p>- Secciones:</p>	<p>Por tema - Secciones:</p>
		<p>3. E</p>

	<p>edición y evitar la pérdida de tiempo. programa, que todo el mundo entienda la forma de claro cual es la forma adecuada de armar un</p> <p>Los productores comentaron que es dejar bien</p>	<p>calidad, ahorrar tiempo hombre y máquina</p> <p>Mejorar la organización en la edición, mejorar la</p>
	<p>que exista un formato específico. para hacer más eficaz el trabajo de producción. Es producción. Permite establecer el procedimiento to grado la creatividad en todos los aspectos de la ventajas de la edición no lineal y mejorar en un al la letra. Así podrían comprenderse mejor las postproducción y sobre todo que se sigan al pie de sientan las bases desde la grabación hasta la un manual de procedimientos, en el cual se Refiriéndose a producción, ma s bien consideraría cuáles son los pasos a seguir en una producción. importancia para el procedimiento correcto. Saber eficiente y rápido el trabajo. Es de suma entre más se conozca de un equipo, se hará más escoger la más adecuada para su trabajo. Que Es el conocimiento de las dos formas de edición y los que la postproducción se enfrenta. posteriores. La consideración de los problemas a inmediata para solución de problemas o dudas cuestiones técnicas. Sireve de referencia aprenden cosas nuevas, desde términos hasta Para todo es importante ya que siempre se en el mismo camino. redituaria económicamente porque vamos todos al un canal como en el que trabajamos, le sobre todo si se incluyera la producción de campo, método. Es de gran importancia para la producción aunque no a todos les gusta utilizar el mismo puede servir para unificar criterios de edición</p>	<p>No hubo coincidencias.</p>
	<p>Es muy importante para la producción ya que</p>	<p>A</p>

	<p>dependiendo de sus necesidades de producción. formato de cada una de las diferentes series, Los operadores agregaron que se debe adaptar al postproducción.</p> <p>problemas o la búsqueda de mejores métodos de además de que puede apoyar a la solución de de conocer el proceso de producción completo Los editores indicaron que si porque todos deben</p>	
	<p>o a programas de salud o a comerciales. lo mismo un documental a un musical o a noticias el manual un apartado de géneros, porque no es propio sello de edición y se tendría que incluir en serie es diferente, cada serie tiene su estilo y su Los productores apuntaron que no, ya que cada - Aplica a todas las series:</p>	<p>Editores y operadores coincidieron en que sí. - Aplica a todas las series:</p>
	<p>se está tratando de unificar el cómo se quiere que Los productores comentaron que incluso a ellos, si - En qué áreas sería conveniente aplicarlo:</p> <p>herramientas de trabajo y aprovecharlas. operadores es necesario y obligatorio conocer las hacer su lista de edición, además para los cosas que no son posibles y como base para alcances y limitaciones del equipo, para no pedir productores deben estar informados de los proceso administrativo. A todos porque los involucradas en la realización, incluyendo el procedimiento que deben de seguir. Los operadores señalaron a todas las personas primera vez para que sepan un poco el gente que empieza, que ingresa a algún canal por Los productores indicaron que le sería útil a la</p> <p>- A quién sería útil el manual:</p>	<p>asistentes de producción y operadores. de producción, asistentes de producción, Le sería útil a productores, editores, coordinadores</p> <p>- A quién sería útil el manual:</p>

	<p>tipografía y la organización de la información. haría por la claridad al exponer los temas. La Los operadores indicaron que la evaluación se posterior a la lectura. experiencias en cada producción y con la serie especie de cotejo con los resultados y Los editores comentaron que haciendo una productor. interviniendo ahí la habilidad del editor y del puedan resolver cosas fuera del manual</p>	<p>funciona. organización de las producciones, entonces sí costos y calidad, además de que ayude a la planteamiento de eficiencia, comparando tiempos, con las transiciones correctas, en base a un término el programa en los tiempos estimados y Si la propuesta corresponde con la realidad y se en que se desarrolló su edición y postproducción. todo con el programa final de acuerdo a la forma desenvolvimiento de productores, editoras y sobre de armado con la propuesta con el</p>
	<p>Los productores agregaron que también se</p>	<p>Foner el manual en práctica, haciendo un ejercicio</p>
	<p>con el método de trabajo. maneja el mismo lenguaje y que esté de acuerdo</p>	<p>economía del tiempo y calidad del programa</p>
	<p>Los productores agregaron lograr un equipo que indicaciones. viene escrito y seguir al pie de la letra las área. Sólo se requiere dominar el idioma en el que Los operadores señalaron que dependiendo del el manual. si se tiene experiencia, porque la capacitación es técnicas que quizá necesitan mayor explicación o capacitación salvo por algunas cuestiones Los editores comentaron que no se necesita el manual y después, la sensibilidad y el ritmo. términos, necesitan saber a qué se está refiriendo capacitación o por lo menos incluir un glosario de gente, si es para principiantes si se necesita la capacitación. Aunque depende del nivel de la tener cierta experiencia, no es necesaria la</p>	<p>Las repercusiones son una mejor organización, la</p>
	<p>Los productores apuntaron que con saber leer y</p>	<p>No es necesaria la capacitación.</p>

Esta preinterpretación de las técnicas empleadas permite en el siguiente capítulo hacer una interpretación para conformar, junto con una investigación bibliográfica, así como con la experiencia profesional, lo que son las propuestas a las soluciones de los problemas detectados en el diagnóstico que nos llevarán a la construcción del producto comunicativo, el cual es el objetivo de este estudio.

Capítulo III

ELABORACIÓN DEL PRODUCTO COMUNICATIVO

En este capítulo se hace una interpretación de la información obtenida del diagnóstico realizado en el capítulo anterior con el fin de detectar y seleccionar los problemas, necesidades y métodos que se presentan en la organización y en las técnicas de edición y postproducción.

Esta información se complementa con una investigación bibliográfica, además de la experiencia laboral, con el objeto de formar conceptos que sirvan como guía para armar el contenido del producto comunicativo, que es un Manual de organización y técnicas de edición y postproducción para las series “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura”, el cual, es el objetivo fundamental de este trabajo.

1. Interpretación de la información del diagnóstico.

Para seleccionar los puntos que requieren ser ampliados en el producto comunicativo, se localizan problemas de la información obtenida del diagnóstico. Una vez ubicados, se determinan los que atañen directamente a la práctica profesional con el fin de elaborar propuestas a corto, mediano y largo plazo.

1.1 Clasificación de problemas.

Con el objeto de que se encuentren con mayor facilidad dentro de los objetivos de estudio de este trabajo, los problemas hallados en la información obtenida del diagnóstico se clasifican de acuerdo a la organización y a las técnicas de edición y postproducción. Cabe aclarar que esta primera detección de problemas es de forma general, en el punto 1.2 se seleccionan los relacionados a la práctica profesional.

Problemas que impiden mejorar la actividad profesional.

- *Falta de formatos específicos.*

En general se observa una falta de cultura en cuanto a la organización dentro de la producción, ya que no se utilizan formatos específicos a cada una de las necesidades de producción dentro de la edición y postproducción, lo que ocasiona pérdida de tiempo en la producción de los programas al no tener bien claro cómo se va a trabajar y al no tener el control de todo el material.

- *No se trabaja con una orden de edición definida.*

Respecto a la orden de edición, cada producción tiene su forma de trabajar y no se maneja un formato específico. Tienen una idea global de lo que es una orden de edición pero no la detallan. Esto implica cierta desorganización en la producción, ya que no se trabaja con una guía desde el inicio de la edición, sino que se trabaja conforme va avanzando ésta, lo cual genera pérdida de tiempo en decisiones de contenido, duración y efectos a emplear.

- *Se maneja el mismo formato de bitácora para toda la producción.*

Se tiene una idea general de lo que es una bitácora pero, salvo la bitácora de programa final para transmisión, no se manejan bitácoras específicas para cada necesidad de producción, esto provoca pérdida de tiempo en la localización de material, además de que, por ejemplo, una bitácora de musicalización requiere información que no contiene la bitácora de stock.

- *Los operadores manejan un concepto diferente de bitácora.*

Por otra parte, los operadores manejan otro tipo de bitácoras, lo que hace confuso el concepto, ya que para ellos una bitácora es aquella en la que se lleva un control de los servicios efectuados así como las fallas ocurridas en ellos.

- *No se maneja una organización del material.*

Se tiene conciencia de la importancia de la organización del material, pero no se maneja una clasificación, lo cual genera pérdida de tiempo tanto en edición como en postproducción al tratar de localizar alguna cinta.

Problemas referentes a las técnicas de edición y postproducción.

- *Concepto de edición.*

En cuanto a lo que es edición, por lo general, sólo se menciona al video y se tiene en un segundo plano al audio, siendo que el audio también juega un papel muy importante dentro de la edición.

- *No se está a la vanguardia en lo que respecta a las diferentes formas de edición.*

A la edición la tienen relacionada o estacionada en el equipo análogo y no se refieren al digital, lo cual refleja que no toda la gente que participa en la producción está a la vanguardia.

Esto se debe a que, como el sistema de edición lineal es el más usado, se sabe en qué consiste, cuáles son las ventajas y desventajas, pero sobre todo, se tiene conciencia de que es el sistema establecido por Canal Once para trabajar, ya que el mayor equipo con el que se cuenta es el análogo, lo cual restringe la posibilidad de conocer otro tipo de edición y obliga a estancarse en la edición lineal.

El equipo no lineal que existe en Canal Once es limitado, por lo tanto, no se tiene el acceso para conocer todas las ventajas que tiene este sistema, se conoce de forma muy superficial por parte de producción, por lo que no se confía en su calidad broadcast, y por parte del área técnica no se dan abasto para que toda la producción se realice en no lineal.

- *No se lleva a cabo una edición lineal de calidad.*

No todas las series trabajan una edición lineal de calidad, ya que pierden varias generaciones al hacer pistas para correcciones, además de que se desperdicia tiempo en abrir y cerrar espacios.

- *Se tiene una idea muy superficial del sistema de edición no lineal.*

Debido a que se está acostumbrado a utilizar sólo el sistema lineal o analógico, no se conoce bien el sistema de edición no lineal, además de que, como ya se mencionó, no se cuenta con el suficiente equipo para que todas las series trabajen y puedan explotar las ventajas que le puede brindar el trabajar con este sistema.

1.2 Problemas en la práctica profesional.

De los problemas localizados en el punto anterior, se seleccionarán aquellos que se presentan directamente en la práctica profesional, clasificándose de acuerdo a la organización y a las técnicas de edición y postproducción con el fin de se obtengan los puntos que se ampliarán en el producto comunicativo.

Problemas referentes a la organización en la edición y postproducción.

- *Falta de formatos específicos.*

No se trabaja con formatos específicos para cada necesidad de producción, sino que, sobre la marcha se hacen especificaciones, ya sea sobre guiones o en hojas en blanco, esto es, sin formato.

- *No se trabaja con una orden de edición definida.*

Dentro de la edición de "Mochila al hombro" y "Detrás de la aventura", no se maneja un formato específico para la orden de edición, más bien es un tanto informal en cuanto a su presentación, se elabora en una hoja y a lápiz, en ella el productor describe el contenido del programa por tema o lugar visitado dividido en tres bloques, pero no se manejan el número de cinta en el que se encuentra cada imagen, ni la duración aproximada de cada uno de los bloques, por lo tanto, el editor no tiene una

visión completa del programa.

- *Se maneja el mismo formato de bitácora para toda la producción.*

En “Mochila al hombro” y “Detrás de la aventura”, al igual que en todo Canal Once, no se manejan bitácoras específicas para cada necesidad de producción, esto es, por ejemplo, no se cuenta con una bitácora de composición musical, por lo que todas las indicaciones referentes a la música se hacen a lápiz en el guión, lo que origina confusión en algunos puntos y no está presente el musicalizador durante la edición para aclararlos. La falta de una bitácora de composición musical que es una guía muy importante para el editor, crea pérdida de tiempo al estar localizando cada punto a musicalizar en el guión.

- *No se maneja una organización del material.*

Respecto a la organización del material, antes de que inicien las series se solicita el material que se utilizará durante su producción, este material es entregado por la videoteca de tráfico a producción mediante una relación de las cintas especificando el uso destinado. El problema aquí es que tanto la coordinadora de producción como el editor y el asistente ocupan dicho material y, en algunas ocasiones, sobre la misma lista van anotando el contenido de las cintas, a veces lo escriben en sus cuadernos de trabajo, y otras no hacen anotaciones, por lo que se pierde el control del material y se ocasiona pérdida de tiempo en revisar todas las cintas que están en la videoteca para poder localizar la que se necesita.

Problemas referentes a las técnicas de edición y postproducción.

- *No se lleva a cabo una edición lineal de calidad.*

El sistema de edición lineal es el que se utiliza para la producción de “Mochila al hombro” y de “Detrás de la aventura”, se realiza en equipo análogo betacam SP, que es el equipo estandarizado con el que cuenta Canal Once, el problema que aquí se presenta es que se manejan pistas para poder realizar la postproducción tanto de audio como de video, además de que no se pueden hacer tantos efectos como se desean, por lo que se trabaja de una forma lenta y se provoca pérdida de tiempo y de calidad.

Además de que el equipo análogo con el que cuenta Canal Once tiene ya varios años dando soporte a todas las producciones, por lo que las condiciones del mismo no son las óptimas para presentar al televidente producciones de buena calidad.

- *Se tiene una idea muy superficial del sistema de edición no lineal.*

Como ya se mencionaron en el capítulo I, con el sistema de edición no lineal se presentan varios problemas, primero, sólo se cuenta con un Avid Media Composer con alta resolución para todo Canal Once, por lo tanto, no se da abasto para toda la producción de la emisora; segundo, el editor de ambas series tomó los cursos introductorio y avanzados en el manejo del equipo de edición no lineal, pero los operadores que existen no pueden ceder su tiempo de trabajo para que el editor opere el equipo, además de que es mucha la carga de trabajo de las demás producciones y no existe el turno de la noche para que un supervisor esté al pendiente por si se presenta algún problema con el equipo; y tercero, el productor no está convencido de la calidad broadcast de este sistema de edición. En cuanto al audio, Canal Once cuenta con el equipo llamado Protools, en él se trabaja de forma muy parecida al video en el Avid, pero con más herramientas específicas para audio, el problema aquí es que el productor no confía en la capacidad de los operadores.

2. Propuestas de solución a los problemas de la práctica profesional e institucionales.

En este punto se realizan *propuestas a corto, mediano y largo plazo* para solucionar los problemas detectados en el punto anterior.

En donde *propuestas a corto plazo* se refieren a la solución urgente de los problemas que están directamente relacionados con el trabajo diario y que tienen un carácter más práctico; *propuestas a mediano plazo* son aquellas que dan solución a las cuestiones que necesitan un poco más de tiempo

porque están inscritas en la organización del trabajo al interior de cada una de las producciones; y *propuestas a largo plazo* son los asuntos complementarios de las actividades diarias, mismas que no son tan urgentes como las anteriores, pues contemplan el manejo de instrumentos con las que se les da la presentación al trabajo.

Propuestas a corto plazo.

Independientemente de que cada producción tiene su forma de trabajar, es importante que se trabaje con organización para evitar pérdida de tiempo, tanto en el área de producción como en la técnica, por lo tanto, es necesario que se manejen formatos específicos en los cuales se detalle la calendarización, el avance de la producción, el contenido del programa, los efectos que necesita, en fin, todo lo que permita llevar a cabo la producción de una forma ordenada.

De todo esto, se deduce que la organización es una parte fundamental para cualquier producción.

Al respecto, Canal Once continuamente produce series como “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura”, en las que se desarrolla la edición como práctica profesional y que requieren atender estos puntos.

Por tal motivo, se propone un Manual de organización y técnicas de edición y postproducción para las series “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura”, el cual contiene dos secciones con dos tipos de propuestas, la primera, en la que se incluyen los formatos específicos para cada necesidad de producción de tal forma que se trabaje con organización, es a *corto plazo*; y la segunda, referente a las técnicas de edición y postproducción, es a *mediano plazo*. De tal forma que primero se explica la propuesta a *corto plazo* y más adelante, la que corresponde al *mediano plazo*.

En cuanto a la primer sección que es la organización, se lleva a *corto plazo*, ya que al momento de realizar este trabajo, las series “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura” se producen en Canal Once y necesitan mejorar su organización para llevar a cabo la edición y la postproducción sin tropiezos, de tal forma que esta propuesta se aplica de inmediato porque fue diseñada especialmente para ambas series.

Dentro de la organización de la edición así como de la postproducción, los formatos corresponden a la agenda, al status, a la organización del material, a los diferentes tipos de bitácoras de calificación, a la orden de edición, al registro de on line, a los gráficos y a los créditos, los cuales se muestran en el apartado 3.2 de este capítulo.

La agenda contiene los doce meses del año con un espacio por día para calendarizar los servicios y pendientes.

El status agrupa todos los pasos a seguir en la edición y postproducción de los programas producidos por serie, además de que permite tener una visión global de toda la producción.

Respecto a la orden de edición, se propone un formato en el cual se detalla el contenido el programa a producirse: serie, programa, fecha de transmisión, duración total, no. de bct stock, no. bct pista b, no. bct master, no. bct programa final, contenido de cada uno de los bloques, duración y no. bct de cada uno de los contenidos de los bloques, así como la duración total de cada uno de los bloques. Este formato sirve para trabajar con organización durante la edición.

Se proponen diferentes tipos de bitácoras según las necesidades de producción tales como: composición musical, cámara o locación, stock o submaster, audio, master, programa final. Además de aclarar el tipo de bitácoras que se utilizan en el área técnica. Estos diferentes tipos de bitácoras permiten ahorrar tiempo en la localización de audio o video, según se requiera.

La organización del material implica una clasificación que se relacione por: programa final, master, submaster, cámara, edición, audios, postproducción, material para reciclar; lo cual genera un ahorro de tiempo tanto en edición como en postproducción al tratar de localizar alguna cinta.

Para el registro de on line se propone un formato en el que se detalla el contenido del programa a postproducirse, el no. de bct en el que se encuentren las pistas, el stock, además de indicar los

tiempos y duración en los que se deberán de agregar gráficos y efectos, incluyendo su tipo así como el no. de cinta en el que quedará el master y programa final.

El formato para los gráficos corresponde al de un storyboard, ya que incluye cuadros en blanco para que ahí se dibujen los gráficos, plecas, logos, y abajo de cada cuadro tiene un espacio para que se describa dicho gráfico.

En los créditos se ponen los puestos, agradecimientos, información sobre el deporte o lugar visitado, así como la dirección, el correo electrónico, los teléfonos para comentarios y la leyenda de derechos reservados, todo esto por programa, con el fin de que se unifiquen y no hayan confusiones al momento de transcribirlos a la tituladora.

De tal forma que estos formatos sirven como método de organización tanto en la edición como en la postproducción.

Propuestas a mediano plazo.

En lo que respecta a las técnicas de edición, es importante conocer, por lo menos, los puntos básicos de cada sistema, incluyendo su proceso, para saber tomar decisiones sobre cuál de los dos sistemas, lineal o no lineal, conviene utilizar para cada producción y lograr una edición y postproducción de calidad.

Una parte fundamental para cualquier producción es estar a la vanguardia en los sistemas de edición para poder conseguir un trabajo de calidad.

La producción continua de Canal Once requiere poner atención en las diferentes técnicas de edición que pueden servir a series como “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura” en las que se desarrolla la práctica profesional.

Por tal motivo, se propone la segunda sección del manual de organización y técnicas de edición y postproducción para las series “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura”, que agrupa los puntos básicos de los sistemas lineal y no lineal, además de incluir los procesos adecuados para conseguir una edición de calidad en cualquiera de los dos sistemas.

Las técnicas de edición y postproducción son una propuesta a mediano plazo, ya que las producciones en Canal Once tienen un método y servicios establecidos, por lo que se necesita esperar al siguiente plan de producción para reconsiderar las posibilidades de realizar una edición y postproducción ágil y de calidad.

Por lo pronto, para que se estudie y programe un nuevo método de edición y postproducción adecuado a dichas series para el siguiente plan de producción, se presentan las técnicas de edición que corresponden a los *sistemas lineal y no lineal*.

Se explica en qué consiste el *sistema de edición lineal* y se detallan los dos puntos básicos para llevar a cabo una edición de calidad con este sistema: *off line* y *on line*.

El *off line* consta, además de su definición, de cuatro pasos, de los cuales se incluye su explicación: seleccionar el tipo de edición (ensamble o insert), localizar la imagen a editar y marcar entrada y/o salida en VTR y player, ajustar niveles de audio y video (sólo en el caso en que no se vaya a trabajar con código de tiempo visible), grabar. Cada uno de estos pasos se desglosan.

El *on line* incluye su definición y está formado por diez pasos que cuentan con su explicación: seleccionar el tipo de edición (ensamble o insert); localizar la imagen a editar y marcar entrada y/o salida en VTR y player; ajustar niveles de audio y video; empatar imagen; crear efecto, preparar insert de gráfico o texto; aplicar efecto, insertar gráfico o texto; insertar efectos de audio y/o ambientes; insertar música o musicalizar; hacer mezcla para transmisión y pista internacional.

Por otra parte, se explica en qué consiste el *sistema de edición no lineal* y se detallan los tres puntos básicos para llevar a cabo una edición de calidad con este sistema: *digitalización, edición y postproducción, y vaciado*.

Además de dar una explicación de cada uno de los cuatro puntos básicos del *sistema de edición no lineal*, se desglosan por pasos para explicar su función y método.

La *digitalización* es un punto muy importante dentro de la *edición no lineal* y está formada por seis pasos: crear el proyecto, crear los bins, marcar las tomas a capturar o transferir el media log, ajustar niveles de video y audio, ajustar la resolución del video y audio, digitalizar.

La *edición y postproducción* se llevan a cabo de una forma prácticamente completa en este sistema y consta de los siguientes diez pasos: cargar el clip en el monitor source; marcar entrada y/o salida; seleccionar los canales a editar; hacer splice u overwrite; preparar efectos, gráficos o texto; agregar efectos, gráficos o texto; renderizar efectos de video; insertar música o musicalizar; agregar efectos al audio; renderizar efectos de audio.

El método del *vaciado del sistema no lineal* es muy versátil, ya que permite obtener una lista de decisiones, llamadas EDL, que pueden ser leídas en editores específicos; además, a través del Digital Cut, la secuencia editada o programa, se puede grabar en una máquina análoga, ya sea por insert o por ensamble, y, al hacer varios vaciados o copias, se conserva la misma calidad. El método del vaciado contiene los pasos a seguir para llevar a cabo los dos puntos expuestos anteriormente.

De esta forma, se propone hacer notar, *tanto del sistema de edición lineal como del no lineal*, la importancia, sus procesos, ventajas y desventajas, esto con el fin de que la gente que ingresa a las series tiene la facilidad de conocer el sistema que predomina en Canal Once y se ahorra tiempo en la explicación de la forma de trabajo de éstas, es decir, que el manual sirve como método de capacitación; y a la vez, sirve de alguna forma, como un recordatorio a las personas que ya lo conocen, para que los puedan comparar y/o complementar, de tal modo que se elija el procedimiento de edición adecuado para las series "Mochila al hombro" y "Detrás de la Aventura" que mejore su calidad, lo cual se verá reflejado en pantalla.

Propuesta a largo plazo.

Si se aplica el *sistema de edición no lineal*, tanto en audio como en video a ambas series, se obtiene un producto de mejor calidad, sin dañar el material original y se ahorra tiempo-hombre al permitir que el editor opere el equipo para que la edición y postproducción se lleven a cabo de una forma más ágil y creativa, además de ahorrar tiempo-máquina al evitar los tiempos de edición y postproducción por separado.

Esta propuesta está considerada a *largo plazo*, ya que depende de que Canal Once apruebe la entrada de editores-operadores y de que adquiera más equipo con alta resolución para poder dar soporte a todas las producciones, además de que se haga conciencia en los productores de que es importante estar a la vanguardia en cuanto a equipo de edición y postproducción se refiere, para poder aplicar el sistema de edición que más convenga a las diferentes producciones, en este caso a "Mochila al hombro" y "Detrás de la Aventura".

Para conseguir la aprobación de Canal Once para la entrada de editores-operadores y para la adquisición de más equipo de edición no lineal de alta resolución, se hace una propuesta por escrito en la que se hagan ver las pérdidas y ganancias que obtendrá la emisora. Asimismo, se hace notar la importancia que tiene para un canal de televisión que va a la vanguardia, actualizar continuamente a su gente de producción, de tal forma que esto se vea reflejado al momento de la transmisión y que el público logre apreciar la calidad de ésta.

Por ejemplo, al contratar a un editor-operador de sistema no lineal, se ahorra dinero en cuanto al salario del operador y se ahorra tiempo-máquina y desperdicio de creatividad, al no depender del operador para actuar al momento en que se tiene una idea. Aunque para los sistemas de audio sí es importante contar con operadores bien preparados, por lo que aquí sí se invertiría en su capacitación, pero permitiría lograr una mejor calidad en la producción. Por otra parte, al comprar más equipo no lineal, no se ocuparía o desgastaría el equipo análogo, más que para subir y bajar el material, ya que en éste es en el que se lleva a cabo la transmisión. Además se puede hacer una venta del equipo análogo sobrante para, de ahí, obtener fondos para adquirir el no lineal.

Para hacer conciencia en los productores respecto a lo importante que es estar a la vanguardia se les darían cursos en los cuales se les enseñaría el proceso, el manejo del equipo y las ventajas en cuanto al ahorro de tiempo al utilizar este sistema, de tal forma que lo conozcan más a fondo y se den cuenta de las diferentes opciones que tienen para llevar a cabo sus producciones.

También en estos cursos se ahorraría, ya que éstos se imparten gratis en la compra del equipo.

El hecho de involucrar a todos los productores, y no sólo al de “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura”, es el de generalizar un desestancamiento del sistema lineal, ya que, la forma de reaccionar de cada uno de los productores, depende por lo general de lo que en conjunto se opine.

De tal forma que, Canal Once contaría con equipo además de gente que haría su producción con las técnicas de edición y postproducción más avanzadas, esto permitiría que la práctica profesional se desarrolle en las mejores condiciones para generar un producto comunicativo de calidad que se refleje al transmitirse.

3. Diseño del proceso de producción del manual de organización y técnicas de edición y postproducción para las series “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura”.

3.1 Proceso.

Este punto se refiere a los pasos que se siguen para llegar al objetivo del trabajo que es la elaboración de un Manual de organización y técnicas de edición y postproducción para las series “Mochila al hombro” y “Detrás de la aventura”.

Para lograr este objetivo, el proceso consta de cuatro pasos.

En el primero se realiza una interpretación de los resultados obtenidos en las entrevistas y encuestas del Capítulo II con el fin de depurar la información y obtener definiciones o conceptos que sirvan para conformar el contenido del manual y para justificar el diseño del mismo.

El segundo paso consiste en hacer una búsqueda bibliográfica sobre estos conceptos.

En el tercer paso, con la información referente a la imagen y estilo del manual obtenida de los dos primeros pasos, se procede a diseñar la portada, contraportada, así como las secciones.

Una vez definido el diseño del manual, se lleva a cabo el cuarto paso que es el punto 3.2, éste consiste en formar el contenido, que está basado en las definiciones o conceptos obtenidos en los pasos anteriores.

3.1.1 Interpretación de los resultados obtenidos en el diagnóstico.

En este primer paso se lleva a cabo la interpretación de los resultados obtenidos en las entrevistas y encuestas realizadas en el diagnóstico o capítulo anterior; ésta se realiza con el fin de obtener definiciones o conceptos que posteriormente se unen a una investigación bibliográfica y a la experiencia laboral para formar el contenido del manual, así como su diseño.

La información reflejada en este punto es solamente la obtenida en el diagnóstico, más adelante se sustenta en el segundo paso con la investigación bibliográfica y en el cuarto paso se detalla al formar el contenido del manual.

Los puntos a interpretar son los que engloba la organización, respecto a edición y postproducción, y las técnicas de edición lineal y no lineal, ya que son el principal objeto de estudio de este trabajo, además de ser parte de las propuestas para solucionar los problemas mencionados al inicio de este capítulo y que se ven reflejados en las secciones que integran el contenido del manual. También se incluyen algunos puntos para su diseño.

En cuanto a la *organización de la edición y postproducción*, los puntos a interpretar son: orden de edición, contenido de una orden de edición, bitácora, tipos de bitácoras, contenido de cada tipo de bitácora, organización o clasificación que debe tener el material de producción.

Los puntos a interpretar sobre las *técnicas de edición y postproducción* son: edición, sistema de edición lineal, ventajas y desventajas de utilizar el sistema de edición lineal, edición lineal de calidad, sistema de edición no lineal, ventajas y desventajas de utilizar el sistema de edición no lineal, edición no lineal de calidad.

Respecto al *diseño del manual*, los puntos son: tamaño del manual, portada y contraportada, secciones, color, tipografía y gráficos.

- *Organización de la edición y postproducción.*

Orden de edición.

Es la planeación del programa final a través de una lista que contiene las indicaciones precisas sobre el contenido, la organización, los cortes y efectos o transiciones que se van a utilizar, en general, es el estilo de edición y la suma de todos los elementos que componen un programa, además de ser la mejor forma para organizarse en un off line o en un on line y de servir para tener una idea global de cómo se va a trabajar, para agilizar la edición del programa, reducir tiempos en la misma y por ende costos de producción.

Contenido de una orden de edición.

Serie, programa, fecha de tx, duración total, número de cinta Stock, número de cinta Pista B, número de cinta Master, número de cinta Programa Final, contenido de cada uno de los bloques, duración de cada uno de los contenidos de los bloques, número de cinta de cada uno de los contenidos de los bloques y duración total de cada uno de los bloques.

Bitácora.

Es una guía o un listado en el que se relacionan y describen las imágenes contenidas en un cassette y se indica el código de tiempo de su ubicación en la cinta, cuya función es facilitar la localización de alguna imagen en cualquier punto de la cinta.

Para los operadores una bitácora también es un registro en el cual el operador lleva el control de los servicios efectuados así como las fallas ocurridas en ellos y sirven para contabilizar el tiempo de servicio del operador y para adquirir experiencia en cuanto a la solución de fallas técnicas y que a la larga permiten el ahorro de tiempo de edición.

Tipos de bitácoras.

Cámara o locación, Audio, Composición musical, Música - Librerías, Stock o submaster, Master, Programa final.

Contenido de cada tipo de bitácora.

Composición musical: serie, programa, productor, compositor, duración total, fecha grab. o entrega, fecha tx, no. cinta transfer, no. de inserción, referencia al video, título, no. de track, duración, TC master (in-out), estilo, observaciones.

Cámara o locación: serie, programa, productor, asistente, duración, fecha grab., fecha tx, no. cinta, tiempo (TC), descripción, indicaciones.

Stock o submaster: serie, programa, productor, duración, fecha grab., fecha tx, no. cinta, tiempo (TC), descripción, duración.

Audio: serie, programa, productor, compositor, duración total, fecha grab. o transfer, fecha tx, no. cinta, tiempo (TC), descripción, indicaciones.

Master: serie, programa, productor, asistente, duración, fecha grab., fecha tx, no. cinta, tiempo (TC), descripción, indicaciones, observaciones.

Programa Final: serie, programa, productor, duración, fecha grab., fecha tx, no. cinta, tiempo (TC), descripción, duración, calificación técnica (audio-video-equipo), notas.

Música-Librerías: librería, tipo de música, tema, no. de disco, no. de track.

Organización o clasificación que debe tener el material de producción.

Relación de material: programa final, master, submaster, cámara, edición, audios, postproducción, promocionales, reciclar; Orden de edición; Bitácoras de cámara o locación; Bitácoras de stock o submaster; Bitácoras de audio; Bitácoras de master; Bitácoras de programa final; Bitácoras composición musical; Créditos; Status; Agenda; Promocionales; Guión.

- *Técnicas de edición y postproducción.*

Edición.

Es la unión de imágenes y audio que conforman una secuencia la cual equivale al concepto del programa a armar, ayudados por un equipo electrónico de edición, ya sea con máquinas betacam, VHS o cualquier otro formato, siendo la edición una parte fundamental de la producción y sirviendo también para hacer correcciones, ajustes o inserciones de la secuencia.

Sistema de edición lineal.

Es un sistema analógico, es decir, a base de dos máquinas ya sea por componentes o por cableado normal, en la cual se pasan las imágenes seleccionadas de una máquina a otra y de forma consecutiva, es decir, de una toma a otra de principio a fin sin poder variar el orden de la edición, sin poder reducir o alterar el tiempo de la secuencia armada. El orden se puede cambiar a menos que se hagan copias o pistas para poder alargar, cortar o hacer cualquier cambio.

Ventajas de utilizar el sistema de edición lineal.

Se pueden cuidar los niveles en cada toma; se ahorra tiempo en la inserción de los créditos; se musicaliza directo del cd; se puede obtener una definición óptima si se hace en el mejor de los sistemas, que puede ser betacam o pulgada, a través de componentes y en una primera generación; no hay que copiar el material de cinta al disco duro y el producto final copiarlo a la cinta; para algunos efectos de video el tiempo de creación de los mismos es más rápido; no se pierde calidad en cuanto a digitalización por ser un sistema analógico y todas las ediciones que se hacen son en tiempo real, por lo que en determinados casos y dependiendo de la complejidad del programa es muy rápida; las ventajas dependen de las condiciones en que se graba el material original y si el material fue grabado en sistema análogo con niveles adecuados, las secuencias se toman del material original (primera generación); es menor el costo con respecto a un sistema digital no lineal.

Desventajas de utilizar el sistema de edición lineal.

Se pierde tiempo en cada ajuste; al hacer pistas se pierde calidad; se pierde tiempo en la creación de efectos; se pierde tiempo al cambiar el orden de la edición; es más difícil ajustar niveles; es más complejo hacer loops; es más difícil identificar los diferentes tracks; se hace un poco laborioso el hecho de repetir cierto efecto; cuando se tiene que hacer algún cambio o corrección se debe editar desde el punto en que se haga éste hasta el final del programa, por lo que se trabaja dos veces, por lo menos en ese tramo del programa; para encontrar un punto o una toma se debe recorrer la cinta hasta hallarla; la edición debe ser comenzada desde el inicio de la cinta, toma por toma y hasta terminar el programa.

Edición lineal de calidad.

Se obtiene haciendo un off line con código de tiempo visible, supliendo las imágenes en máquinas conectadas por componentes, evitando hacer pistas. Además de que depende principalmente del material original así como de las máquinas con que se edite, de preferencia tratando de trabajar con los materiales originales la mayor parte del tiempo, además de evitar darles demasiadas vueltas a los cassettes. Trabajando con equipo en condiciones óptimas, aparte de contar con material bien grabado, es importante hacer un off line en el sistema de edición no lineal, también transportar el EDL al on line para poder cuidar los niveles de forma más exacta, aunque esto repercute en tiempo y costos. Además de cuidar los niveles de audio así como los de video en cada toma, grabando en máquinas digitales, a parte de ser cuidadoso en el manejo del equipo.

Sistema de edición no lineal.

Es la grabación de la imagen en forma digital que se almacenan en un disco duro mediante el cual se unen imágenes sin importar el orden de inicio, se puede variar el tiempo, la posición y el tamaño de cada una de las tomas a placer sin que se afecte el resto de la edición dando un resultado óptimo por la rapidez con la que se aplican fades, se pueden añadir múltiples efectos, se emplean todas las capas posibles, se pueden realizar todos los cambios posibles y los detalles que visten los programas.

Además de que se modifican bloques completos, se abren espacios con facilidad y se agiliza la edición. Este sistema permite pegar las imágenes y el audio en cualquier punto, hay un acceso rápido a los clips fuentes y al espacio de grabación.

Ventajas de utilizar el sistema de edición no lineal.

Se pueden cuidar los niveles en cada toma; se puede cambiar el orden de la edición sin repetir todo el trabajo; se ahorra tiempo en la inserción de los efectos; se realiza la postproducción sin necesidad de hacer pistas; se pueden quitar 15 segundos de la toma de en medio, juntar, sin tener que insertar sobre esos 15 segundos; se puede modificar el tamaño del programa sin mayor problema; se puede editar en desorden; prácticamente se trabaja off line y on line al mismo tiempo; es de gran ventaja para la elaboración de programas de larga duración, siendo necesario llevar bien calificado el material, de preferencia elaborar el Media Log por separado para sólo transportarlo al Avid y no digitalizar demasiado; se modifican las imágenes y se corrigen; la edición es más ágil; se pueden repetir efectos con mayor facilidad así como generar loops en audio y video; el reacomodo de una secuencia resulta rápida sin necesidad de repetir toda la edición; es fácil hacer copias de una secuencia y generar diferentes versiones; permite efectuar ediciones de audio y video en forma versátil y accesible; los programas pueden ser comenzados desde cualquier parte del mismo; se pueden realizar cambios de posición en las secuencias sin afectar las anteriores y posteriores; se puede enviar señal o recibir de otros equipos mediante una red de comunicación.

Desventajas de utilizar el sistema de edición no lineal.

Se pierde tiempo en cada ajuste; se pierde tiempo en la creación de créditos; el problema es el render y utilizando mates peor aún; se pierde un poco de calidad en la digitalización por la compresión que tienen algunos sistemas como el Media Composer de Avid, aunque existen sistemas que digitalizan el video sin compresión y prácticamente la pérdida es nula, pero desgraciadamente son caros debido a sus plataformas Silicon Graphics que emplean; se tiene que convertir al final la señal digital en analoga para poder transmitirse; no hay compatibilidad entre equipos digitales de marcas diferentes; algunos efectos tardan mucho en renderearse.

Edición no lineal de calidad.

Se obtiene cuidando los niveles de audio como de video en lo más óptimo posible cuando se suba el material y, al igual que en el sistema lineal, depende principalmente del material original así como de las máquinas con que se edite, ya que hay sistemas no lineales que comprimen la imagen, por lo tanto, pierden cierta calidad. Se sugiere trabajar el off line en baja resolución, una vez que se haya aprobado, subir el material en alta resolución, esto es, digitalizando en el AVR más alto, además de contar con un buen programa de computación, con el buen estado del equipo, con un buen diseño, además de un buen operador, cuidando que las cintas estén formateadas porque esto genera brincos de código, también saber en qué formato vienen, y teniendo conocimiento de qué es lo que se desea, realizando un buen off line contando con una idea clara de la estructura del programa.

- *Diseño del manual.*

Tamaño.

- Carta.
- Francesa para un manual común.
- Forma italiana para un manual de consulta rápida.
- Media carta.
- Más o menos del tamaño del betacam
- Un librito tipo carpetita que permita llevarlo junto con los cassettes a la isla de edición.
- Tamaño revista.
- Un diskette en donde se maneje toda la información.

Portada y contraportada.

La portada es el elemento que invita a consultar el manual, su importancia es la identificación de éste. Aunque la portada así como la contraportada no son tan importantes, ya que no es una literatura comercial, no necesita tener atractivos visuales para vender. Lo importante es que el contenido, además de las instrucciones, estén lo más explícitas posible apoyadas con gráficos. Es importante una portada dura para que no se rompa, que no se doble para que se pueda traer en la chamarra o en el portafolio sin que se maltrate el manual.

- Color:

Es importante por lo que se sugiere que sea identificable pero no fosforescente, debe ser relativo al tema que trata el manual. Si es de TV se recomendarían los colores básicos (rojo, verde, azul). Algo muy referente al logotipo de los programas.

- Tipografía:

Informal y formal. Que no sea muy pequeña porque produce cansancio visual, sin tantos adornos. Algo muy referente al logotipo de los programas.

- Gráficos:

Informal y formal, dependiendo de qué se trate, de lo que se quiera decir. Los gráficos pueden ser informales pero formando un todo formal, que los gráficos sean concisos, detallando cuando sea necesario, se sugiere utilizar algún paisaje en la portada o una fotografía de los conductores.

Secciones.

Por tema, tratando de mezclar un poco las definiciones, de lo básico a lo complejo, que al final se incluya un glosario, en cada tema introducir algún ejemplo y hacer una relación de temas.

Se sugiere que el manejo de las secciones se haga cronológicamente, según el orden que lleva la edición de principio a fin. Que sea simple, que se incluya el concepto de lo que es el programa, así como las reglas básicas de edición. Una guía escueta, sencilla del a,b,c de la edición y de la postproducción, una especie de conducción de la mano de cuál es el proceso desde que empiezas el programa hasta que lo conviertes en master. Tipo diccionario.

- Tipografía:

Informal y formal. Que la letra sea negra y clara. Helvética y de 12 puntos.

- Gráficos:

Informal y formal, dependiendo de qué se trate y lo que se quiera decir. Que sean muy sencillos, poco complicados y fácil de entender. Sería atractivo con gráficos o iconos representativos y atractivos para decidir cada tema. Que incluya líneas negras con fondo blanco.

3.1.2 Búsqueda bibliográfica.

En este segundo paso, se lleva a cabo una búsqueda bibliográfica referente a la organización de la edición y postproducción y a las técnicas de edición lineal y no lineal.

En esta búsqueda bibliográfica se incluyen conceptos, además de los estudiados en el punto anterior, algunos que no fueron cuestionados en el diagnóstico pero sí mencionados y que son términos empleados comúnmente en edición y postproducción, éstos forman un glosario que se integra en el manual.

Las definiciones que se obtienen, como ya se mencionó, se unen a la interpretación del diagnóstico y a la experiencia laboral para formar el contenido del manual y el diseño del mismo, por lo tanto, éstas se presentan según las secciones en que está dividido, además de las referentes a su diseño.

Los temas investigados en cuanto a la *organización de la edición y postproducción* son: orden de edición, contenido de una orden de edición, bitácora, tipos de bitácoras, contenido de cada tipo de bitácora, organización o clasificación que debe tener el material de producción.

Para las *técnicas de edición y postproducción* se investiga: edición, sistema de edición lineal, ventajas y desventajas de utilizar el sistema de edición lineal, edición lineal de calidad, sistema de edición no lineal, ventajas y desventajas de utilizar el sistema de edición no lineal, edición no lineal de calidad.

En cuanto al *diseño del manual*, los temas son: manual, tamaño del manual, portada y contraportada, secciones, color, tipografía y gráficos.

Los puntos que se investigan para formar el *glosario* son los términos empleados comúnmente en edición y postproducción: audio, Avid Media Composer, AVR, barras de color, batch digitize, betacam, bin, brillantez, broadcast, cassette, cinta magnética o videotape, clips, código de tiempo o time code, contraste, crominancia, cuadro o frame, definición, digital cut, digitalización, EDL, entrada (IN),

de cinta, generación, hardware, luminancia, master, matiz, media file, media log, monitor, monitor de forma de onda, NTSC (National Television Standards Committe), overwrite, PAL (Phase Alternative Line), pista o track, play, player, postproducción, preproducción, producción, project o proyecto, record monitor, salida (OUT), saturación, SECAM (Séqüentiel Couleur à Mémoire), secuencia, software, source monitor, splice, timeline, vectorscopio, video, VTR, vúmeter.

- *Organización de la edición y postproducción.*

Orden de edición.

El ordenamiento de las tomas en una secuencia normal se realiza en la postproducción mediante la edición y siguiendo las indicaciones de la guía de la “hoja de edición” que consiste en “efectuar” la edición en una hoja de papel, la cual contiene los datos suficientes que sirven de guía al editor.

(González Treviño, Jorge Enrique, Televisión y comunicación, un enfoque teórico práctico, Ed. Alhambra Mexicana, 1a. ed., México, 1994, p. 211-215, 280p.)

Contenido de una orden de edición.

1. Los formatos de “hoja de edición” son variados y dependen principalmente del tipo de programa y de la capacidad técnica de edición.

No. Rollo		Video	Audio C-1	Audio C-2
No. Toma	IN			
	OUT			
	IN			
	OUT			

(González Treviño, Jorge Enrique, Televisión y comunicación, un enfoque teórico práctico, Ed. Alhambra Mexicana, 1a. ed., México, 1994, p. 211-215, 280p.)

2. “Hoja de tomas” (take-sheet) que refleja el número de carrete, número de escena, número de plano, breves descripciones de las tomas, posibles “puntos de entrada/salida”, duraciones, etcétera.

(Millerson, Gerald, Técnicas de realización y producción en televisión, Ed. IORTV (Instituto Oficial de Radio Televisión Española), 12a. ed., Londres, 1990, p. 373-386).

Respecto a *Bitácora*, no se encontró referencia bibliográfica en el campo de la televisión, sólo se encontró la definición como “libro en que se apunta el rumbo y accidentes de la navegación”¹, que, de alguna forma, hace referencia al punto de anotar eventos sobre algo, que es el caso de la bitácora en televisión.

Por lo tanto, tampoco se encontró respaldo bibliográfico para los *Tipos de bitácoras* y *Contenido* de cada tipo de bitácora como parte de la producción en televisión.

¹ Rosales Camacho, Luis. Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado, Selecciones del Reader’s Digest México, Tomo II, México, 1980, p. 439.

En cuanto a la *Organización* o clasificación que debe tener el material de producción, aún no está incluido en la bibliografía de producción televisiva.

- *Técnicas de edición y postproducción.*

Edición.

Unir cada toma dentro de una secuencia lógica narrativa, ajustándolas a cierto tiempo delimitado, agregando títulos, créditos, gráficas, efectos especiales, sonido, texto, etc., de manera que el resultado sea un acabado definitivo, es decir, un programa listo para transmitirse. La edición no siempre consiste en el armado toma por toma, también con los programas grabados en forma corrida la edición puede ser útil para la corrección o cambios de algunas tomas, así como para agregar o eliminar audios o videos originales. La edición brinda la posibilidad de insertar repeticiones de escenas en tiempo real y en cámara lenta (slow motion); el congelar la imagen (frezze) es capturar un cuadro para analizarlo detenidamente; el acelerar el movimiento, o el movimiento en reversa de la acción, son también

posibilidades de la postproducción.

Editar es generar una copia del video original, es un simple copiado de segmentos de video previamente seleccionados y armados en una secuencia.

(González Treviño, Jorge Enrique, Televisión y comunicación, un enfoque teórico práctico, Ed. Alhambra Mexicana, 1a. ed., México, 1994, p. 211-215, 280p.).

Sistema de edición lineal.

Proceso. Un sistema básico de edición consta de dos magnetoscopios, reproductor y grabador. La cinta master se coloca en el reproductor y en el grabador se coloca la cinta donde se organizará el programa. En la cinta master se buscan las imágenes primera y última del primer plano, denominados puntos de edición de entrada y salida respectivamente. Se coloca el reproductor en el punto de entrada y se graba el primer plano.

Los motores de los magnetoscopios deben alcanzar su velocidad nominal y enclavarse antes de hacer la grabación para que ésta pueda realizarse con precisión. La mayoría de las máquinas tardan entre 5 y 10 segundos en este proceso, por lo tanto es necesario adelantar los magnetoscopios estos segundos del punto de entrada. Este tiempo se denomina *Preroll*.

Este proceso se repite con el resto de los planos del programa, de forma que se construyen escenas dentro de secuencias y secuencias *dentro del programa*. Después de cada edición el resultado puede visionarse y se observa un corte limpio entre las dos ediciones.

Tipos de edición. Hay dos formas básicas de realizar una edición: *inserto* y *assemble*. En las ediciones por *assemble* partimos de una cinta virgen para realizar la grabación. En esta cinta es necesario grabar todas las pistas en la cinta de vídeo, audio, vídeo y pista de control. El problema con este tipo de ediciones es que la pista de control no es continua, pues cada plano editado genera una pista de control independiente del resto, en el visionado estas discontinuidades dan imágenes con saltos en los puntos de edición. Editando por *assemble* la cinta no necesita ninguna operación previa.

En las ediciones por inserto las cintas necesitan una preparación. Se necesita que la cinta tenga la pista de control previamente grabada. Normalmente se graba toda la cinta con una señal de barras de color o un negro de color. Esta grabación previa genera una pista de control sin ningún tipo de discontinuidad.

En las ediciones por inserto se pueden grabar audio y video, o video independiente o audio independiente, pero siempre respetando la cinta de control previamente grabada.

Edición Off-line. Durante esta fase se emplea sólo la cinta de 3/4" y se emplea una sala de edición U-Matic. Se desarrolla el guión de montaje visionando la cinta y seleccionando los puntos de edición al mismo tiempo se edita la cinta. Esta es la copia de trabajo pues no se empleará en emisión. El objetivo de esta copia es visionar la arquitectura del programa para finalizar el guión de montaje. El producto final del proceso es un guión de montaje y una copia de trabajo. Este proceso es el denominado *edición off-line*.

Edición On-line. El proceso de montaje en formato profesional con calidad de emisión es la *edición on-line*. Partiendo de la copia de trabajo y del guión de montaje confeccionado previamente en off-line, se recupera la cinta de 1" y se transmiten las decisiones tomadas. Este proceso es fácil y corto pues los códigos de tiempos son los mismos y la ocupación de la sala se reduce abaratando los costos.

Edición por ordenador. Cuando trabajamos con códigos de tiempo, un ordenador puede facilitar muchas funciones dentro de la edición. Dentro de estos sistemas, los más sofisticados pueden controlar varios magnetoscopios reproductores y un mezclador de vídeo controlable por editor. Con más de un reproductor podemos editar con encadenados, cortinillas, key y otros efectos de mezclador. Todo el proceso es controlado por el controlador de edición computarizado, localiza los puntos de entrada, realiza el preroll, controla el mezclador de vídeo y la edición sobre el grabador. El proceso comienza programando el guión de montaje en el sistema y el sistema realiza la edición on-line completa.

(Hartwig, Robert. Tecnología básica para televisión. Ed. Centro de formación RTVE. Madrid, 1990, 155p., p. 98, 100, 106, 108).

Ventajas y desventajas de utilizar el sistema de edición lineal.

1. *Desventajas:* La complejidad que puede alcanzar el proceso de montaje depende del número de tomas implicadas, de su extensión, su orden, el número de tomas defectuosas, etc. Un montaje rutinario en la fase de post-producción puede llevar mucho tiempo. Un programa típico de media hora puede precisar de 150 a 200 empalmes. Hay veces que pueden realizarse de seis a diez cortes de montaje directos en una hora, pero cuando se trata de efectos de vídeo en planos combinados se baja a un ritmo más lento de uno a cuatro cortes. Utilizando un magnetoscopio de 3/4 de pulgada se puede tardar unos doce minutos en hacer un recorrido completo de una cinta de una hora y, por tanto, si se tienen que estar pasando la cinta hacia adelante y hacia atrás para la localización de los planos (especialmente con cambios de cintas) con el fin de ajustar los puntos de montaje, el proceso puede llevar bastante tiempo.

Tanto en las grabaciones de audio como las de vídeo, la cinta original que se graba de un acontecimiento “en vivo” es conocida por toma de primera generación. Si copiamos esta cinta, la copia -que es la *segunda generación*- será inevitablemente algo inferior a la grabación original (en un sistema analógico). Tendrá imperfecciones, tales como un mayor ruido de fondo, una pérdida de definición y distorsiones de diversos tipos. Ha de confiarse en que no se van a hacer evidentes. Pero si hacemos una copia de esta copia (*tercera generación*) - quizás para distribución- la calidad seguirá degradándose. (Millerson, Gerald, Técnicas de realización y producción en televisión, Ed. IORTV (Instituto Oficial de Radio Televisión Española), 12a. ed., Londres, 1990, p. 381).

2. *Desventajas:* Los “drop-outs” provocan una muy seria degradación de la calidad de imagen.

Limitaciones de la grabación analógica: La capacidad de multigeneración de los grabadores analógicos está incluso más limitada por la rápida degradación de un número significativo de parámetros tales como la relación señal a ruido, fase y ganancia diferencial, moré o retardo luminancia/crominancia. (Todorovic, Aleksandar y Klajn, Richard. Tecnología de la grabación magnética de video profesional. Ed. Centro de Formación RTVE. Tomo 2, 177p., p. 48, 129).

Edición lineal de calidad.

1. El proceso de edición genera siempre una copia del material original; el editaje no es más que un copiado de planos bajo ciertas pautas. Para que este proceso no degenera excesivamente las imágenes, se canaliza la señal de video a través de un aparato TBC (o corrector de base de tiempos), el cual se emplea como elemento estabilizador y corrector de la señal en los procesos de transferencia. El TBC dispone de mandos reguladores de la señal de color. Así, ésta puede alterarse, dentro de ciertos límites, o convertirse en señal blanco y negro, así como modificar su contraste, brillo, croma, etc., con el fin de lograr una continuidad visual más homogénea, más equilibrada. (Soler, Llorenç, La televisión, una metodología para su aprendizaje. Ed. G. Gili, 2a. ed., México, 1991, p. 92-93).

2. Lo mejor es limitar los copiados a un mínimo; a ser posible sin pasar de la tercera generación. (Millerson, Gerald, Técnicas de realización y producción en televisión, Ed. IORTV (Instituto Oficial de Radio Televisión Española), 12a. ed., Londres, 1990, p. 381).

Sistema de edición no lineal.

Un sistema de edición no-lineal permite construir un comercial o programa en cualquier orden, permitiendo realizar cambios con gran rapidez.

El Avid Media Composer es un sistema digital, debido a que el material es capturado de una cinta analógica a discos duros digitales y procesado en una computadora.

La forma básica de edición en el sistema Media Composer es muy simple. Tiene tres etapas: digitalización del material, de su fuente original a los discos duros; edición de la secuencia; y vaciado del material.

1) Cuando se usa el Media Composer para editar, el material que usamos no son físicamente las cintas (tapes). En su lugar estás trabajando con *clips* digitalizados y *media files* que contienen el audio y video capturado de las cintas originales.

Para digitalizar necesitas crear o abrir el proyecto en el que vas a trabajar y crear un bin para guardar las tomas que vas a digitalizar. Abres la herramienta de digitalización (Digitize tool), la herramienta de

compresión (Compression tool) y colocas los parámetros de digitalización que vas a utilizar: niveles de video, de audio, AVR o resolución. Una vez colocados los parámetros de digitalización, puedes marcar y digitalizar los *clips* al mismo tiempo, combinando ambas partes del proceso a la vez. Muchos editores prefieren capturar primero los datos referentes al clip (*log*) y después usar la función de *Batch Digitize* para capturar el material automáticamente.

2) Crear una secuencia puede ser tan simple como la unión de una docena de tomas sobre una narración y un canal de música. Puede requerir una serie de ediciones de cinco cuadros de duración, con splits, disolvencias, mezcla de audio, etc. El Media Composer provee las herramientas necesarias para la realización del trabajo.

Organizarse para la edición implica saber que el *bin* contiene los *clips*, secuencias y *subclips* que han sido creados. Se pueden visualizar los bins de dos formas -en texto y en cuadro. La Vista en Texto, nos enlista los *clips* y secuencias junto con la información estadística de las columnas que se agreguen. La vista en cuadro, nos muestra un cuadro representativo del *clip* y secuencia en el *bin*, lo que permite reordenar los clips y formar story boards.

La ventana del *Composer* se abre directamente en el monitor de edición, y es donde podemos visualizar nuestro material y realizar ediciones. Cuando se trabaja con estas dos ventanas, estamos en el modo *Source/Record*, el cual es el modo básico de edición. La Ventana Composer está compuesta por: El monitor *Source*, que es donde se revisa y marca el material a ser editado. El monitor *Record* que es donde realizamos y revisamos las ediciones. Y el *Timeline*, que es la representación gráfica de nuestra secuencia, de nuestras ediciones.

Crear una secuencia es tan simple como colocar uno tras otro los clips seleccionados. Puedes agregarle más tomas a tu secuencia, por *splicing* u *overwriting*. Cuando haces un *splice*, el material seleccionado en el monitor de *Source* es insertado en un punto específico de la secuencia. Cualquier toma en la secuencia que se encuentre después del punto de edición es movida hacia adelante. Usando el botón de *Overwrite* puedes reemplazar secciones de tu secuencia con nuevo material. Para agregarle audio a tu secuencia desde un *Source clip* es exactamente igual que agregarle video.

Después de crear una serie de cortes o ediciones, puedes quitar o agregar cuadros a la entrada o salida de cada una de tus transiciones (*trimming*). Puedes agregar disolvencias y fades. Un *fade* es simplemente una disolvencia a negros o de negros. Normalmente está localizada al comienzo o al final de la secuencia.

La edición básica en el Composer produce en su etapa inicial, una serie de cortes, uno tras otro; el audio y video comienzan y terminan en los mismos puntos. Una vez editados, puedes variar estos puntos, de manera tal que puedes mover un diálogo sobre cierta parte de otra imagen, es decir, creamos los llamados *splits*. De esta forma, puedes estar viendo a una persona en una escena mientras escuchas a otra. Esto lo puedes hacer a través de la herramienta de *trim*, o con la función *Extend*. La función de *Extend* te permite crear ediciones en *split*, sin tener que entrar en el modo de *trim*. Con esta función puedes mover la edición hacia la derecha o izquierda en el *Timeline*, agregando cuadros a una toma mientras se los quita a la otra, sin perder el *sync*. Dependiendo del tipo de Composer que uses, puedes editar desde 4 hasta 24 canales. Localizando el punto exacto para editar audio, es una función crucial a la hora de trabajar con audio. El Media Composer provee de varias herramientas que facilitan esta labor. Las formas de onda (*waveforms*) se muestran en el menú de *Timeline* y facilitan la localización de un punto de edición. Las alternativas son: *Sample* (muestra los valores relativos al muestreo) y *Energy* (muestra los valores relativos al volumen).

3) Los sistemas no-lineales / *online*, ofrecen resoluciones que hacen posible el vaciado del video digital directamente a la cinta master, sin tener que recurrir a los tapes originales.

El método utilizado para salir del sistema, probablemente varía de proyecto en proyecto. Bien puedes terminar nuestro trabajo dentro del Media Composer y hacer entonces un *Digital Cut*, o preferimos usarlo como un sistema de *Off line* y entregar una lista de decisiones (*EDL*) en formato adecuado.

Cuando haces un *digital cut*, el Media Composer lee el video y audio de tu secuencia desde los discos duros y convierte esta información digital en analógica, lo cual permite grabarlo en una máquina. Puedes grabar tu *digital cut* bien sea por insert, o manualmente.

La herramienta de *EDL* te permite crear una lista de decisiones a partir de cualquier secuencia. Puedes especificar los canales que deseas mostrar en tu *EDL* y el tipo de *assemble* que deseas se haga. También puedes seleccionar diversos formatos para la creación de un *EDL* y que pueden ser salvados para que un editor específico lo lea.

(Centro para el Arte y la Tecnología, Curso introductorio de edición no-lineal en sistema Avid Media Composer, CAT, México, 1996, 114p.; AVID, Media Composer, Tutorial Guide, Avid Technology, U.S., 1996, 50 p.)

Ventajas y desventajas de utilizar el sistema de edición no lineal.

Ventajas: El sistema no lineal le permite trabajar de una forma completamente diferente. No tiene necesidad de colocar la primera toma en ese lugar y la última en el último lugar. Puede empezar por realizar un proceso de preedición de toda la proyección, después, una vez que sepa cuanto rueda y hasta donde arrastra, puede regresar a la edición y transición individual, retirar tomas, ajustar o agrandar escenas o incluso agregar disolvencias.

Trabajando con diálogos en *sync*, requiere una mayor atención a las ediciones y especialmente al modo de *trim*. El Media Composer provee una serie de herramientas que nos permiten mantenernos en *sync* y en caso de perderlo, puedes recuperarlo con facilidad.

(Centro para el Arte y la Tecnología, Curso introductorio de edición no-lineal en sistema Avid Media Composer, CAT, México, 1996, p.4-1)

Edición no lineal de calidad.

Todos los sistemas Media Composer de Avid poseen la misma interface. En general, los sistemas difieren entre ellos en las calidades del audio y video, los tipos de efectos, y el número de canales de audio y video.

(Centro para el Arte y la Tecnología, Curso introductorio de edición no-lineal en sistema Avid Media Composer, CAT, México, 1996, p.13)

- *Diseño del manual.*

Manual.

1. Un manual es un libro que contiene lo más sustancial de un tema, y en este sentido, los manuales son vitales para incrementar y aprovechar el cúmulo de conocimientos y experiencias de personas y organizaciones. Los manuales son una de las herramientas más eficaces para transmitir conocimientos y experiencias, porque ellos documentan la tecnología acumulada hasta ese momento sobre un tema.

(Alvarez Torres, Martín G., Manual para elaborar manuales de políticas y procedimientos, Ed. Panorama, México)

2. *Hist. de la Lit. jur.* Producto de la actividad de los jurisconsultos, son los manuales aquellas obras de carácter práctico que, sin descender a los problemas filosóficos ni históricos, exponen el derecho en alguna de sus ramas o materias importantes, para servir especialmente en la enseñanza, con alguna mayor extensión que las Introducciones, pero en un volumen manejable fácilmente. *Pedag.* Llámase manual el libro, relativamente de poco volumen y que se maneja fácilmente, en el cual se condensan las materias esenciales de una determinada enseñanza. Es un instrumento de estudio que, bien empleado, puede prestar grandes servicios. Presentando las cosas con claridad, en el debido orden y de una manera condensada.

(Enciclopedia Universal Ilustrada, Europeo-Americana, Ed. Espasa-Caple, Madrid, 1978, Tomo XXXII, p. 1064.

Forma.

Figura exterior de un cuerpo. // Disposición de las partes de un todo. // Molde en que se vacía y forma alguna cosa. // Tamaño de un libro. // Configuración de la letra de una persona. // Calidades de estilo o mode de expresar las ideas. // *Impr.* Molde ya dispuesto para imprimir una cara de todo el pliego.

(Nuevo diccionario ilustrado sopena de la lengua española, Ed. Ramón Sopena, Barcelona, España, 1972, p. 660, 1036p. / Gran Enciclopedia Larouse, Ed. Planeta, España, 1973, Tomo 12, p. 502)

Tamaño.

Mayor o menor volumen o dimensión de una cosa.

(Nuevo diccionario ilustrado sopena de la lengua española, Ed. Ramón Sopena, Barcelona, España,

1972, p. 660, 1036p. / Gran Enciclopedia Larouse, Ed. Planeta, España, 1973, Tomo 12, p. 934)

Portada.

Primera plana impresa de un libro, en la que aparece el título de la obra, el nombre del autor y el lugar y año de impresión. // Frontispicio o cara principal de cualquier cosa.

(Rosales Camacho, Luis. Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado, Selecciones del Reader's Digest México, Tomo IX, México, 1980, p. 3034).

Contraportada.

1. Página que se pone frente a la portada, con el nombre de la serie a que pertenece el libro y otros detalles sobre éste.

(Rosales Camacho, Luis. Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado, Selecciones del Reader's Digest México, Tomo III, México, 1980, p. 866).

Cubierta.

Forro o tapa de papel o cartón flexible de un libro en rústica o de una revista o folleto.

(Rosales Camacho, Luis. Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado, Selecciones del Reader's Digest México, Tomo III, México, 1980, p. 953).

Secciones.

Cada una de las partes en que se divide un todo.

(Nuevo diccionario ilustrado sopena de la lengua española, Ed. Ramón Sopena, Barcelona, España, 1972, p. 660, 1036p. / Gran Enciclopedia Larouse, Ed. Planeta, España, 1973, Tomo 12, p. 895).

Color

El color está cargado de información y es una de las experiencias visuales más penetrantes que todos tenemos en común. Por tanto, constituye una valiosísima fuente de comunicadores visuales. Compartimos los significados asociativos del color de los árboles, la hierba, el cielo, la tierra, etc., en los que vemos colores que son para todos nosotros estímulos comunes. Y a los que asociamos un significado. También conocemos el color englobado en una amplia categoría de significados simbólicos.

El color tiene tres dimensiones que pueden definirse y medirse. El *matiz (hue)* es el color mismo o croma, y hay más de cien. Hay tres matices primarios o elementales: amarillo, rojo, azul. Cada uno representa cualidades fundamentales. El amarillo es el color que se considera más próximo a la luz y el calor; el rojo es el más emocional y activo; el azul es pasivo y suave. El amarillo y el rojo tienden a expandirse, el azul a contraerse. Cuando se asocian en mezclas se obtienen nuevos significados. El rojo, que es un matiz provocador, se amortigua al mezclarse con el azul y se activa la mezclarse con el amarillo. Los mismos cambios en los efectos se obtienen con el amarillo que se suaviza al mezclarse con el azul.

La segunda dimensión del color es la *saturación*, que se refiere a la pureza de un color respecto al gris. El color saturado es simple, casi primitivo. Carece de complicaciones y es muy explícito. Está compuesto de matices primarios y secundarios. Los colores menos saturados apuntan hacia una neutralidad cromática e incluso un acromatismo y son sutiles y tranquilizadores. Cuanto más intensa o saturada es la coloración de un objeto visual o un hecho, más cargado está de expresión y emoción.

La tercera y última dimensión del color es acromática. Se refiere al *brillo*, que va de la luz a la oscuridad, es decir, al valor de las gradaciones tonales. Hay que subrayar que la presencia o ausencia de color no afecta al tono, que es constante.

Dado que la percepción del color es la parte simple más emotiva del proceso visual, tiene una gran fuerza y puede emplearse para expresar y reforzar la información visual.

(Dondis, D.A., La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Ed. G. Gilli, 11a. ed., España, 1995, 211 p., p. 64-69).

Tipografía.

Es propio de la tipografía moderna que las diferentes partes de una obra de varias páginas estén estrechamente relacionadas entre sí. El diseño del libro debe ser consistente en todas sus partes, incluyendo la portada y, si es posible, la cubierta. Todas las demás páginas están concebidas según

esta unidad de creación, de manera que estilo, tipo, cuerpo, interlineado, entradas, áreas impresas y espacios blancos, etc., corresponden al diseño global. Si el libro contiene ilustraciones, debe existir una maquetación preestablecida que determina su situación y tamaño, de la que se desviará sólo en circunstancias excepcionales. Un libro diseñado con un mínimo de materiales de configuración adquiere unidad no sólo gracias a la homogeneidad del texto, sino también a la de los medios tipográficos.

Los signos tipográficos impresos sobre papel blanco cautivan, activan y regularizan la luz; sólo pueden percibirse en conjunción con el área no impresa. Lo no impreso no es, por lo tanto, un vacío indefinido, sino un elemento esencial de lo impreso.

Un texto bien compuesto debe presentar un equilibrio entre lo impreso y los espacios en blanco, con el fin de realzar el valor de ambos elementos.

En la composición general de un trabajo deben incorporarse la extensión y el valor de las áreas no impresas y esforzarse en distribuir las de manera equilibrada con el fin de no perder el efecto de claridad que proporciona el blanco en un texto. En la tipografía contemporánea el blanco ya no es sólo el fondo pasivo de los símbolos impresos; juntos actúan sobre una superficie determinada. El espacio entre los caracteres se convierte en un campo de fuerzas cuyas líneas invisibles surcan y se entrecruzan en el texto impreso. Es preciso reconocer y realzar el poder decorativo inherente en los espacios no impresos.

La calidad del papel y el procedimiento de impresión también desempeñan un papel importante en un trabajo tipográfico. La impresión de los tipos sobre un papel blando, de grano grueso, produce un esparcimiento de las formas, cuyos contornos se vuelven imprecisos y difusos, la letra pierde su precisión y parece más negra de lo que es en realidad. Los mismos tipos impresos sobre un papel estucado brillante dan una imagen precisa, contornos claros y bien definidos.

Existe una cantidad determinada de texto por página que resulta agradable al lector. Un texto demasiado compacto fatiga, mientras que demasiado poco texto es asimismo desagradable porque obliga al lector a interrumpirse a menudo para girar la página. Las entradas de párrafo y las líneas quebradas son medios muy útiles para estructurar un texto demasiado compacto y de realzar la legibilidad. Una composición rígida, que forma un bloque sin entradas de párrafo ni líneas quebradas, es señal de inmadurez profesional y deja mucho que desear tanto desde el punto de vista estético como funcional. El objetivo de toda buena tipografía es someter la forma a la legibilidad.

No es necesario elegir un estilo de letra que corresponda al contenido de cada texto en particular.

En la publicidad al diseñador tipográfico se le ofrecen posibilidades ilimitadas de dar al texto una interpretación personal.

(Ruder, Emil. Manual de diseño tipográfico. Ed. G. Gili, 2a. ed., México, 1992, 220 p., p. 48, 58, 72, 134, 174, 210.)

Gráfico.

1. Perteneciente o relativo a la escritura. // Que se representa por medio de figuras.

(Rosales Camacho, Luis. Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado, Selecciones del Reader's Digest México, Tomo V, México, 1980, p. 1684).

2. Existen dos planteamientos distintos hacia el problema de la armonía entre texto impreso e ilustración. Uno de ellos consiste en hallar la relación formal más estrecha posible entre texto e imagen, y el otro en hallar un contraste entre ellos. Recurrir a una combinación de ambos sería un error.

(Ruder, Emil. Manual de diseño tipográfico. Ed. G. Gili, 2a. ed., México, 1992, 220 p., p. 48, 58, 72, 134, 174, 210.)

- *Glosario.*

Audio.

1. Con este nombre se identifica la señal sonora una vez transformada en señal eléctrica.

(Soler, Llorenç, La televisión, una metodología para su aprendizaje. Ed. G. Gili, 2a. ed., México, 1991, p. 185).

2. A la señal eléctrica que corresponde al sonido de una escena se le llama señal de audio. (SONY, Curso de señal de video y audio, Color Cassettes, S.A. de C.V., Departamento de capacitación, impartido en Canal Once en 1993, 170p., p.3).

Avid Media Composer.

Es un sistema de edición no-lineal con acceso aleatorio.

(Centro para el Arte y la Tecnología, Curso introductorio de edición no-lineal en sistema Avid Media Composer, CAT, México, 1996, p.10)

AVR.

Avid Video Resolution. El término AVR (seguido de un número) identifica el nivel de resolución de imagen para el video digitalizado. Mientras más alto sea el número, mejor será la resolución. Avid ofrece los siguientes niveles:

- AVR 1-5: Resoluciones de un solo campo.
- AVR 1-6e: similares a los AVR1-5, pero tratadas a través de un filtro *enhancement*, y ocupan un 10-20% menos espacio de almacenaje.
- AVR 25, 26: Resoluciones de dos campos.

(Centro para el Arte y la Tecnología, Curso introductorio de edición no-lineal en sistema Avid Media Composer, CAT, México, 1996, p.13)

Barras de color.

Los generadores de barras de color producen unas señales de barras de color verticales que se usan para prueba y procedimientos de ajuste para unos niveles correctos de color y de luminancia.

(SONY, Curso de señal de video y audio, Color Cassettes, S.A. de C.V., Departamento de capacitación, impartido en Canal Once en 1993, 170p., p.51).

Batch Digitize.

Después de haber capturado los *clips* necesarios, puedes digitalizarlos automáticamente usando la herramienta *Batch Digitize*.

(Centro para el Arte y la Tecnología, Curso introductorio de edición no-lineal en sistema Avid Media Composer, CAT, México, 1996, p.74)

Betacam.

Sistema de cassette de tipo profesional que emplea cinta de 1/2". Muy empleado en trabajos de reportaje por su fácil operatividad, ya que la cámara y el magnetoscopio que usa están integrados en un solo cuerpo.

(Soler, Llorenç, La televisión, una metodología para su aprendizaje. Ed. G. Gili, 2a. ed., México, 1991, p. 185).

Bin

Un *Bin* en el Media Composer es el equivalente electrónico al *Bin* físico en el cual es almacenada la película durante el proceso del montaje convencional. El *Bin* es un archivo en el cual están contenidos los *Clips* y Secuencias.

El *bin* contiene los *clips*, secuencias y *subclips* que han sido creados.

La ventana de *Bin* se abre en el monitor de *Bin*. No hay límite sobre el número de *bins* que se pueden abrir en un proyecto.

Se puede visualizar los *bins* de dos formas -en texto y en cuadro. También en el modo de texto puedes agregar diferentes cabezas (*headings*) de manera tal que puedes combinar la forma de texto con la de cuadro.

(Centro para el Arte y la Tecnología, Curso introductorio de edición no-lineal en sistema Avid Media Composer, CAT, México, 1996, p.12, 21).

Brillantez.

Es el nivel promedio de luz que refleja una imagen. Es la cantidad de luz contenida en un color dado.

(SONY, Curso de señal de video y audio, Color Cassettes, S.A. de C.V., Departamento de capacitación, impartido en Canal Once en 1993, 170p., p.5, 38).

Broadcast.

Se dice de toda tecnología vídeo que reúne el estándar de calidad mínimo exigible para su teledifusión. Por extensión, calidad profesional.

(Soler, Llorenç, La televisión, una metodología para su aprendizaje. Ed. G. Gili, 2a. ed., México, 1991, p. 185).

Cassette.

Caja de plástico cerrada que contiene dos carretes en su interior sobre los que va enrollada la cinta magnética. Son de carga rápida y se aplican a los formatos Super 8mm, 1/2" y 3/4".

(Soler, Llorenç, La televisión, una metodología para su aprendizaje. Ed. G. Gili, 2a. ed., México, 1991, p. 185).

Cinta magnética o videotape.

Soporte plástico recubierto de material magnético que permite la grabación electromagnética de imágenes y sonidos.

(Ferrés i Prats, Joan / Bartolomé Pina, Antonio R., El vídeo, enseñar vídeo, enseñar con el vídeo, Ed. G. Gili, México, 1991, p. 136).

Clips.

Un clip está almacenado en un Bin y está relacionado con un grupo específico de Media Files.

Cada *clip* contiene información acerca del material original -nombre de la cinta, código de tiempo de entrada/salida- y acerca de la forma en que va a ser digitalizado.

El *clip* no contiene imagen y sonido, éstos están referenciados con él. Cuando hacemos play a un *clip*, el sistema busca los *Media files* que contienen el video y audio. Si el *media files* no es encontrado, el *clip* mostrará el siguiente mensaje: "*Media Offline*".

(Centro para el Arte y la Tecnología, Curso introductorio de edición no-lineal en sistema Avid Media Composer, CAT, México, 1996, p.11-12)

Código de tiempo o time code.

El código de tiempo es un sistema empleado para denominar cada cuadro de vídeo. Este código de tiempo se graba sobre una de las pistas de sonido o sobre una pista especial de la que disponen algunos formatos denominada pista de código de tiempos. Es un código horario de forma que 00:27:14:03 se lee como 0 horas, 27 minutos, 14 segundos, 3 frames (cuadros). Cada segundo dispone de 25 cuadros por tanto los dos últimos dígitos varían de 0 a 24. Como el código está grabado sobre la cinta este cuadro siempre será el mismo aunque cambiemos de máquina o almacenemos la cinta varios años.

(Hartwig, Robert. Tecnología básica para televisión. Ed. Centro de formación RTVE. Madrid, 1990, 155p., p. 104).

Contraste.

1. Es la diferencia de intensidades entre las áreas oscuras y las claras de una imagen, a diferencia del brillo que es un valor promedio. Un buen contraste debe de producir una imagen recia, cuyo blanco sea brillante y su negro oscuro.

(SONY, Curso de señal de video y audio, Color Cassettes, S.A. de C.V., Departamento de capacitación, impartido en Canal Once en 1993, 170p., p.5).

Crominancia.

1. Cualidad de las señales moduladas de TV color que indica el matiz y grado de saturación del mismo.

(Soler, Llorenç, La televisión, una metodología para su aprendizaje. Ed. G. Gili, 2a. ed., México, 1991, p. 185).

2. Este término se utiliza para combinar ambos: el tinte (HUE) y la saturación, y esta información se transmite sin información de blanco y negro, consistiendo en una señal modulada en cuadratura con portadora suprimida por dos señales R-Y y B-Y, las que se conocen como señales de diferencia de color.

La información eléctrica correspondiente al color se llama crominancia.

(SONY, Curso de señal de video y audio, Color Cassettes, S.A. de C.V., Departamento de capacitación, impartido en Canal Once en 1993, 170p., p.44).

Cuadro o Frame.

En inglés, Frame. Cobertura completa de una imagen de TV (equivalente a lo que en cine sería un "fotograma"). En la norma europea se dan 25 cuadros por segundo, conteniendo cada uno de ellos 625 líneas de información.

(Soler, Llorenç, La televisión, una metodología para su aprendizaje. Ed. G. Gili, 2a. ed., México, 1991, p. 185).

Definición o Resolución.

Mide la fidelidad y fineza de los detalles de una imagen de TV.

Resolución Horizontal. Número de líneas con que se producen las imágenes en la pantalla. A mayor número de líneas, mejor calidad de la imagen. En América y Japón se utilizan 525 líneas (sistema NTSC), y 625 en la mayoría de países europeos (sistemas PAL y SECAM). La televisión de alta definición utilizará 1.125 líneas.

(Soler, Llorenç, La televisión, una metodología para su aprendizaje. Ed. G. Gili, 2a. ed., México, 1991, p. 185).

Digital Cut (corte digital).

Vaciado del material de video y audio directamente del disco duro del Media Composer a cinta.

(Centro para el Arte y la Tecnología, Curso introductorio de edición no-lineal en sistema Avid Media Composer, CAT, México, 1996, p.11)

Digitalización.

Conversión de las señales electrónicas analógicas en señales digitales; facilitando el almacenamiento de las imágenes, su localización, su control y su calidad.

(Ferrés i Prats, Joan / Bartolomé Pina, Antonio R., El vídeo, enseñar vídeo, enseñar con el vídeo, Ed. G. Gili, México, 1991, p. 136).

EDL.

El Media Composer ofrece diferentes métodos para sacar el material una vez terminada la secuencia.

Produce una lista de decisiones (*edit decision list /EDL*) que puede ser usada en los sistemas convencionales de edición lineal.

La herramienta de EDL te permite crear una lista de decisiones a partir de cualquier secuencia. Puedes especificar los canales que deseas mostrar en tu EDL y el tipo de *assemble* que deseas se haga.

También puedes seleccionar diversos formatos para la creación de un EDL, y que pueden ser salvados para que un editor específico lo lea.

La EDL se puede salvar en un disco flexible con formato DOS, el cual puede ser leído por sistemas de edición como Ampex o Sony.

(Centro para el Arte y la Tecnología, Curso introductorio de edición no-lineal en sistema Avid Media Composer, CAT, México, 1996, p.199-100, 104).

Entrada (IN - INPUT).

Del inglés, entrada, término que indica el conjunto de dispositivos y señales que permiten la introducción de información en un sistema.

(Soler, Llorenç, La televisión, una metodología para su aprendizaje. Ed. G. Gili, 2a. ed., México, 1991, p. 185).

Formato de cinta.

Dimensiones de la cinta magnética usada en las grabaciones medida en pulgadas: 1/2, 3/4, 1 o 2.

(Soler, Llorenç, La televisión, una metodología para su aprendizaje. Ed. G. Gili, 2a. ed., México, 1991, p. 185).

Generación.

Forma de indicar el número de copias (o "generaciones") de una señal original. La calidad se va degradando en función del número de generaciones.

(Soler, Llorenç, La televisión, una metodología para su aprendizaje. Ed. G. Gili, 2a. ed., México, 1991, p. 185).

Hardware.

Conjunto de equipos (máquinas, aparatos, accesorios) que componen una determinada tecnología.

(Ferrés i Prats, Joan / Bartolomé Pina, Antonio R., El vídeo, enseñar vídeo, enseñar con el vídeo, Ed. G. Gili, México, 1991, p. 136).

Luminancia.

1. Esta señal es la correspondiente a la información de brillo de las imágenes. Para que se tenga una idea de que es la luminancia, es la información de brillo de un color, ya que unos colores aparecen más brillantes que otros y éstos a su vez tienen sombras y/o partes blancas y grises y la luminancia indicará como se verá el color en una reproducción blanco y negro.

(SONY, Curso de señal de video y audio, Color Cassettes, S.A. de C.V., Departamento de capacitación, impartido en Canal Once en 1993, 170p., p.40).

2. Luminance. 1. En televisión a color, cantidad fotométrica de radiación luminosa. // 2. Intensidad luminosa de cualquier superficie en una dirección dada por unidad de área de la superficie ortogonalmente proyectada, en un plano perpendicular a la dirección mencionada.

(PRONARTE, Boletín técnico No. 1. Sección video, México, 75p., p.14)

Master.

Designa la primera copia de un programa obtenida después de su editaje y de los trabajos de post-producción.

(Soler, Llorenç, La televisión, una metodología para su aprendizaje. Ed. G. Gili, 2a. ed., México, 1991, p. 185).

Matiz.

Llamado también tinte o HUE y corresponde al color indicado. Es el tono del color. O sea, es el color de que se trate: el rojo, el amarillo, etc.

(SONY, Curso de señal de video y audio, Color Cassettes, S.A. de C.V., Departamento de capacitación, impartido en Canal Once en 1993, 170p., p.5, 38).

Media File.

Un media file es el video y audio digitalizados.

Durante el proceso de digitalización, el Media Composer crea un *media file* por cada canal de video y audio del *clip*. *Media files* requieren de gran espacio de almacenamiento y están almacenados en un disco duro externo.

(Centro para el Arte y la Tecnología, Curso introductorio de edición no-lineal en sistema Avid Media Composer, CAT, México, 1996, p.13)

Media log.

Ayuda a seleccionar y enlistar material antes de su sesión de edición. Por cada toma que seleccione, el MediaLog salva el código de tiempo de entrada y salida del clip, la duración, los tracks seleccionados, y el nombre de la cinta.

Después de hacer el Log (lista) de las tomas, puedes usar un Avid Media Composer para digitalizar y editar el material.

(AVID, Avid MediaLog, AVID, Curso impartido por Darío Byron en Canal Once en diciembre de 1998).

Monitor.

1. Receptor de señal vídeo o TV que permite visualizar la información.

(Soler, Llorenç, La televisión, una metodología para su aprendizaje. Ed. G. Gili, 2a. ed., México, 1991, p. 185).

2. Dispositivo o equipo que permite medir la magnitud y calidad de una señal, sin que estos afecten

dicha información.

(SONY, Curso de señal de video y audio, Color Cassettes, S.A. de C.V., Departamento de capacitación, impartido en Canal Once en 1993, 170p., p.44).

Monitor de forma de onda (osciloscopio).

Waveform. Representación visual de la forma en que varía la amplitud y el tiempo de una cantidad eléctrica.

Waveform monitor. 1. Tipo especial de osciloscopio para observar la calidad técnica de la señal de video. // 2. Osciloscopio de rayos catódicos donde se muestra una gráfica de tiempo contra tensión (con este osciloscopio se pueden examinar las formas de onda de video compuesto o video no compuesto, conocidas como imagen eléctrica).

(PRONARTE, Boletín técnico No. 1. Sección video, México, 75p., p.10, 13)

NTSC (National Television Standards Committe).

Norma de televisión en color adoptada por países como EE.UU., Japón y Canadá; tiene una frecuencia de 525 líneas/60 campos.

(Ferrés i Prats, Joan / Bartolomé Pina, Antonio R., El vídeo, enseñar vídeo, enseñar con el vídeo, Ed. G. Gili, México, 1991, p. 136).

Overwrite.

Puedes reemplazar secciones de tu secuencia con nuevo material.

(Centro para el Arte y la Tecnología, Curso introductorio de edición no-lineal en sistema Avid Media Composer, CAT, México, 1996, p.29).

PAL (Phase Alternative Line).

Norma de televisión en color adoptada por los países europeos, excepto Francia, y también por Australia, China, Brasil, etc.; tiene una frecuencia de 625 líneas/50 campos.

(Ferrés i Prats, Joan / Bartolomé Pina, Antonio R., El vídeo, enseñar vídeo, enseñar con el vídeo, Ed. G. Gili, México, 1991, p. 136).

Pista o Track.

Parte de la superficie de una cinta magnética donde se graban informaciones: de audio (pista de sonido), de imagen (pista de video) o las señales de sincronismo (pista de control).

(Ferrés i Prats, Joan / Bartolomé Pina, Antonio R., El vídeo, enseñar vídeo, enseñar con el vídeo, Ed. G. Gili, México, 1991, p. 136).

Play.

1. Aceptación del inglés utilizada para designar la lectura o reproducción en un magnetoscopio.

(Soler, Llorenç, La televisión, una metodología para su aprendizaje. Ed. G. Gili, 2a. ed., México, 1991, p. 185).

2. Término que designa la modalidad de reproducción en el funcionamiento de un magnetoscopio.

(Ferrés i Prats, Joan / Bartolomé Pina, Antonio R., El vídeo, enseñar vídeo, enseñar con el vídeo, Ed. G. Gili, México, 1991, p. 136).

Player o Reprodutor .

Aparato que posee los dispositivos necesarios para la reproducción de una cinta magnética (de imagen y/o sonido).

(Soler, Llorenç, La televisión, una metodología para su aprendizaje. Ed. G. Gili, 2a. ed., México, 1991, p. 185).

Postproducción.

Conjunto de operaciones que, a partir del material videográfico grabado, conducen a la elaboración del master, e incluye la edición, la sonorización, etc.

(Ferrés i Prats, Joan / Bartolomé Pina, Antonio R., El vídeo, enseñar vídeo, enseñar con el vídeo, Ed. G. Gili, México, 1991, p. 136).

Preproducción.

Conjunto de operaciones previas a la grabación de un programa que incluyen la selección del tema, la confección del guión, etc.

(Ferrés i Prats, Joan / Bartolomé Pina, Antonio R., El vídeo, enseñar vídeo, enseñar con el vídeo, Ed. G. Gili, México, 1991, p. 136).

Producción.

Conjunto de operaciones técnicas que comportan la grabación de un programa.

(Ferrés i Prats, Joan / Bartolomé Pina, Antonio R., El vídeo, enseñar vídeo, enseñar con el vídeo, Ed. G. Gili, México, 1991, p. 136).

Project.

El proyecto es el dispositivo que posee el Media Composer para organizar el trabajo.

Cuando se crea un proyecto, el sistema crea dos elementos: un archivo y una carpeta. El archivo del proyecto -y los *Bins* que se crearon para ese proyecto- están archivados en una carpeta, que a su vez está en la carpeta *Avid Projects*.

(Centro para el Arte y la Tecnología, Curso introductorio de edición no-lineal en sistema Avid Media Composer, CAT, México, 1996, p.12).

Record monitor.

Es donde realizamos y revisamos las ediciones.

(Centro para el Arte y la Tecnología, Curso introductorio de edición no-lineal en sistema Avid Media Composer, CAT, México, 1996, p.26).

Salida (OUT - OUTPUT).

Del inglés, salida. Conjunto de dispositivos y señales que permiten la extracción de información en un sistema.

Representación de la información de imagen grabada y almacenada.

(Soler, Llorenç, La televisión, una metodología para su aprendizaje. Ed. G. Gili, 2a. ed., México, 1991, p. 185).

Saturación.

1. Saturation (color). Cantidad de luz blanca que diluye la intensidad; a mayor saturación su diferencia del blanco es mayor. Al diluirse el blanco, se distinguen las sombras vívidas y débiles del mismo color. La saturación se puede considerar en términos de pureza y croma: un color vívido corresponde a una saturación intensa. La intensidad o pureza de un color comúnmente se diferencia por los términos pálido, fuerte, muy saturado, etc. Cuando es mayor la amplitud de la señal de crominancia es mayor la saturación.

(PRONARTE, Boletín técnico No. 1. Sección vídeo, México, 75p., p.19)

2. Distorsión de señal producida cuando su nivel es más elevado que el máximo admitido por la banda.

(Ferrés i Prats, Joan / Bartolomé Pina, Antonio R., El vídeo, enseñar vídeo, enseñar con el vídeo, Ed. G. Gili, México, 1991, p. 136).

Sécam (Séquential Couleur à Mémoire).

Norma de televisión en color adoptada por países como Francia, URSS, Albania, países francófonos y algunos árabes.

(Ferrés i Prats, Joan / Bartolomé Pina, Antonio R., El vídeo, enseñar vídeo, enseñar con el vídeo, Ed. G. Gili, México, 1991, p. 136).

Secuencia.

Plano o sucesión de planos que definen una unidad narrativa conceptual.

(Soler, Llorenç, La televisión, una metodología para su aprendizaje. Ed. G. Gili, 2a. ed., México, 1991, p. 185).

Software.

Conjunto de documentos audiovisuales elaborados y de contenidos inmateriales de los medios de

comunicación .

(Ferrés i Prats, Joan / Bartolomé Pina, Antonio R., El vídeo, enseñar vídeo, enseñar con el vídeo, Ed. G. Gili, México, 1991, p. 136).

Source monitor.

Es donde se revisa y marca el material a ser editado.

(Centro para el Arte y la Tecnología, Curso introductorio de edición no-lineal en sistema Avid Media Composer, CAT, México, 1996, p. 26).

Splice.

Cuando haces un *splice*, el material seleccionado en el monitor de *Source* es insertado en un punto específico de la secuencia. Cualquier toma en la secuencia que se encuentre después del punto de edición es movida hacia adelante.

(Centro para el Arte y la Tecnología, Curso introductorio de edición no-lineal en sistema Avid Media Composer, CAT, México, 1996, p.29)

Storyboard.

Guión de un programa realizado a base de dibujos y viñetas de los planos y sus encuadres.

(Soler, Llorenç, La televisión, una metodología para su aprendizaje. Ed. G. Gili, 2a. ed., México, 1991, p. 185).

Tituladora (Chyron o teleprinter).

Rotulador electrónico que por medio de un teclado similar al de una máquina de escribir es capaz de añadir textos sobre las imágenes o bien aparecer solos en la pantalla.

(Soler, Llorenç, La televisión, una metodología para su aprendizaje. Ed. G. Gili, 2a. ed., México, 1991, p. 185).

Timeline.

En la edición básica, cargas los *clips* en tu monitor de *Source* y editas el material en una secuencia dentro del monitor de *Record*. Para revisar y ajustar la secuencia, puedes usar la "Línea de tiempo" (*Timeline*) localizada debajo de los monitores.

(Centro para el Arte y la Tecnología, Curso introductorio de edición no-lineal en sistema Avid Media Composer, CAT, México, 1996, p.77).

Vectorscopio

Vectorscope. Tipo especial de osciloscopio empleado en televisión a color. Muestra la fase relativa y la amplitud de la señal de crominancia en coordenadas polares. // Nota: el vectorscopio posee dos demoduladores el R-Y y el V-Y; el primero alimenta a la deflexión vertical; y el segundo a la deflexión horizontal. El objeto de los demoduladores es mostrar en coordenadas polares las características vectoriales de la señal de crominancia. La presentación polar facilita las mediciones del matiz de acuerdo con la fase relativa que tiene la señal de crominancia con respecto a la sincronía de color. La saturación se expresa en función de la magnitud que tiene la señal, considerada desde el centro hasta el punto que corresponde al 75% (o 100%) de saturación del color que se observa. A cada color complementario o primario de una señal de barras de color le corresponden puntos cuyas coordenadas polares dan la fase y amplitud de norma. La sincronía de color aparece a 180° y da la referencia a todos los demás colores. Es posible medir ganancia y fase diferenciales; así como seleccionar señales de inserción del intervalo vertical de las líneas 18 y 19 de ambos campos.

(PRONARTE, Boletín técnico No. 1. Sección video, México, 75p., p.24)

Video.

La señal eléctrica correspondiente a la información de luz de la imagen de una escena a transmitirse, se le conoce como señal de "VIDEO".

(SONY, Curso de señal de video y audio, Color Cassettes, S.A. de C.V., Departamento de capacitación, impartido en Canal Once en 1993, 170p., p.3).

VTR.

Aparato que permite la grabación y/o reproducción de señales de audio y vídeo sirviéndose como soporte de cintas magnéticas; los hay estacionarios y portátiles.

VIDEO TAPE RECORDER O RECORDING. Grabador en cinta de vídeo, equivalente a

magnetoscopio.

(Ferrés i Prats, Joan / Bartolomé Pina, Antonio R., El vídeo, enseñar vídeo, enseñar con el vídeo, Ed. G. Gili, México, 1991, p. 136).

Vúmeter.

1. Instrumento para medir el nivel de sonido en los procesos de grabación y reproducción.

(Soler, Llorenç, La televisión, una metodología para su aprendizaje. Ed. G. Gili, 2a. ed., México, 1991, p. 185).

2. Se utiliza una medida relativa para medir el nivel de audio, correspondiente al nivel de dB o dBm utilizados y se le conoce como UNIDAD DE VOLUMEN (V.U.). El medidor de dichas unidades se le conoce como VUmeter y en su escala, la posición "Cero" nos indica el nivel máximo que utilice el sistema, o sea, puede corresponder al nivel de 0dBm, +4 dBm, -10 dB, etc; por lo que arriba de este nivel, satura el nivel de audio, lo cual no es deseable para la claridad de la señal.

(SONY, Curso de señal de video y audio, Color Cassettes, S.A. de C.V., Departamento de capacitación, impartido en Canal Once en 1993, 170p., p.93).

Los conceptos que no tienen respaldo bibliográfico se forman a partir de la información obtenida en el diagnóstico y de la experiencia laboral.

Todo lo anterior, como ya se mencionó, se interpreta en el punto 3.2 como parte del contenido del Manual de organización y técnicas de edición y postproducción para las series "Mochila al hombro" y "Detrás de la Aventura".

3.1.3 Diseño de la portada, contraportada y secciones del manual.

El tercer paso del proceso es el diseño de la portada y contraportada, así como de las secciones del manual, éste se justifica con los datos obtenidos en los pasos anteriores.

De la portada y contraportada se desglosa cada elemento.

De las secciones se explica su distribución y se indican las divisiones que contiene. El contenido de éstas se lleva a cabo en el punto 3.2, que corresponde al cuarto paso del proceso de la elaboración del manual, en este punto sólo se trata lo referente a su diseño.

3.1.3.1 Diseño de la portada y contraportada.

En la investigación bibliográfica se encuentra que la portada está considerada como la primer hoja impresa de un libro, en donde se incluye el título de la obra y el nombre del autor, y la contraportada como la página opuesta a la portada en la que se incluye el nombre de la serie a la que pertenece el libro y otros datos, siendo que, por lo general, se tiene considerada a la portada como la cubierta principal de un libro y la contraportada como la cubierta posterior de este; de tal forma que, como no se trata propiamente de un libro sino de un manual, se retomarán los datos de la portada para la cubierta principal y los datos de la contraportada para la cubierta posterior.

Su diseño depende del tamaño del manual, éste es de 25.5cm de ancho por 9cm. de largo, que equivale casi a una hoja tamaño carta dividida a la mitad. Este tamaño se elige porque en él se pueden incluir los formatos doblados, de tal forma que no estorban al momento de desplazar el manual junto con el material para edición, y permite consultarlos en cualquier momento.

La portada y contraportada, expresan, a través del color, tipografía y gráficos, la unión de dos series por un mismo método de organización y técnicas de edición y postproducción.

En donde el color tiene un papel importante, ya que está considerado como un elemento comunicante que existe en toda expresión humana, además de tener una libre interpretación.

La tipografía de los logos se respeta, ya que es algo establecido y sirve para identificar a las series. Respecto al título, se utiliza el mismo estilo para todo el manual, salvo que aquí se resalta en bold para que tenga mayor presencia.

Los gráficos corresponden a fotografías que indican las actividades en cada una de las series. En el caso de “Mochila al hombro” corresponde a algún lugar representativo de los que visita el conductor, incluyéndolo a éste y su participación dentro el programa, que es tomar fotografías. Con “Detrás de la Aventura” es alguno de los deportes que se hayan grabado.

Portada.

La portada llevará los logos de las dos series sobre imágenes representativas de cada serie, +estas abarcarán la mayor parte de la portada y estarán cargadas hacia la parte inferior de ésta. En la parte superior y centrado se encontrará el título “Manual de organización y técnicas de edición y postproducción para las series...”. no se pondrán los nombres de las series, ya que los logos en las imágenes los indicarán.

Todo esto basado en el sentido de la lectura que va de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

En el caso de “Mochila al hombro” se incluye al conductor con su mochila y su cámara fotográfica en la mano, y como fondo la Catedral Metropolitana, ya que es la imagen que se utilizó para su promoción y con la cual se identifica al programa. Para “Detrás de la aventura” se selecciona la imagen del rafting, ya que es un deporte de aventura y se incluye en la producción de varios programas.



Contraportada.

Este manual ha sido elaborado con el fin de facilitar la organización dentro de la edición y postproducción, además de proponer diferentes técnicas de edición y postproducción para mejorar la calidad de estas series.



En cuanto a la contraportada, la posición de los logos es en la parte inferior, no cuenta con imágenes de fondo, para no crear distracción y dejar espacio para un texto que se incluye y que explica el por qué del manual: “Este manual ha sido elaborado con el fin de facilitar la organización dentro de la edición y postproducción, además de proponer diferentes técnicas de edición y postproducción para mejorar la calidad de estas series.

3.1.3.2 Diseño de las secciones del manual.

Dado que un manual es un libro de carácter práctico y de poco volúmen que contiene los puntos más importantes sobre un tema y, sin profundizar sobre éstos, sirve para facilitar la enseñanza de los mismos, se requiere que esté bien delimitado y dividido en los puntos de interés que corresponden al objeto de estudio.

En este caso, el manual tiene dos objetivos que cumplir, uno de ellos es la organización de la edición y postproducción para las series “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura”, la cual constituye la primer sección; el otro, que forma la segunda sección, son las propuestas de técnicas de edición y postproducción adecuadas para dichas series.

Organización de la edición y postproducción

Glosario

Técnicas de edición y post-producción

Para dividir las secciones se incluye una hoja con el nombre de cada una de las secciones y cuenta con pestañas para la fácil distinción de las mismas, además contiene un glosario al final del manual.

A continuación se desglosan los puntos que contiene cada sección.

Sección I. Organización de la edición y postproducción.

Esta primer sección contiene ocho puntos básicos que son los que se deben de tomar en cuenta para lograr una organización dentro de la edición y la postproducción, éstos puntos son el resultado del diagnóstico hecho en el Capítulo II y que reflejan las necesidades de producción: agenda, estatus, organización del material, bitácoras, orden de edición, registro de on line, gráficos y créditos.

La hoja que sirve de división entre cada punto cuenta con una pestaña y se le asigna un color diferente a cada uno con el fin de ubicarlos fácilmente.

<p>Organización de la edición y postproducción</p> <p>Toda producción de televisión requiere de una organización para llegar al objetivo final: un programa listo para transmisión.</p>	Agenda	
	Status	
	Org.Mat.	
	Bitácoras	
	Orden de Edición	
	Registro On line	
	Gráficos	
	Créditos	
Organización de la edición y postproducción	Glosario	Técnicas de edición y post-producción

En seguida se desglosa cada uno de los puntos que contiene la Sección I con el fin de hacer las subdivisiones necesarias para que se trabaje de una forma más organizada durante la edición y la postproducción. El contenido de cada uno de estos puntos se explica en el punto 3.2 de este capítulo.

Agenda.

Contar con una agenda es importante para la organización de cualquier producción. En este caso, se desglosan los doce meses del año para calendarizar los servicios asignados para la edición y postproducción, así como para anotar los pendientes de las series.

Al centro de la hoja de división, como ya se mencionó, se incluye un texto con la importancia de la agenda dentro de la organización de la edición y postproducción.

Agenda

Es necesario contar con una agenda que contenga los doce meses del año para poder calendarizar los servicios y fechas de entrega. Esto es muy sencillo al contar con los meses desglosados por día y con espacios para indicar horarios y descripción de actividades, así como pendientes.

Agenda

Status

Org.Mat.

Bitácoras

Orden de Edición

Registro

On line

Gráficos

Créditos

Glosario

Técnicas de edición y post-producción

e
f
m
a
m
j

enero

enero

j
a
s
o
n
d

Status

Org.Mat.

Bitácoras

Orden de Edición

Registro

On line

Gráficos

Créditos

Glosario

Técnicas de edición y post-producción

Status.

Es indispensable tener todo un panorama del avance en cuanto a edición y postproducción se refiere, es decir, un status general de la producción.

Al igual que en la agenda, la importancia del estatus se sitúa al centro de la hoja de división.

<h1>Status</h1> <p>El status es un estado o condición en que se encuentra una serie o programa y permite tener un panorama general de la producción de éstos.</p> <p>Su importancia radica en que en una sola hoja se tiene el control de toda la producción, de tal forma que el trabajo se puede realizar de una manera organizada sin dejar de lado un sólo detalle.</p>	<p>La información del status se maneja como un check list, es decir, se tiene una relación de los eventos a efectuarse y se van marcando los ya realizados.</p> <p>Tanto la producción de "Mochila al hombro" como la de "Detrás de la Aventura" tienen una forma muy parecida de trabajo, por lo que los puntos que se incluyen en el status no difieren por mucho.</p> <p>Cabe aclarar que en televisión se hacen producciones por temporadas de 13 programas por cada serie, lo que equivale a la programación de tres meses.</p>	Status
		Org.Mat.
		Bitácoras
		Orden de Edición
		Registro
		On line
		Gráficos
		Créditos
	Glosario	Técnicas de edición y post-producción

Organización del material.

La organización del material consta de ocho divisiones que corresponden al uso que se les da a las cintas. Estas se manejan de la siguiente forma: programa final, master, submaster o stock, cámara o locación, edición, audios, postproducción y reciclar.

La importancia de la organización del material se incluye al centro de la hoja de división, al igual que en cada una de las subdivisiones de ésta, contando con su respectiva pestaña.

<h1>Organización del material</h1> <p>La organización del material se refiere a agrupar, de forma ordenada, las cintas destinadas a la producción en sus diferentes necesidades.</p> <p>Estas cintas son asignadas por la Videoteca de Tráfico según la solicitud que cada producción hizo al presentar su proyecto y por lo general, el formato que se maneja es el betacam, salvo en la música que se entrega en DAT.</p>	<p>Las necesidades corresponden, en gran parte, a las etapas por las que pasan los programas para su producción. De tal forma, que la clasificación que se les da a las cintas incluye desde la grabación o locación hasta el programa final.</p> <p>Tener una organización del material de producción, permite su localización inmediata para cualquier necesidad de ésta, además de economizar y optimizar tiempos de edición y postproducción, lo cual contribuye a tener un mayor control en la elaboración del programa.</p> <p>La organización del material queda clasificada de la siguiente manera: programa final, master, submaster o stock, cámara o locación, edición, audios, postproducción, promocionales y reciclar.</p>	Org.Mat.
		Bitácoras
		Orden de Edición
		Registro
		On line
		Gráficos
		Créditos
	Glosario	Técnicas de edición y post-producción

p f m s m c	<h1>Programa final</h1> <p>La cinta que corresponde al programa final es, sin duda, la más importante, ya que en ella está el resultado de un largo proceso de trabajo.</p> <p>Por tal motivo, el formato para clasificar a los programas finales requiere contar con varios puntos que, de primera vista, faciliten al editor o a cualquier persona del equipo de producción, obtener los datos esenciales sobre el programa.</p>	e	
		a	Org.Mat. Bitácoras
		p	Orden de Edición Registro On line
		r	Gráficos Créditos
Glosario		Técnicas de edición y post-producción	

Bitácoras.

Se incluyen diferentes tipos de bitácoras, tales como: programa final, master, composición musical, música-librería, audio, stock y locación con el fin de atender a las necesidades de producción de los programas.

Esta división contiene las pestañas respectivas a sus subdivisiones, el texto al centro de cada hoja de división indicando el concepto y la importancia de cada una, así como su contenido.

<h1>Bitácoras</h1> <p>Es necesario aclarar que, aunque ésto es parte del área operativa y no interfiere en la edición y en la postproducción, para los operadores, además del concepto que ya se mencionó, una [redacted] control de los servicios efectuados así como las fallas ocurridas en ellos y sirven para contabilizar el tiempo de servicio del operador y para adquirir experiencia en cuanto a la solución de fallas técnicas.</p> <p>Para tener un control de la imágenes según las necesidades de producción, se tienen diferentes tipos de bitácoras y el orden en el que se presentan va de acuerdo al proceso de edición: cámara o locación, stock o submaster, master, audio, composición musical, música - Librerías y programa final.</p> <p>Con el fin de saber cuando fueron elaboradas, se anota la fecha [redacted]</p>	Bitácoras Orden de Edición Registro On line Gráficos Créditos	
		Uno de los términos que más se utiliza en televisión es el de bitácora, ésta es un listado en el que se relacionan y describen las imágenes contenidas en una cinta. Su función es facilitar la localización de cualquier imagen que se requiera en la edición o postproducción.
		[redacted]
		[redacted]
		[redacted]
Glosario	Técnicas de edición y post-producción	

<p>En esta bitácora se describen todas las tomas que se grabaron en locación y sirve, al momento de la edición, para localizar tomas específicas.</p> <p>Al material que se detalla en esta bitácora se le conoce también como original, ya que proviene directamente de la cámara.</p>						Orden de Edición Registro On line Gráficos Créditos	
<h1>bitácora cámara o locación</h1>							
b c	b sm	b m	b a	b cm	b m-l		b pf
Glosario			Técnicas de edición y post-producción				

Orden de edición.

Las órdenes de edición se hacen por programa para facilitar el trabajo al momento de llevar a cabo el off line o edición a corte.

Se incluye el concepto y la importancia al centro de la hoja de decisión.

<h2>Orden de edición</h2> <p>Una orden de edición es la planeación del programa en donde se establece su estructura y su contenido, es decir, en ella se especifican los bloques en los que estará dividido y su duración, así como el detalle de lo que contendrá cada uno.</p> <p>A la orden de edición también se le conoce como hoja de edición u hoja de tomas (take-sheet), que en sí, son el estilo de edición y la suma de todos los elementos que componen un programa.</p>		<p>Por lo general, esta orden de edición no se maneja formalmente en las producciones, casi siempre se maneja de una forma informal, es decir, en cualquier hoja o trozo de papel, lo que provoca confusiones y malos entendidos al momento de realizar las producciones por no tener bien claro o bien especificado qué es lo que se quiere. Por lo que su importancia radica en ser la mejor forma para organizarse en un off line y en servir para tener una idea global de cómo se va a trabajar, para agilizar la edición del programa, reducir tiempos en la misma y por ende costos de producción.</p>	Ord. Ed. Registro On line Gráficos Créditos
Glosario		Técnicas de edición y post-producción	

Registro de on line.

El registro de on line, al igual que las órdenes de edición, se dividen por programa para facilitar el trabajo al momento de llevar a cabo la postproducción.

Registro on line

En el registro de on line se describen los pasos a seguir durante la postproducción, es decir, se desglosa el contenido del programa, se...

Registro On line

Gráficos

Créditos

Glosario Técnicas de edición y post-producción

La importancia del registro de on line se encuentra al centro de la hoja de división.

Gráficos.

Los gráficos incluyen dos secciones, para mapas y placas que se requieren en los programas.

Cada una de estas secciones contienen su importancia al centro de la hoja de división, al igual que la de gráficos que, además, tiene las pestañas para mapas y placas.

Gráficos

Los gráficos corresponden básicamente a mapas de los estados de la República Mexicana que han sido visitados o en donde se han practicado deportes extremos

Gráficos

Créditos

Glosario Técnicas de edición y post-producción

<h1>Mapas</h1> <p>La ubicación de los lugares visitados se presenta a través de mapas que tienen una animación muy simple...</p>	mapas	
	plecas	
		Créditos
Glosario		Técnicas de edición y post-producción

Créditos.

Los créditos se organizan por programa para evitar confusiones al momento de capturarlos y de insertarlos.

Al igual que en todas las divisiones, se incluye la importancia al centro de la hoja.

<h1>Créditos</h1> <p>Los créditos tienen un lugar muy importante dentro del programa, ya que en ellos se describe al grupo de personas que hicieron posible toda la...</p>		
		Créditos
Glosario		Técnicas de edición y post-producción

Sección II. Técnicas de edición y postproducción.

Esta segunda sección, que corresponde a las técnicas de edición y postproducción, se divide en los dos sistemas de edición: lineal y no lineal.

Con el fin de unificar el manual, la hoja que sirve de división entre cada punto cuenta, al igual que en la Sección I, con una pestaña y se le asigna un color diferente a cada uno con el fin de ubicarlos fácilmente. Además de contener al centro el título de la sección y un breve texto referente a la importancia de estas técnicas.

edición lineal	<h1>Técnicas de edición y postproducción</h1> <p>Una vez terminado el proceso de organización de la edición y la postproducción, se puede entrar de lleno, sin tropezos, al armado del programa, agregarle...</p>
	<p>Glosario Técnicas de edición y post-producción</p>

Sistema de edición lineal

El sistema de edición lineal se divide en dos etapas, la primera es la edición a corte u off line; la segunda el on line o postproducción.

En la hoja de división se

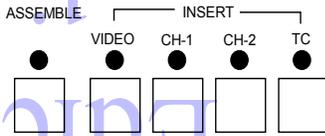
edición lineal	<h1>Sistema de edición lineal</h1> <p>El sistema de edición lineal es aquel en que se trabaja con dos o más máquinas en las cuales se pasan o copian las...</p>
	<p>Glosario</p>

incluye al centro el concepto de sistema de edición lineal y la importancia de este en las series “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura”. Además de contar con las pestañas para las etapas en que se divide y de esta forma facilitar su localización.

En cada una de las

Off line	<h1>Off line</h1>	<p>Un off line es cuando se realiza una edición con código de tiempo visible con el fin de que sean reemplazadas las tomas seleccionadas por el material original...</p>
On line		
edic	Glosario	

dos etapas se desarrollan una serie de pasos para lograrlas. El formato de éstos es muy simple, llevan como cabezas los números de los pasos correspondientes y se desglosan; si se requiere, se incluyen gráficos referentes a los puntos tratados, por ejemplo:

	<h1>Edición lineal</h1>	<h1>Off line</h1>
On line	<p>Paso1. Seleccionar el tipo de edición.</p> <p>Es importante mencionar que en este sistema existen dos tipos de edición: por ensamble y por inserto o inserto...</p> <p>En el panel de control de la máquina betacam o del editor se encuentran los botones específicos para cada tipo de edición...</p>	
edic	Glosario	

Sistema de edición no lineal.

El sistema de edición no lineal, consta de tres etapas: digitalización del material; edición y postproducción de la secuencia o programa; y vaciado del material.

Al igual que en el sistema de edición lineal, se incluye en el centro de la hoja de división el concepto y la importancia de este sistema en las series "Mochila al hombro" y "Detrás de la Aventura". Además de contar con las pestañas para las etapas en que se divide y de esta forma facilitar su localización.

Sistema de edición no lineal

El sistema de edición no lineal es aquel en el que la edición se puede realizar en cualquier orden y en forma ágil. Esto se logra a través de la digitalización de la...

edici

Glosario

Digita-
lización

Edición
y post-
produc-
ción

Vaciado

Digitalización

La digitalización consiste en capturar a discos duros las imágenes que provienen de un sistema análogo, es decir, se reproducen imágenes de una VTR y la...

Glosario

Para desglosar las tres etapas se procede de la misma forma que en el sistema lineal.

Digita-
lización

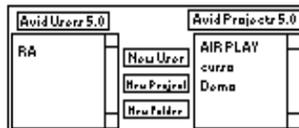
Edición
y post-
produc-
ción

Vaciado

Edición no lineal Digitalización Paso 1

Paso1. Crear el proyecto.

Al entrar al Media Composer aparece una ventana que indica que selecciones un proyecto que ya existe o uno nuevo.



El proyecto sirve para organizar el trabajo y crearlo no es...

Glosario

Glosario.

El glosario está formado por los términos más usados en televisión, los cuales se agrupan en orden alfabético y en columnas para su fácil localización.

Glosario		A-B-C
A Audio. Sonido Transformado en una señal eléctrica.	B Barras de Color. Señal de video que consiste en barras verticales de color y sirven para ajustar niveles de video en edición y transmisión, sobre todo los monitores que se emplean en estas.	C Cassette. Caja de plástico que contiene dos bobinas con cinta magnética enrollada cuyo formato puede ser de 8mm, 1/2" y 3/4. Cinta magnética o videotape. Plástico recubierto de material magnético en donde se graba audio y video.
Avid Media Composer. Software que sirve para realizar una edición no lineal.	Batch Digitize. Método para digitalizar automáticamente los clips capturados.	
AVR. Resolución que tiene una imagen digitalizada, en inglés Avid Video Resolution.		

Glosario

3.2 Contenido

INTRODUCCIÓN.

La importancia de dar a conocer a nuestro país como promotor del deporte, de anfitrión lleno de naturaleza, de gente, de lugares místicos, llevó a Once TV a producir series como "Mochila al hombro" y "Detrás de la Aventura".

La primera, permite conocer, a través de los viajes que realiza un joven fotógrafo, diferentes puntos tanto turísticos como culturales de la República Mexicana.

La segunda, nos muestra una forma diferente de hacer deporte al convivir con la naturaleza y la aventura con guías expertos en varias disciplinas.

Parte importante de la producción de estas series, son la edición así como la postproducción, ya que sin ellas, los programas no pueden estar listos para ser transmitidos.

Lo anterior generó la idea de hacer un manual que orientara a la gente de producción de estas series así como a las que fueran incorporándose a ellas, a realizar, con organización además de calidad, la edición y la postproducción a través de una guía que contenga agendas, estatus, bitácoras, la clasificación del material en general, etc.

Para lograr este propósito se llevó a cabo un diagnóstico en Once TV con productores, editores, así como operadores de diferentes series, de tal forma que, aunados a una búsqueda bibliográfica, además de la experiencia laboral del editor de "Mochila al hombro" y "Detrás de la Aventura", se formaron tanto los conceptos como los métodos que son el contenido del manual.

Éste está dividido en dos secciones, la primera dedicada a la organización de la edición y postproducción, la segunda a las técnicas de edición.

A su vez, la Sección I cuenta con varias subdivisiones que permiten, de una manera práctica, localizar los puntos importantes que cubren las necesidades de producción como son: calendarizar servicios, llevar un control de la producción de cada uno de los programas, organizar las cintas, bitacorear el material, trabajar con órdenes de edición, con registros de on line, etc.

De igual manera, la Sección II contempla las dos técnicas de edición que pueden utilizarse para estas series: la edición lineal y no lineal. Aquí se incluyen los pasos a seguir para llevarlas a cabo y lograr una mejor calidad en la producción de las series.

Dado que ambas se realizan de igual forma, se seguirá como ejemplo la producción de “Mochila al hombro”, en particular del programa Querétaro I. Esto con el fin de que se tenga una idea clara sobre el proceso de producción de un programa así como de una serie. En caso de que sea necesario, se recurre a “Detrás de la Aventura” para complementar la explicación.

Cabe aclarar, que estas series tienen una duración de 25 minutos cada una y están divididas en tres bloques para su comercialización.

La idea principal de este manual es dar a conocer, de una manera sencilla y práctica, cómo se puede trabajar con organización, en este tipo de series, además de que sirva como una introducción en los diferentes procesos de la producción en televisión como son la edición y la postproducción.

SECCIÓN I. Organización de la edición y postproducción.

Toda producción de televisión requiere de una organización para llegar al objetivo final: un programa listo para transmisión.

Después de la grabación de un programa, se requiere calificar el material grabado, seleccionar las tomas buenas o las que quedarán en el programa final, unir las, “vestirlas” con efectos, gráficos, musicalizarlas, en fin, todo un proceso que lleva el nombre de edición y postproducción, términos que en la Sección II de este manual se definirán ampliamente.

Para llevar a cabo este proceso, es necesario contar con una organización.

Tal organización está respaldada por nueve formatos que contienen los requisitos indispensables para efectuarla.

Dichos formatos son agenda, status, organización del material, bitácoras, orden de edición, registro de on line, gráficos y créditos.

AGENDA

Es necesario contar con una agenda que contenga los doce meses del año para poder calendarizar los servicios y fechas de entrega. Esto es sencillo al contar con los meses desglosados por día, con espacios para indicar horarios, descripción de actividades, así como pendientes.

STATUS

El status es un estado o condición en que se encuentra una serie o programa que permite tener un panorama general de la producción de éstos.

Su importancia radica en que en una sola hoja se tiene el control de toda la producción, de tal forma que el trabajo se puede realizar de una manera organizada sin dejar de lado un solo detalle.

La información del status se maneja como un check list, es decir, se tiene una relación de los eventos a efectuarse en donde se van marcando los ya realizados.

Tanto la producción de “Mochila al hombro” como la de “Detrás de la Aventura” tienen una forma parecida de trabajo, por lo que los puntos que se incluyen en el status no difieren por mucho.

Cabe aclarar que en televisión se hacen producciones por temporadas de 13 programas por cada serie, lo que equivale a la programación de tres meses.

Los puntos que incluye el status son:

-NO. TX. Número de transmisión. Este dato es básico, ya que permite identificar de una forma rápida el orden de transmisión.

-NO. GRAB. Corresponde al número de grabación de cada uno de los programas. Este número es importante dentro de la administración de Canal Once y sirve como control para saber el orden en que ha sido entregado al editor el material de cada programa.

-PROGRAMA. En este espacio se debe anotar el nombre de cada uno de los programas.

-FECHA GRAB. Es la fecha en que se llevó o se llevará a cabo la grabación de cada programa y sirve para tener el control del material que está listo para ser editado.

-OFF. Este espacio es para saber cuándo se hará la edición a corte o si ya se llevó a cabo.

-PAINT BOX. Es el sistema a través del cual se hacen los gráficos e indica si han sido realizados o cuándo se realizarán.

-ON. Se refiere al on line o postproducción. Aquí se indica si la postproducción de un programa ya se llevó a cabo o cuándo se hará.

-DUB VHS PARA GUIÓN. Se refiere a la copia en formato VHS que se debe hacer del programa ya postproducido para que se elabore el guión, porque éste se hace sobre la imagen editada, no antes de la edición.

-ENTREGA GUIÓN. Este punto sirve para estar al pendiente de la entrega del guión para que de esta forma se pueda llevar a cabo el siguiente paso que es la grabación de voz.

- GRAB. V.O. Grabación de voz en off o voice over. Una vez que se cuenta con el guión, se programa el servicio de cabina de audio y se hace llamado al locutor para grabar la voz. Aquí se anota si ya se ha grabado o aún no.

- INSERT V.O. Se refiere a la inserción de la voz en off o voice over al video. En este punto se indica si el programa cuenta con la voz o falta por insertarla.

- DUB VHS PARA MÚSICA. Indica que se debe hacer una copia en formato VHS del programa con la voz en off para que se lleve a cabo la composición musical, ya que el musicalizador requiere el programa completo para apoyarlo con música en donde lo exija la intención del narrador.

- ENTREGA MÚSICA. Este punto es importante para saber si ya se cuenta con la música para llevar a cabo el siguiente paso que es la musicalización.

- INSERT MÚSICA. Se refiere a la musicalización del programa y sirve para saber si ya se hizo el insert de música o cuando se hará.

- MEZCLA – PISTA INTERNAL. Aquí se señala si la mezcla de audio para transmisión, que incluye voz, ambientes y música, ya se llevó a cabo; lo mismo ocurre para la mezcla de audio para pista internacional, que incluye ambientes y música.

- VACIADO DAT: V.O.-AMB.-MÚSICA. La voz en off, el ambiente y la música deben transferirse por separado a DAT para su comercialización. En este punto se indica si el vaciado ya se realizó o no.

- FECHA ENTREGA. Este punto indica si se entregó o cuándo se entregará el programa final listo para transmisión.

- FECHA TX. Es importante tener presente la fecha de transmisión.

FECHA TX FEB	ENUREGA	NO. ARR.	MUSICAL	PERIODO	MULTICA	GUIN	ESTADO	PROGRAMA	NO. GRAB.	NO. PRODUCCION													
							JUN-13			GUANAJUATO													
							MAY-22			TABASCO													
							MAY-8			SINALOA 110													
							MAY-8			SINALOA 5													
							ABR-5-17			TAMAULIPAS													
							MAR-25-27			PUEBLA 4													
							MAR-1-13			MORELOS 2													
							FEB-25-27			MONTERREY													
							FEB-25-27			MONTERREY													
							FEB-17			CHIAPAS 8													
10 NOV	26 MAR	23 MAR	10 MAR	10 MAR	4 MAR	24 FEB	23 FEB	23 FEB	18 FEB	17 FEB	2 MAR	16 FEB											
3 NOV	19 MAR	16 MAR	9 MAR	9 MAR	4 MAR	24 FEB	23 FEB	16 FEB	3 FEB	3 FEB	9 FEB	2 FEB	23 ENE										
22 SEP	12 MAR	9 MAR	3 MAR	3 MAR	25 FEB	23 FEB	16 FEB	16 FEB	3 FEB	3 FEB	9 FEB	27 ENE	22 ENE										
29 SEP	2 MAR	2 MAR	2 MAR	2 MAR	25 FEB	23 FEB	16 FEB	4 FEB	28 ENE	28 ENE	9 FEB	26 ENE	27 ENE										

ORGANIZACION DEL MATERIAL

La organizacion del material se refiere a agrupar, de forma ordenada, las cintas destinadas a la

producción en sus diferentes necesidades.

Estas cintas son asignadas por la Videoteca de Tráfico según la solicitud que cada producción hizo al presentar su proyecto, por lo general, el formato que se maneja es el betacam, salvo en la música que se entrega el DAT.

Las necesidades corresponden, en gran parte, a las etapas por las que pasan los programas para su producción. De tal forma, que la clasificación que se les da a las cintas incluye desde la grabación o locación hasta el programa final.

Tener una organización del material de producción, permite su localización inmediata para cualquier necesidad de ésta, además de economizar y optimizar tiempos de edición así como de postproducción, lo cual contribuye a tener un mayor control en la elaboración del programa.

La organización del material queda clasificada de la siguiente manera: programa final, master, submaster o stock, cámara o locación, edición, audios, postproducción y reciclar.

Programa final

La cinta que corresponde al programa final es, sin duda, la más importante, ya que en ella está el resultado de un largo proceso de trabajo.

Por tal motivo, el formato para clasificar a los programas finales requiere contar con varios puntos que, de primera vista, faciliten al editor o a cualquier persona del equipo de producción, obtener los datos esenciales sobre el programa, estos puntos son:

-NO. TX. Que indica el orden en que se van a transmitir los programas.

-PROGRAMA / TITULO. En donde se indicará el título definitivo de cada programa.

- NO. BCT. Corresponde a la numeración que tiene la cinta en la que se grabó el programa final. Esta es asignada por Videoteca de Tráfico que es la encargada de entregar el material a cada producción.

-MATERIAL DEL MES DE. La Videoteca de Tráfico asigna mensualmente cierta cantidad de material que corresponde a la que se utilizará durante un mes de producción. Por lo que es necesario anotar el mes al que corresponde cada cinta por si es necesario darla de baja, por extravío o para llevar a cabo cualquier trámite.

- FECHA TX. La fecha de transmisión es muy importante, ya que se debe de tener presente para la entrega a Videoteca de Tráfico que, además de asignar las cintas, se encarga de agrupar los programas de todas las series para transmisión.

- DURACIÓN. Se refiere a la duración total del programa.

- FECHA GRAB. La fecha de grabación indica cuando se llevó a cabo la locación de cada uno de los programas.

- NO. PROG. Corresponde al año y orden en que se grabó el programa, es importante para los trámites administrativos de Canal Once.

- VTK. Se refiere a la videoteca en la que se encuentra el material. Esta puede ser: Videoteca de Tráfico, si es que el programa aún está en proceso de producción o no se ha entregado para transmisión; o Videoteca de Producción Interna, si es que el programa ya fue transmitido.

PROGRAMA FINAL

MOCHILA AL HOMBRO

NO. TX	PROGRAMA / TITULO	NO. BCT	MATERIAL DEL MES DE	FECHA TX	DURACION	FECHA GRAB.	NO. PROG.	VTK
2	TEOTIHUACAN	96-4044-30	ENERO	29 SE'P	22 : 49 : 06	21 ENE	98 - 1	TRAFICO
1	QUERETARO I	96-4045-30	ENERO	22 SEP	24 : 25 : 02	22 ENE	98 - 2	TRAFICO
7	QUERETARO II							
8	CHIAPAS							
3	MONTERREY I							
9	MONTERREY II							
12	MORELOS							
4	CUETZALAN, PUEBLA							
11	TAMPICO, TAMAULIPAS							
5	SINALOA I							
10	SINALOA II							
6	TABASCO							
13	GUANAJUATO							

Master.

La cinta que corresponde al master es aquella en la que se arma el programa con efectos y sin gráficos, es decir, tiene todas las transacciones pero no incluye logos, mapas, plecas ni créditos, sirve de base para realizar el programa final.

Este master se hace con el fin de que, si se vende a otros países, se puedan hacer los cambios o ajustes que requieran las cadenas televisoras que los compran, además de hacer cualquier corrección dentro de la misma producción.

Al igual que en el programa final, el formato para clasificar al master requiere contar con varios puntos que permitan obtener los datos esenciales sobre el programa tanto al editor como a cualquier persona del equipo de producción, estos puntos son:

- NO. TX. Que indica el orden en que se van a transmitir los programas.
- PROGRAMA / TITULO. En donde se indicará el título definitivo de cada programa.
- NO. BCT- Corresponde a la numeración que tiene la cinta en la que se grabó el programa final. Esta es asignada por Videoteca de Tráfico que es la encargada de entregar el material a cada producción.
- MATERIAL DEL MES DE- La Videoteca de Tráfico asigna mensualmente cierta cantidad de material que corresponde a la que se utilizará durante un mes de producción. Por lo que es necesario anotar el mes al que corresponde cada cinta por si es necesario darla de baja, por extravío o para llevar a cabo cualquier trámite.
- FECHA TX. La fecha de transmisión es muy importante, ya que se debe de tener presente para la entrega a Videoteca de Tráfico que, además de asignar las cintas, se encarga de agrupar los programas de todas las series para transmisión.
- DURACIÓN. Se refiere a la duración total del programa.
- FECHA DE GRAB. La fecha de grabación indica cuándo se llevó a cabo la locación de cada uno de los programas.
- NO. PROG. Corresponde al año y orden en que se grabó el programa, es importante para los trámites administrativos de Canal Once.
- VTK. Se refiere a la videoteca en la que se encuentra el material. Esta puede ser: Videoteca de tráfico, si es que el programa aún está en proceso de producción; o Videoteca de producción interna, si es que el programa ya fue empaquetado para su venta.

MASTER

MOCHILA AL HOMBRO

NO. TX	PROGRAMA / TITULO	NO. BCT	MATERIAL DEL MES DE	FECHA TX	DURACION	FECHA GRAB.	NO. PROG.	VTK
2	TEOTIHUACAN	96-4040-30	ENERO	29 SE`P	22 : 49 : 06	21 ENE	98 - 1	TRAFICO
1	QUERETARO I	96-4041-30	ENERO	22 SEP	24 : 25 : 02	22 ENE	98 - 2	TRAFICO
7	QUERETARO II							
8	CHIAPAS							
3	MONTERREY I							
9	MONTERREY II							
12	MORELOS							
4	CUETZALAN, PUEBLA							
11	TAMPICO, TAMAULIPAS							
5	SINALOA I							
10	SINALOA II							
6	TABASCO							
13	GUANAJUATO							

Submaster o stock.

La cinta que corresponde al submaster es aquella en la que se arma el programa a corte directo del material original, es decir, es la edición de primera generación de la imagen y ésta, una vez llena, se guarda para ser utilizada posteriormente, ya sea para hacer correcciones o como apoyo para otras series, es decir, como banco de imagen o stock.

Para la clasificación de las cintas de submaster o stock se utilizan tres puntos básicos que son:

-NO. BCT. Que corresponde a la numeración que tiene la cinta en la que se realizó la edición de primera generación.

- CONTENIDO. En este punto se anotan los programas editados que contiene la cinta. Aquí sólo se mencionan, en las bitácoras se desglosan.

- VTK. Se indica la videoteca en la que se encuentra el material. Esta puede ser: Videoteca de Tráfico, si es que la cinta aún no se ha llenado, entonces se consulta la relación de edición; o Videoteca de stock, si ya se llenó.

Cámara o locación.

La cinta que corresponde a la cámara es aquella en la que se graban las locaciones de los programas, es decir, es la que contiene el material original y en ella se encuentra toda la imagen que se utiliza en la edición.

Contiene los mismos puntos que el formato de submaster o stock que son:

- NO. BCT. Que corresponde a la numeración que tiene la cinta en la que se grabó la locación.
- CONTENIDO. En este punto se anota el nombre de la locación o del programa al que pertenece ésta. Cabe señalar que aquí sólo se mencionan, en las bitácoras se desglosan.
- VTK. Aquí se indica la videoteca en la que se encuentra el material. Todo lo relacionado con cámara o locación se encuentra en la Videoteca de Tráfico, ya que constantemente se ocupa en la producción y en cuanto se desocupa o se termina de editar el programa, se recicla. A menos de que se considere la opción de conservarlo, entonces se ingresará a la Videoteca de Stock.

Edición.

Las cintas que corresponden a edición son aquellas que se utilizan para armar los programas, es decir, son las que contienen la edición del material original y las pistas para llevar a cabo la postproducción.

Cabe aclarar, que las cintas que contienen la edición del material original son las que, una vez llenas, pasan a formar parte de la relación de submaster o stock.

Contiene los mismos puntos que los formatos de submaster o stock y de cámara o locación, que son:

- NO. BCT. Que corresponde a la numeración que tiene la cinta en la que se realiza la edición.
- CONTENIDO. En este punto se anota el nombre del programa que se edita o del que se hacen las pistas.
- VTK. Aquí se indica la videoteca en la que se encuentra el material. Todo lo relacionado con edición se encuentra en la Videoteca de Tráfico, ya que constantemente se ocupa en la producción y en cuanto se desocupa o se termina de editar el programa, se recicla.

Audios.

La cinta que corresponde a los audios es aquella en la que se graban las voces en off, se hace transfer de música o contiene los efectos.

También en este formato se anotan los DAT's que contienen el vaciado de voz, ambientes y música de cada programa.

Contiene los mismos puntos que los formatos de submaster o stock, de cámara o locación, y de edición, sólo que en lugar de no. bct se utiliza no. cinta, ya que se manejan dos formatos, betacam y DAT. Los puntos quedan de la siguiente manera:

- NO. CINTA. Que corresponde al formato y a la numeración que tiene la cinta en la que se grabó la voz, la música, los efectos o los ambientes.

- CONTENIDO. En este punto se anota el contenido de la cinta, ya sea voz, música, ambientes o efectos. Cabe señalar que aquí sólo se mencionan, en las bitácoras se desglosan.

- VTK. Aquí se indica la videoteca en la que se encuentra el material. Las cintas que contienen audios se encuentran en la Videoteca de Tráfico, si se trata de formato betacam; en la Audioteca, si se trata de DAT. Una vez terminado el programa, las voces se vacían a las cintas de submaster o stock, entonces se ingresan a la Videoteca de Stock. Por su parte, los DAT's, ya con el transfer de voz, música y ambientes, se empaquetan junto con las cintas master para su venta.

AUDIOS

MOCHILA AL HOMBRO

NO. BCT	CONTENIDO	VTK
96-10860-60	TRANSFER MUSICA TEOTIHUACAN / V.O. TEOTIHUACAN /	TRAFICO
	V.O. QUERETARO I / V.O. QUERETARO II / V.O. CHIAPAS /	
	MUSICA QUERETARO I	
98-6666-60	MUSICA QUERETARO II / V.O. MONTERREY I / V.O.	TRAFICO
	MONTERREY II / V.O. MORELOS / V.O. PUEBLA / MUSICA CHIAPAS	

Postproducción.

La cinta que corresponde a postproducción es aquella en la que se graban los logos, cortinillas, mapas y plecas, en sí, todos los gráficos que se utilizarán en el on line o la postproducción del programa.

Contiene los mismos puntos que los formatos de submaster o stock, de cámara o locación, de edición y de audio, que son:

- NO. BCT. Que corresponde a la numeración que tiene la cinta en la que se grabaron los gráficos.
- CONTENIDO. En este punto se anota el contenido de la cinta. Cabe señalar que aquí sólo se mencionan, en las bitácoras se desglosan.
- VTK. Aquí se indica la videoteca en la que se encuentra el material. Las cintas que contienen gráficos se encuentran en la Videoteca de Tráfico, ya que constantemente se ocupa en la producción y en cuanto se desocupa o se termina de postproducir el programa, se ingresa a la Videoteca de Stock.

Reciclar.

Las cintas que corresponden a reciclar son aquellas que se borra su contenido y se vuelven a ocupar, esto sucede por lo general, cuando ya se terminó de editar y post-producir el programa y se requiere nuevamente del material para las pistas, locación o para cualquier necesidad de la producción de otro programa.

Contiene los mismos puntos que los formatos de submaster o stock, de cámara o locación, de edición, de audio, de postproducción y de promocionales que son:

- NO. BCT. Que corresponde a la numeración que tiene la cinta que se va a reciclar.
- CONTENIDO. En este punto se anota el contenido que tiene la cinta antes de ser reciclada, esto con el fin de tenerlo como referencia para evitar confusiones y no borrar cintas que aún se ocuparán.
- VTK. Aquí se indica la videoteca en la que se encuentra el material. Todo lo relacionado con cintas para reciclar se encuentra en la Videoteca de Tráfico.

BITÁCORAS.

Uno de los términos que más se utiliza en televisión es el de bitácora, ésta es un listado en el que se relacionan y describen las imágenes contenidas en una cinta. Su función es facilitar la localización de cualquier imagen que se requiera en la edición o postproducción.

Es necesario aclarar que, aunque esto es parte del área operativa y no interfiere en la edición ni en la postproducción, para los operadores, además del concepto que ya se mencionó, una bitácora es el registro en el cual se lleva el control de los servicios efectuados así como las tallas ocurridas en ellos y sirven para contabilizar el tiempo de servicio del operador y para adquirir experiencia en cuanto a la solución de fallas técnicas.

Para tener un control de las imágenes según las necesidades de producción, se tienen diferentes tipos de bitácoras y el orden en el que se presentan va de acuerdo al proceso de edición: cámara o locación, stock o submaster, master, audio, composición musical, música – Librerías y programa final.

Con el fin de saber cuando fueron elaboradas, se anota la fecha al final de cada una de ellas.

Cámara o locación.

En esta bitácora se describen todas las imágenes que se grabaron en locación y sirve, al momento de la edición, para localizar tomas específicas.

Al material que se detalla en esta bitácora se le conoce también como original, ya que proviene directamente de la cámara.

Este formato de bitácora contiene once puntos que son: serie, programa, productor, asistente, duración, fecha de grabación, fecha de transmisión, número de cinta, tiempo (TC), descripción e indicaciones.

- **SERIE.** Se refiere al nombre del proyecto o de la producción en general que agrupa a todos los programas y sirve para saber a qué producción pertenece la grabación.
- **PROGRAMA.** Aquí se anota el nombre del programa del que se hizo la grabación y sirve para ubicar a ésta dentro de la serie.
- **PRODUCTOR.** El nombre del responsable de la producción
- **ASISTENTE.** El nombre de quién asistió a la producción durante la grabación. Esto es con el fin de que, si se tiene alguna duda sobre algún dato que aparezca en esta bitácora, se sepa a quién recurrir para su aclaración.
- **DURACIÓN.** Se refiere al tiempo que se ocupó de la cinta durante la grabación y sirve para saber si se tiene espacio para grabar otra cosa o no.
- **FECHA GRAB.** Se refiere a la fecha en que se grabaron las imágenes que contiene la cinta. Es importante para que no se confunda la cinta con otras de diferentes locaciones, ya que algunos programas se graban en distintas fechas.
- **FECHA DE TRANS.** Aquí se indica la fecha en que se transmitirá el programa del que se hizo la grabación. Esta con el fin de tenerla presente en todo momento para organizar su edición y postproducción de tal forma que esté a tiempo para ser transmitido el programa.
- **No. CINTA.** Es la clasificación que Videoteca de Tráfico asignó a la cinta y es de suma importancia para evitar confusiones entre las diferentes cintas que se manejan en toda la producción.
- **TIEMPO.** Se refiere al código de tiempo que se graba en la cinta al mismo tiempo que el video, éste es invariable en cualquier máquina y debe anotarse por cada toma, su importancia radica en la facilidad de localizar cualquier imagen en el momento de la edición y postproducción.
- **DESCRIPCIÓN.** Es el detalle de la imagen que contiene la cinta. Esta descripción es importante,

que permite al editor tener una primera visión del material con que cuenta para armar el programa, además de que sirve como base para formar la orden de edición y ya en el transcurso del armado se puede recurrir a esta bitácora para ubicar alguna imagen.

- INDICACIONES. Este punto tiene la finalidad de aclarar en qué situación se encuentra alguna toma, es decir, se indica si son aspectos, si es una fotografía, si es un paneo, en fin, cualquier especificación sobre la imagen que contiene la cinta.

Stock o submaster.

En esta bitácora se detalla la edición, en caso de que la cinta se haya ocupado para hacer el submaster del programa, o la imagen que se deseaba guardar de locación; sirve, como banco de imagen o stock, para localizar tomas específicas en caso de que se requiera hacer correcciones o como apoyo a otras series.

Este formato de bitácora contiene diez puntos que son: serie, programa, productor, duración, fecha de grabación, fecha de transmisión, número de cinta, tiempo (TC), descripción y duración de las tomas.

- **SERIE.** Se refiere al nombre del proyecto o de la producción en general que agrupa a todos los programas y sirve para saber a qué producción pertenecen las imágenes que contiene la cinta.
- **PROGRAMA.** Aquí se anota el nombre del programa del que se hizo la edición o del que se vació el material de locación y sirve para ubicar la imagen que contiene la cinta dentro de la serie.
- **PRODUCTOR.** El nombre del responsable de la producción es muy importante para obtener, en una futura búsqueda de imagen, datos referentes al material que incluye la cinta.
- **DURACIÓN.** Se refiere al tiempo que se ocupó de la cinta durante la edición o vaciado de la imagen y sirve para saber si se tiene espacio para editar o transferir otra cosa o no.
- **FECHA GRAB.** Se refiere a la fecha en que se grabaron las imágenes que contiene la cinta y es importante para saber su antigüedad.
- **FECHA DE TRANS.** Aquí se indica la fecha en que se transmitirá el programa del que se hizo la grabación. Esta con el fin de tenerla presente en todo momento para organizar su edición y postproducción de tal forma que esté a tiempo para ser transmitido el programa.
- **No. CINTA.** Es la clasificación que Videoteca de Tráfico asignó a la cinta y es de suma importancia para evitar confusiones entre las diferentes cintas que se manejan en toda la producción.
- **TIEMPO.** Se refiere al código de tiempo que se graba en la cinta al mismo tiempo que el video, éste es invariable en cualquier máquina y debe anotarse por cada toma, su importancia radica en la facilidad de localizar cualquier imagen.
- **DESCRIPCIÓN.** Es el detalle de la imagen que contiene la cinta. Esta descripción es importante, ya que se puede recurrir a esta bitácora para ubicar alguna imagen, ya sea para correcciones o como apoyo para otras series.
- **DURACIÓN.** Aquí se anota el tiempo que dura cada toma con el fin de saber con cuánta imagen se cuenta para futuras correcciones o para formar parte de otras series.

Master.

En esta bitácora se describe el contenido del programa completo y limpio, es decir, como master, sin gráficos ni créditos, sin fades, sólo el espacio para éstos; sirve para tener una visión previa de cómo quedó organizado el contenido del programa y para llevar un control tentativo de la duración de cada uno de los bloques y de la duración total de éste; además, de que al momento de armar el programa final sirve para ubicar los bloques en donde se aplicarán los gráficos y saber cuánto tiempo se tiene de imagen para estos y los fades.

Este formato de bitácora contiene once puntos que son: serie, programa, productor, duración, fecha de grabación, fecha de transmisión, número de cinta, tiempo (TC), descripción, duración de cada bloque y observaciones.

- **SERIE.** Se refiere al nombre del proyecto o de la producción en general que agrupa a todos los programas y sirve para saber a qué producción pertenece la grabación.
- **PROGRAMA.** Aquí se anota el nombre del programa del que se hizo la primer postproducción sin gráficos y sirve para ubicar a esta dentro de la serie.
- **PRODUCTOR.** El nombre del responsable de la producción es importante para cualquier aclaración sobre el master.
- **DURACIÓN.** Se refiere al tiempo total del programa y sirve para saber, tentativamente, si la duración corresponde a los límites permitidos en el departamento de programación y continuidad de Canal Once o si se deben ajustar los tiempos durante la postproducción del programa final.
- **FECHA GRAB.** Se refiere a la fecha en que se realizó la postproducción del master. Es importante para saber la antigüedad en el momento en que se utilice para su venta, además para cualquier aclaración referente al servicio en el que se llevó a cabo su producción.
- **FECHA DE TRANS.** Aquí se indica la fecha en que se transmitirá el programa. Esta con el fin de tenerla presente en todo momento para organizar la postproducción del programa final para que esté a tiempo para su transmisión.
- **No. CINTA.** Es la clasificación que Videoteca de Tráfico asignó a la cinta y es de suma importancia para evitar confusiones entre las diferentes cintas que se manejan en toda la producción.
- **TIEMPO.** Se refiere al código de tiempo que se graba en la cinta al mismo tiempo que el video, éste es invariable en cualquier máquina y debe anotarse por bloque, es decir, marcar desde el primer cuadro de imagen o el inicio (entrada) hasta el último cuadro de imagen o final (salida) de cada uno, su importancia radica en la facilidad de localizar cualquiera de los bloques en el momento de la postproducción del programa final o para cualquier corrección.
- **DESCRIPCIÓN.** Es el desglose del contenido del programa o master. Esta descripción es importante, ya que permite al editor tener una primera visión del contenido final del programa.
- **DURACIÓN.** Este punto tiene la finalidad de proporcionar la duración por bloque y es importante tenerlo presente para obtener la duración total del programa y saber si se está dentro de los límites permitidos por el departamento de programación y continuidad de Canal Once.

Audio.

En esta bitácora se describen la voz, música o efectos grabados en la cinta, y sirve para localizar audios específicos al momento de la edición o postproducción.

Este formato de bitácora contiene doce puntos que son: serie, programa, productor, compositor, locutor, duración, fecha de grabación o transfer, fecha de transmisión, número de cinta, tiempo (TC), descripción e indicaciones.

- **SERIE.** Se refiere al nombre del proyecto o de la producción en general que agrupa a todos los programas y sirve para saber a qué producción pertenece la grabación.
- **PROGRAMA.** Aquí se anota el nombre del programa o programas de los que se hicieron grabaciones de voz o transfer de música o efectos y sirve para ubicarlos dentro de la serie.
- **PRODUCTOR.** Por lo general se anota el nombre del productor de la serie con el fin de que, si existe alguna duda sobre el contenido de la cinta, él pueda aclararla; pero también es válido anotar el nombre de quien realizó el servicio, que puede ser el propio productor, el editor o cualquier persona de producción asignada a éste.
- **COMPOSITOR.** Se anota el nombre del compositor si es música lo que contiene la cinta, esto para saber a quién pertenece en caso de que se manejen varios compositores.
- **LOCUTOR.** Se anota el nombre del locutor con el fin de saber de quien es la voz grabada y también para identificar las voces en caso de que participen varios locutores.
- **DURACIÓN.** Se refiere al tiempo que se ocupó de la cinta durante la grabación y sirve para saber si se tiene espacio para grabar otra cosa o no.
- **FECHA GRAB. O TRANSFER.** Se refiere a la fecha en que se llevó a cabo la grabación de las voces o el transfer de música o efectos que contiene la cinta. Es importante para saber cuando se realizaron los servicios y para cualquier aclaración al respecto.
- **FECHA DE TRANS.** Aquí se indica la fecha en que se transmitirá el programa o los programas de los que se hicieron las grabaciones de voz o transfer de música o efectos. Este dato es importante para saber la vigencia del contenido de la cinta y su finalidad es la de tenerlo presente en todo momento para organizar su edición y postproducción de tal forma que el programa esté a tiempo para ser transmitido.
- **No. CINTA.** Es la clasificación que Videoteca de Tráfico asignó a la cinta y es de suma importancia para evitar confusiones entre las diferentes cintas que se manejan en toda la producción.
- **TIEMPO.** Se refiere al código de tiempo que se graba en la cinta al mismo tiempo que el video, éste es invariable y debe anotarse por cada inicio de párrafo de la voz grabada, por cada track de música transferida, o por cada efecto vaciado o creado, su importancia radica en la facilidad de localizar cualquier audio en el momento de la edición y postproducción.
- **DESCRIPCIÓN.** Es el detalle del audio que contiene la cinta y consiste en anotar el programa y los bloques, así como el inicio de cada párrafo si se trata de una grabación de voz; si es un transfer de música, se señalan los tracks; y si es un vaciado o creación de efectos se apuntan los nombres o a lo que hacen referencia. Según las cintas con las que se cuentan para audio, se pueden manejar por separado, es decir, una cinta para voz, otra para música y otra para efectos, pero si se requiere economizar en material, se pueden juntar en una sola y aclararlo bien en la descripción de la bitácora. Esta es importante ya que permite al editor saber el material con el que se cuenta para armar el audio del programa, además de que ya en el transcurso de la edición o postproducción, se puede recurrir a esta bitácora para ubicar algún audio en especial.
- **INDICACIONES.** Este punto tiene la finalidad de aclarar en qué canal de la cinta se encuentra el audio, es decir, se indica si la voz está en canal uno y la música en canal dos. O bien, si la continuación de la voz está en canal dos. Lo referente a estas pistas de audio se explican en el

sistema de edición lineal de la Sección II. Se utiliza CH para referirse a canal, esta abreviatura proviene del inglés channel.

Composición musical.

En esta bitácora se describe todo lo referente a la música original que ha sido compuesta especialmente para las series y sirve, además de localizar la música que se utiliza en cada programa, para ubicar la imagen en donde se inserta ésta, así como el tiempo que cubre.

La bitácora de composición musical, además de que le es útil al editor para facilitar la inserción de la música en el programa, es importante para formar el paquete de venta, ya que en éste se requiere de toda la información posible de la música original.

Este formato de bitácora contiene diecisiete puntos que son: serie, programa, productor, compositor, duración del total de música, fecha de grabación o entrega, fecha transfer a bct, fecha de transmisión, número de cinta, número de inserción, referencia al video, DAT librería, DAT master, duración, TC master, TC bct y observaciones/estilo.

- **SERIE.** Se refiere al nombre del proyecto o de la producción en general que agrupa a todos los programas y sirve para saber a qué producción pertenece la composición musical.
- **PROGRAMA.** Aquí se anota el nombre del programa del que se hizo la composición musical y sirve para ubicar a éste dentro de la serie.
- **PRODUCTOR.** El nombre del responsable de la producción, es importante para cualquier aclaración respecto al uso de la música.
- **COMPOSITOR.** El nombre de quién compuso la música para el programa. Esto es con el fin de que, si se tiene alguna duda sobre algún dato que aparezca en esta bitácora, se sepa a quién recurrir para su aclaración.
- **DURACIÓN.** Se refiere al tiempo total de música que se entregó y sirve para saber con cuanta música se cuenta para el programa. Este total se obtiene del tiempo real de DAT.
- **FECHA DE GRAB. O ENTREGA DAT.** La música que crea el compositor se graba en DAT y le entrega una copia en el mismo formato a producción. A esta copia se le llama master. La fecha en que se realiza esta copia es la misma en la que el compositor la entrega. Este dato es importante para programar la cabina de audio y poder realizar el transfer de DAT a betacam.
- **FECHA TRANSFER BCT.** Aquí se anota la fecha en la que se realiza el transfer del DAT que entregó el compositor con la música al betacam que es el formato en el que se maneja la música para su inserción en el programa. Es importante tener este dato porque de esta forma, el editor puede saber si ya cuenta con la música en el formato adecuado para trabajar.
- **FECHA DE TRANS.** En este punto se indica la fecha en que se transmitirá el programa para el que se hizo la música. Esta con el fin de tenerla presente en todo momento para organizar su edición y postproducción de tal forma que esté a tiempo para ser transmitido el programa.
- **NO. CINTA.** Es la clasificación que Videoteca de Tráfico asignó a la cinta o betacam en el que se realizó el transfer del DAT que contenía la música y es de suma importancia para evitar confusiones entre las diferentes cintas que se manejan en toda la producción.
- **NO. INSERCIÓN.** Corresponde al orden en que se debe insertar la música.
- **REFERENCIA AL VIDEO.** Aquí se indica o describe la imagen del programa en el que deberá ser insertada la música.
- **DAT LIBRERÍA.** Se llama librería al conjunto de las composiciones que se tienen hechas para toda la serie y se conservan en DAT's. Estos contienen un desglose de los títulos y tracks en los que se encuentran las composiciones. En ocasiones, si el compositor considera alguna música adecuada para algún otro programa, entonces le asigna o le hace alguna variación con el fin de reutilizar lo ya compuesto. En este punto, se indica el TITULO de la composición y el TRACK que se utilizará de la librería.

- **DAT MASTER.** Se refiere a la copia que el compositor entrega a producción con los tracks en el orden en el que se usarán para musicalizar, éstos se anotan en este punto.
- **DURACIÓN.** En este punto se manejan dos tiempos, el **TIEMPO MINIMO** de uso de música que equivale al espacio que se tiene asignado para la inserción de ésta y el **TIEMPO REAL EN DAT** que se refiere al total de música con el que se cuenta, éste con el fin de tener música extra para hacer cross fades o fades o aumentar el espacio que se tenía destinado para musicalizar, esto depende del criterio del editor. La suma del tiempo real del DAT equivale a la duración total de música que entregó el compositor a producción.
- **TC MASTER.** Se refiere al código de tiempo o time code del master del programa y aquí se indica el **IN** (entrada) y el **OUT** (salida) de donde se debe insertar la música, ya que justo para este espacio fue compuesta.
- **TC BCT.** Aquí se indica el código de tiempo o time code de la cinta o betacam en la que se hizo el transfer del **DAT MASTER**, este tiempo es importante para la rápida localización de la música durante su inserción.
- **OBSERVACIONES / ESTILO.** En este punto se especifica el estilo de la música compuesta, así como cualquier observación que el compositor tenga respecto a esta.

Música – librerías.

En esta bitácora se describe todo lo referente a la música de librerías, es decir, al conjunto de música de la que Canal Once compra los derechos para poder musicalizar sus producciones y que es utilizada para varias series, es decir, no ha sido compuesta especialmente para una y sirve, al igual que la bitácora de composición musical, para localizar la música que se utilizará en cada programa, para ubicar la imagen en donde se insertará ésta, así como el tiempo que cubrirá.

Toda la música de librería se encuentra en discos compactos, por lo que en algunas ocasiones no será necesario hacer transfer a betacam, que es el formato en el que se trabaja normalmente para hacer la inserción de música, ya que, tanto en la sala de edición, como en la sala de postproducción, así como en la cabina de audio, se cuenta con el equipo necesario para llevar a cabo la musicalización, aunque cabe aclarar, que para obtener puntos exactos de edición sí es indispensable contar con el material en betacam.

Esta bitácora se utiliza cuando no se cuenta con música original y se tiene que recurrir a la música de librería porque las series están asignadas a venta. Este es el caso de “Detrás de la Aventura” en su segunda temporada, ya que en la primera se trabajó exactamente igual que con “Mochila al hombro”.

La bitácora de música – librerías, además de que le es útil al editor para facilitar la inserción de la música en el programa, es importante para formar el paquete de venta, ya que en éste se requiere toda la información posible de la música que se ocupó en el programa.

Este formato de bitácora contiene diecisiete puntos que son: serie, programa, productor, duración, fecha de transmisión, número de cinta, número de inserción, referencia al video, librería, clasificación, título, número de track, tiempo de entrada, duración TC master, TC bct y observaciones/estilo.

- **SERIE.** Se refiere al nombre del proyecto o de la producción en general que agrupa a todos los programas y sirve para saber a qué producción pertenece la música de librería que se seleccionó.
- **PROGRAMA.** Aquí se anota el nombre del programa del que se seleccionó la música de librería y sirve para ubicar a éste dentro de la serie.
- **PRODUCTOR.** El nombre del responsable de la producción, es importante para cualquier aclaración respecto al uso de la música.
- **DURACIÓN.** Se refiere al tiempo total de música que se seleccionó de la librería y sirve para saber con cuanta música se cuenta para el programa. Este total se obtiene del tiempo mínimo.
- **FECHA TRANSFER BCT.** Aquí se anota la fecha en la que se realizó el transfer de la música seleccionada de los discos compactos de la librería al betacam. Es importante tener este dato porque de esta forma, el editor puede saber si ya cuenta con la música en el formato adecuado para trabajar. Aunque en algunas ocasiones se maneja directo del disco compacto.
- **FECHA DE TRANS.** En este punto se indica la fecha en que se transmitirá el programa para el que se eligió la música. Esta con el fin de tenerla presente en todo momento para organizar su edición y postproducción de tal forma que esté a tiempo para ser transmitido el programa.
- **NO. CINTA.** Es la clasificación que Videoteca de Tráfico asignó a la cinta o betacam en el que se realizó el transfer de los discos compactos de la librería y es de suma importancia para evitar confusiones entre las diferentes cintas que se manejan en toda la producción.
- **NO. INSERCIÓN.** Corresponde al orden en el que se debe insertar la música.
- **REFERENCIA AL VIDEO.** Aquí se indica o describe la imagen del programa en el que deberá ser insertada la música.
- **LIBRERÍA.** Se le llama librería al conjunto de música de la que Canal Once compra los derechos para poder musicalizar sus producciones y que es utilizada para varias series, es decir, no ha sido compuesta especialmente para una y se presenta en discos compactos; dado que existen

diferentes librerías, en este punto se anota el nombre de la que se utilizó.

- - CLASIFICACIÓN. Es aquella que tiene marcada cada disco compacto de la librería, ésta ya estaba asignada desde que se adquirió, su importancia radica en la localización rápida del disco compacto que se desea utilizar.
- TÍTULO. Se refiere al nombre de la música que se seleccionó.
- NO. TRACK. Indica el número de pista que tiene asignada cada una de las composiciones que incluye el disco compacto, es decir, su ubicación dentro de este.
- TIEMPO ENTRADA. Aquí se anota el tiempo del disco compacto al que debe entrar la música, es decir, a partir de qué segundo o minuto de la música se insertará en el programa; y para llevar a cabo esto, es necesario hacer el transfer a betacam para tener un punto exacto de edición y no perder tiempo en tratar de que coincida por casualidad.
- DURACIÓN. En este punto se manejan dos tiempos, el TIEMPO MÍNIMO de uso de música que equivale al espacio que se tiene asignado para la inserción de esta y el TIEMPO REAL que se refiere al total de música con el que se cuenta, este con el fin de tener música extra para hacer cross fades o fades o aumentar el espacio que se tenía destinado para musicalizar, esto depende del criterio del editor.
- TC MASTER. Se refiere al código de tiempo o time code del master del programa y aquí se indica el IN (entrada) y el OUT (salida) de donde se debe insertar la música, ya que justo para este espacio fue seleccionada.
- TC BCT. Aquí se indica el código de tiempo o time code de la cinta o betacam en la que se hizo el transfer del disco compacto de la librería, este tiempo es importante para la rápida localización de la música durante su inserción.
- OBSERVACIONES / ESTILO. En este punto se especifica el estilo de la música seleccionada, así como cualquier observación que el musicalizador o el editor tenga respecto a esta.

Programa final.

En esta bitácora se describe el contenido del programa completo, es decir, con gráficos, créditos, fades, en fin listo para transmisión; y sirve para tener la visión final de cómo quedó organizado el contenido del programa, la duración de cada uno de los bloques y de la duración total.

Este formato de bitácora contiene once puntos que son: serie, programa, número de cinta, fecha de transmisión, productor, fecha de grabación, duración, tiempo (TC), descripción, duración de cada bloque, calificación técnica y calificación.

- **SERIE.** Se refiere al nombre del proyecto o de la producción en general que agrupa a todos los programas y sirve para saber a que producción pertenece el programa a transmitirse.
- **PROGRAMA.** Aquí se anota el nombre del programa que se va a transmitir y sirve para ubicar a este dentro de la serie.
- **No. CINTA.** Es la clasificación que Videoteca de Tráfico asignó a la cinta y es de suma importancia para evitar confusiones entre las diferentes cintas que se manejan en toda la producción.
- **FECHA DE TRANS.** Aquí se indica la fecha en que se transmitirá el programa.
- **PRODUCTOR.** El nombre del responsable de la producción es importante para cualquier aclaración sobre el programa final.
- **FECHA GRAB.** Se refiere a la fecha en que se grabaron las imágenes que contiene el programa final y permite saber desde cuándo se inició su producción, esto sirve también como control administrativo dentro de Canal Once.
- **DURACIÓN.** Se refiere al tiempo total del programa.
- **TIEMPO.** Se refiere al código de tiempo que se graba en la cinta al mismo tiempo que el video, éste es invariable en cualquier máquina y debe anotarse por bloque, es decir, marcar desde el primer cuadro de imagen o el inicio (entrada) hasta el último cuadro de imagen o final (salida) de cada uno. Es importante que los tiempos estén tomados correctamente, ya que se utilizan para programar y medir los cortes para su comercialización durante la transmisión.
- **DESCRIPCIÓN.** Es el desglose del contenido del programa final. Esta descripción es importante, ya que permite a la gente del Master o de transmisión tener una guía general del programa para prevenir, el inicio, cortes y final de programa durante su transmisión.
- **DURACIÓN.** Este punto tiene la finalidad de proporcionar la duración por bloque y es importante tenerlo presente para obtener la duración total del programa; además, para su transmisión, permite ajustar sus bloques dentro del horario que tiene establecido.
- **CALIFICACIÓN TÉCNICA.** Se refiere a las observaciones que se tienen respecto al audio y al video del programa final para su reproducción, su importancia radica en que da la oportunidad a los responsables técnicos de transmisión, de hacer una revisión directa a las indicaciones hechas en este punto para ajustar con tiempo las máquinas que lo reproducirán.
- **CALIFICACIÓN.** Indica el lugar o la máquina en donde fue realizada la calificación; esto con el fin de que si se encuentra alguna variación en cuanto a las observaciones hechas en la calificación técnica, se reporte de inmediato, ya que se pudieron haber calificado más programas para transmisión del programa final.

ONCE TV

BITACORA DE CALIFICACION PROGRAMA FINAL

SERIE:	MOCHILA AL HOMBRO	PRODUCTOR:	CARLOS PRIETO
PROGRAMA:	QUERETARO I	DURACIÓN:	24:25:02
No. CINTA:	BCT 96-4045-30	FECHA DE GRAB.:	22-23 ENE. 98
FECHA DE TRANS.:	22 SEPTIEMBRE 1998		

TIEMPO	DESCRIPCION	DURACION
	BARRAS	
	NEGROS	
1:00:00:00	BLOQUE 1	9:03:21
	CORTINILLA DE ENTRADA, MIGUEL ESTÁ EN EL MIRADOR OBSERVANDO LOS ARCOS, TOMA FOTOGRAFIA DE LOS ARCOS, CAMINA POR EL CENTRO HISTORICO DE QUERETARO, PASA	
	POR EL PALACIO DE JUSTICIA, PRESIDENCIA, VISITA EL EX CONVENTO DE LOS FRANCISCANOS, TOMA FOTOGRAFIA DEL ULTIMO ARCO DEL ACUEDUCTO EN EL PATIO DE LA CAJA DE	
	AGUA, TOMA FOTOGRAFIA A PLANTA CON ESPINAS. ENTRA LOGO ID, REGRESAMOS...	
1:09:04:08	NEGROS	
1:09:14:14	BLOQUE 2 ENTRA LOGO ID, CONTINUAMOS.	4:26:03
	CONTINUA RECORRIDO POR CALLE Y SE ENCUENTRA CON LA FUENTE DE LA MUSICA, PASA POR LA PLAZA DE LA CORREGIDORA, TOMA FOTOGRAFIAS A LA IGLESIA DESDE EL KIOSCO,	
	VISITA EL TEATRO DE LA REPUBLICA. ENTRA LOGO ID, REGRESAMOS...	
1:13:40:21	NEGROS	
1:13:51:01	BLOQUE 3 ENTRA LOGO ID, CONTINUAMOS.	10:55:08
	VISITA EL TEMPLO DE SANTA CLARA, TOMA FOTOGRAFIA A UN SANTO DE LA FACHADA, VISITA EL MUSEO DE ARTE DE QUERETARO, VISITA A UN ARTESANO DE CANTERA.	
	CREDITOS	
1:24:46:28	FADE OUT	
CALIFICACIÓN TÉCNICA :		CALIFICACIÓN TÉCNICA EN :
AUDIO - BIEN		MAQUINA BETACAM PLAYER
VIDEO - BIEN		CUBICULO F
NOTA : REPRODUCIR SIN DOLBY		

México, D.F. a 24 de abril de 1998.

ORDEN DE EDICIÓN

Una orden de edición es la planeación del programa en donde se establece su estructura y su contenido, es decir, en ella se especifican los bloques en los que estará dividido y su duración, así como el detalle de lo que contendrá cada uno.

A la orden de edición también se le conoce como hoja de edición u hoja de tomas (take-sheet), que en sí son el estilo de edición y la suma de todos los elementos que componen un programa.

Por lo general, esta orden de edición no se maneja formalmente en las producciones, casi siempre se maneja de una forma informal, es decir, en cualquier hoja o trozo de papel, lo que provoca confusiones y malos entendidos al momento de realizar las producciones por no tener bien claro o bien especificado qué es lo que se quiere. Por lo que su importancia radica en ser la mejor forma para organizarse en un off line y en servir para tener una idea global de cómo se va a trabajar, para agilizar la edición del programa, reducir tiempos en la misma y por ende costos de producción.

Cabe aclarar que los programas de las series “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura” están divididos en tres bloques, por lo que el formato de orden de edición está compuesto por los siguientes puntos: serie, programa, productor, fecha de transmisión, duración, bct stock, pista b, bct voz en off o voice over, contenido, duración, bct cámara y duración total de cada bloque.

- **SERIE.** Se refiere al nombre del proyecto o de la producción en general que agrupa a todos los programas y sirve para saber a qué producción pertenece el programa a editarse.
- **PROGRAMA.** Aquí se anota el nombre del programa que se va a editar y sirve para ubicar a este dentro de la serie.
- **PRODUCTOR.** El nombre del responsable de la producción es importante para cualquier aclaración sobre el contenido de la orden de edición.
- **FECHA DE TRANS.** En este punto se indica la fecha en que se transmitirá el programa a editarse. Esta con el fin de tenerla presente en todo momento para programar y organizar su edición y postproducción de tal forma que esté a tiempo para ser transmitido el programa.
- **DURACIÓN.** Se refiere al tiempo total del programa y sirve para saber, tentativamente, si la duración corresponde a los límites permitidos en el departamento de programación y continuidad de Canal Once o si se deben ajustar los tiempos durante la postproducción del master.
- **BCT STOCK.** Es la cinta que se utiliza como submaster o stock, en esta se lleva a cabo la edición a corte de primera generación del programa y siempre se utiliza el formato betacam. El número que se anota aquí es la clasificación que Videoteca de Tráfico asignó a la cinta y es de suma importancia para evitar confusiones entre las diferentes cintas que se manejan en toda la producción.
- **PISTA B.** Es la cinta que contiene una copia del submaster o stock y que se utiliza para poder hacer los efectos en postproducción, esto implica perder otra generación. Para obtener mejor calidad en la producción, se utiliza también de forma alternada durante la edición con el submaster o stock en donde a este último se le llama pista A, de tal modo que se conserve la primera generación, y sirve de igual forma para realizar los efectos en postproducción. Este punto se verá con más detalle en la Sección II. El número que aquí se anota es la clasificación que Videoteca de Tráfico asignó a la cinta y es de suma importancia para evitar confusiones entre las diferentes cintas que se manejan en toda la producción.
- **BCT V.O.** Se refiere a la cinta que contiene la voz del programa. El número que aquí se anota es la clasificación que Videoteca de Tráfico asignó a la cinta o betacam y es de suma importancia para evitar confusiones entre las diferentes cintas que se manejan en toda la producción. Este número sólo es la referencia, ya que en la primera etapa de edición, no se incluye la voz, sólo en el caso de “Detrás de la Aventura” que en su segunda temporada sí se trabaja la edición con voz.
- **PRIMER BLOQUE.** Sirve como separación y para indicar cuál es el bloque que se va a desglosar.

- **CONTENIDO.** En este punto se desglosa el contenido del bloque, es decir, se indica lo que llevará el bloque: cortinilla de entrada, los lugares que se visitaron y el bumper de salida o la identificación del programa o ID en donde se dejará un espacio para la leyenda que diga *continuamos...*, en fin, todo lo que incluirá el bloque según la decisión del productor.
- **DURACIÓN.** Se refiere al tiempo que se le asignará a cada contenido del bloque, es decir, cuánto durará la cortinilla de entrada, cuánto durará el lugar visitado, cuánto el bumper, etc., para que de estas duraciones se obtenga la *duración total del bloque*.
- **BCT CÁMARA.** Se refiere a la cinta o betacam en donde se encuentra el material original, de *cámara o locación*, de lo que se pretende editar. El número que aquí se anota es la clasificación que Videoteca de Tráfico asignó a la cinta y es de suma importancia para localizar con facilidad el material a editar.
- **DURACIÓN TOTAL BLOQUE 1.** Es la suma de los tiempos de cada contenido del bloque. El total obtenido se suma al de los otros dos bloques para formar la duración total del programa.

Segundo y tercer bloque son iguales que el primero.

ORDEN DE EDICION

SERIE :		BCT STOCK :	
PROGRAMA :		PISTA B :	
FECHA TRANS.:		BCT V.O. :	
DURACIÓN :		BCT MUSICA :	

PRIMER BLOQUE

CONTENIDO	DURACION	BCT CAMARA

DURACION TOTAL BLOQUE 1

SEGUNDO BLOQUE

CONTENIDO	DURACION	BCT CAMARA

DURACION TOTAL BLOQUE 1

TERCER BLOQUE

CONTENIDO	DURACION	BCT CAMARA

DURACION TOTAL BLOQUE 1

REGISTRO DE ON LINE

En el registro de *on line* se describen los pasos a seguir durante la postproducción, es decir, se desglosa el contenido del programa, se incluyen las cintas en las que se realizó la edición, así como los efectos que se van a incluir.

Este registro es un poco extenso, ya que los programas incluyen una cantidad considerable de disolvencias, lo que no ocurre con “Detrás de la Aventura” en su segunda temporada, que se maneja por lo general a corte y lleva uno que otro efecto de transición.

El formato que se presenta cuenta con dieciséis puntos que facilitan la organización dentro de la postproducción y son: serie, programa, productor, fecha de transmisión, duración, fecha de postproducción, bct stock, bct pista B, bct master, bct programa final, número de evento, número de cinta, referencia de video, tc in, tc out, efecto y observaciones.

- **SERIE.** Se refiere al nombre del proyecto o de la producción en general que agrupa a todos los programas y sirve para saber a qué producción pertenece el programa a postproducirse.
- **PROGRAMA.** Aquí se anota el nombre del programa que se va a postproducir y sirve a para ubicar a este dentro de la serie.
- **PRODUCTOR.** El nombre del responsable de la producción es importante para cualquier aclaración sobre la postproducción.
- **FECHA DE TRANS.** En este punto se indica la fecha en que se transmitirá el programa a postproducirse. Esta con el fin de tenerla presente en todo momento para programar y organizar su edición y postproducción de tal forma que esté a tiempo para ser transmitido el programa.
- **DURACIÓN.** Se refiere al tiempo total del programa y sirve para saber tentativamente, en el caso de la postproducción del master, si la duración corresponde a los límites permitidos en el departamento de programación y continuidad de Canal Once o si se deben ajustar los tiempos durante la postproducción del programa final.
- **FECHA POST.** Aquí se anota la fecha en que se llevó a cabo la postproducción, con el fin de saber desde cuando se realizó ésta y para llevar un control de los servicios.
- **BCT STOCK.** Es la cinta que se utiliza como submaster o stock, en ésta se lleva a cabo la edición a corte de primera generación del programa y siempre se utiliza el formato betacam. El número que se anota aquí es la clasificación que Videoteca de Tráfico asignó a la cinta y es de suma importancia para saber en qué cinta se llevó a cabo la edición.
- **PISTA B.** Es la cinta que contiene una copia del submaster o stock y que se utiliza para poder hacer los efectos en postproducción, esto implica perder otra generación. Para obtener mejor calidad en la producción, se utiliza también de forma alternada durante la edición con el submaster o stock en donde a este último se le llama pista A, de tal modo que se conserve la primera generación, y sirve de igual forma para realizar los efectos en postproducción. Este punto se verá con más detalle en la Sección II. El número que aquí se anota es la clasificación que Videoteca de Tráfico asignó a la cinta y su importancia radica en saber qué cintas se ocuparon para edición y que se necesitarán para llevar a cabo la postproducción.
- **BCT MASTER.** Se refiere a la cinta en al que se arma el programa con efectos y sin gráficos, es decir, tiene todas las transiciones pero no incluye logos, mapas, plecas ni créditos y sirve de base para realizar el programa final. Aquí se anota el número que Videoteca de Tráfico asignó a la cinta o betacam y es importante para saber en dónde se realizó su postproducción, así como para evitar confusiones entre las cintas que se manejan en toda la producción, ya que es la cinta que contiene el proceso de producción completo.
- **NO. EVENTO.** Aquí se anota en orden descendente y consecutivo el número evento o paso a efectuarse dentro de la postproducción.

- **NO. CINTA.** Es el número de cinta o betacam en donde se llevó a cabo la edición de primera generación y donde se encuentran los gráficos, es decir, es el material que se utilizará para realizar la postproducción.
- **REFERENCIA V.** Es la imagen en la que se aplicará algún efecto o se incrustarán gráficos según el orden que llevará el programa final.
- **TC IN.** Es el código de tiempo o time code que marca la entrada (IN) del primer cuadro de la imagen en la que se desea incrustar algún gráfico o aplicar algún efecto.
- **TC OUT.** Es el código de tiempo o time code que marca la salida (OUT) del último cuadro de la imagen en la que se desea incrustar algún gráfico o aplicar algún efecto.
- **EFECTO.** Se refiere a la transición que se aplicará en la imagen seleccionada, también aquí se anota si se incrustará algún gráfico.
- **OBSERVACIONES.** Este espacio es para anotar cualquier observación sobre el gráfico o efecto aplicado, o sobre la imagen seleccionada, con el fin de hacer futuras correcciones o hacer anotaciones en las bitácoras de master o programa final.

GRÁFICOS.

Los gráficos corresponden básicamente a mapas de los estados de la República Mexicana que han sido visitados o en donde se han practicado deportes.

En “Detrás de la Aventura”, además se incluyen placas que contienen los nombres de las personas que participaron en el programa y fichas que dan datos sobre la experiencia de los guías.

Mapas.

La ubicación de los lugares visitados se presenta a través de mapas que tienen una animación muy simple. El diseño de estos es propuesto por la Dirección de Imagen de Canal Once y para llevar un control de todos los lugares visitados que estén escritos correctamente y que no se olvide de ninguno, se utiliza un formato de relación de mapas que incluye los siguientes puntos: programa, estado, lugar visitado, número de bct y observaciones. Además se crea un storyboard en donde se dibujan y describen las ubicaciones de los lugares visitados.

- PROGRAMA. Se refiere al título del programa del cual se van a hacer los gráficos.
- ESTADO. Aquí se indica el nombre del estado que se visitó.
- LUGAR VISITADO. En este punto se anota el nombre del lugar visitado.
- NO. BCT. Se refiere al número de cinta que contiene los gráficos ya terminados.
- OBSERVACIONES. En este espacio se anotan todas las observaciones referentes a la ubicación de los lugares visitados.

Storyboard.

El storyboard que se maneja para solicitar que se hagan los gráficos es muy simple, cuenta con los espacios para los dibujos o esquemas y un espacio interlineado para describir lo que se quiere con imagen.

Plecas.

Los nombres de las personas que participan en los programas se incrustan sobre una pleca muy sencilla, a esta unión se le conoce como super y es propuesto, al igual que los mapas, por la Dirección de Imagen de Canal Once.

También se incluyen fichas que contienen todos los datos de las personas que participaron en el programa con el fin de dar al público una idea general de la experiencia que los guías tienen al practicar ciertas disciplinas.

La relación de los participantes se hace en un formato que cuenta con los siguientes puntos: programa, nombre, ocupación, número de bct y observaciones.

- PROGRAMA. Se refiere al título del programa del cual se van a hacer los gráficos.
- NOMBRE. Aquí se indica el nombre de la persona que participó en el programa.
- OCUPACIÓN. Se anota la ocupación o puesto de la persona que participó en el programa, así como la edad y los datos de su experiencia deportiva.
- NO. BCT. Se refiere al número de cinta que contiene los gráficos ya terminados.
- OBSERVACIONES. En este espacio se anotan todas las observaciones que se tengan sobre las personas que participaron, tales como señas que las identifiquen y que no haya confusión en el momento de agregar el super o de hacer la ficha con todos sus datos.

El formato de storyboard para las plecas y fichas es el mismo para todos los gráficos.

CRÉDITOS.

Los créditos tienen un lugar muy importante dentro del programa, ya que en ellos se describe al grupo de personas que hicieron posible toda la producción del mismo.

En cada programa participan diferentes personas, son distintos los agradecimientos, así como diferentes los datos para información sobre los lugares visitados y los deportes realizados, por lo que, para llevar un control de ellos, se utiliza un formato que contiene diez puntos que son: serie, programa, puesto, nombre, agradecimientos, informes, opinión, dirección, correo electrónico y derechos reservados.

- **SERIE.** Se refiere al nombre del proyecto o de la producción en general que agrupa a todos los programas y sirve para saber a qué producción pertenecen los créditos que se describen.
- **PROGRAMA.** Aquí se anota el nombre del programa del que se describen los créditos y sirve para ubicar a éste dentro de la serie.
- **PUESTO.** Se refiere a la actividad que cada participante realizó dentro de la producción.
- **NOMBRE.** Aquí se anota el nombre de cada participante según el puesto que ocupó en la producción.
- **AGRADECIMIENTOS.** En este punto se enlistan las instituciones compañías o personas que dieron ayuda especial para la realización del programa.
- **INFORMES.** Se proporcionan los teléfonos y los contactos para mayor información sobre algún lugar o deporte presentado en el programa.
- **NOS INTERESA TU OPINIÓN, LLÁMANOS AL (COMENTARIOS Y SUGERENCIAS AL TEL.:).** Aquí se anotan los teléfonos a los que el público puede llamar para dar su opinión o para pedir más información sobre los programas.
- **ESCRÍBENOS A.** Se proporciona la dirección a la que el público puede enviar correspondencia para dar su opinión o para solicitar información sobre los programas.
- **E-MAIL.** Se proporciona el correo electrónico para que el público pueda enviar su opinión o solicitar información sobre los programas.
- **DERECHOS RESERVADOS.** Se anotan las siglas, el símbolo de derechos reservados ©, el nombre de la institución o casa productora, el lugar o país de la producción, el año y la leyenda de prohibida su utilización y reproducción total o parcial por cualquier forma o medio.

CRÉDITOS

SERIE:	MOCHILA AL HOMBRO
PROGRAMA:	QUERETARO I y II

PUESTO	NOMBRE
PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN	CARLOS PRIETO
GUIÓN E INVESTIGACIÓN	OLGA CÁCERES
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN	CLAUDIA TISCAREÑO
CONDUCCIÓN	HECTOR GARCIA
FOTOGRAFÍA	CARLOS PRIETO
EDICIÓN	TERESA CEDILLO
MÚSICA ORIGINAL	JAVIER ARROYO
ASISTENTE DE PRODUCCIÓN	LILIANA NIETO
NARRACIÓN	JOSÉ ANTONIO MACÍAS
RESPONSABLE TÉCNICO	JOSÉ LUIS RAMOS
ASISTENTE DE CÁMARA	FERNANDO PÉREZ
PAINT BOX	RICARDO MARTÍNEZ
POST-PRODUCCIÓN	JOSÉ LUIS OROPEZA / MARCO VARGAS

AGRADECIMIENTOS :

SECRETARIA DE TURISMO DEL ESTADO DE QUERÉTARO

INSTITUTO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA E HISTORIA
(REPRODUCCIÓN AUTORIZADA POR EL INAH)

HOTEL REAL DE MINAS

NOS INTERES TU OPINIÓN, LLÁMANOS AL (COMENTARIOS Y SUGERENCIAS AL TEL.):

354 80 00

354 80 01

LADA SIN COSTO: 01 (800) 505 0700

ESCRÍBENOS A:

CARPIO 475 COL. CASCO DE SANTO TOMÁS, MÉXICO, D.F., C.P. 11340

E-MAIL:

mochila@mail.oncetv.ipn.mx

D.R. @ ONCE TV, MÉXICO, 1998
Prohibida su utilización y
reproducción parcial o total
por cualquier forma o medio.

SECCIÓN II. Técnicas de edición y postproducción.

Una vez terminado el proceso de organización de la edición y la postproducción, se puede entrar de lleno, sin tropiezos, al armado del programa, agregarle disolvencias, mapas, música, en sí, todo lo que se necesite para que esté listo para ser transmitido, es decir, se lleva a cabo el proceso de edición y postproducción de un programa.

En donde edición es, por lo general, la selección, el ordenamiento y la unión de las tomas que forman las secuencias que contiene un programa; y la postproducción u on line, es la aplicación de gráficos y efectos tanto de video como de audio, a lo ya editado.

Cabe destacar que a esto, es decir, al conjunto de todo el proceso que se lleva a cabo después de la grabación en locación o producción de un programa, también se le llama postproducción.

Lo anterior se logra a través de las técnicas de edición y postproducción que están basadas en dos sistemas de edición que son el lineal y el no lineal, de los cuales, es importante conocer los puntos básicos que los conforman, así como sus procesos para saber cual de los dos sistemas conviene utilizar para cada producción y lograr un trabajo de calidad.

SISTEMA DE EDICIÓN LINEAL

El sistema de edición lineal es aquel en que se trabaja con dos o más máquinas en las cuales se pasan o copian las imágenes de una máquina a otra para poder realizar la edición y la postproducción u on line de un programa.

El proceso de edición y postproducción u on line en este sistema se llevan a cabo en forma consecutiva, es decir, una toma tras otra, sin poder variar la continuidad ni la duración a menos que se hagan copias o pistas para poder modificar el orden o el tiempo de la secuencia armada.

A este sistema también se le llama sistema analógico y, sin entrar de lleno en el área técnica, es importante mencionar que existen dos tipos de señal de video con las que se trabaja: por componentes y por compuestos. En donde, por componentes se envía la señal de la imagen por separado y con mejor calidad, además de que no se puede modificar, es decir, no se pueden ajustar niveles de video ni de crominancia, pero se tiene la seguridad de que éstos son iguales a los del material original o de cámara; en cambio, por compuestos la señal se envía junta y los niveles se pueden modificar, en algunos casos ayudan a mejorar la calidad de la copia, pero se corre el riesgo de que, si no se saben nivelar correctamente, se obtenga una copia de mala calidad.

Para llevarse a cabo, el sistema de edición lineal consta de dos puntos básicos que son: el *off line* y el *on line*.

Es importante mencionar, que el tiempo que se lleva el proceso de este sistema para obtener un programa final depende, además de la organización y decisiones que se tomen al momento de realizarse la edición y postproducción, de la habilidad del editor u operador para manejar el equipo.

OFF LINE

Un off line es cuando se realiza una edición con código de tiempo visible con el fin de que sean reemplazadas las tomas seleccionadas por el material original durante la postproducción y se obtenga un trabajo de calidad.

El hecho de hacer una edición sin código de tiempo visible implica perder generaciones, tanto de video como de audio, al tener que hacer pistas para llevar a cabo la postproducción u on line. De tal forma que, con el código de tiempo visible, se eviten hacer pistas o hacerlas lo menos posible y directo del material original justo en el momento de la postproducción u on line, sin tener que perder otra generación del material ya editado.

También se puede realizar una edición sin código de tiempo visible sin tener que hacer copias extra, esto es en el caso de que se aplicaran muchos efectos o disolvencias, como es el caso de estas series, con el fin de que la imagen que se utilice en postproducción u on line sea de primera generación y se ahorre tiempo. Esta edición sin código de tiempo se hace al dividir el contenido del programa en

pistas, es decir, en la pista A se comienza una edición normal y se detiene en la toma en donde se piensa aplicar algún efecto; se continúa con la edición normal en la pista B hasta la toma en donde se aplicará otro efecto, de ahí se sigue en la pista A con el mismo procedimiento, luego en la pista B y así sucesivamente hasta terminar la edición del programa.

Para realizar un off line se siguen cuatro pasos que son: seleccionar el tipo de edición (ensamble o insert); localizar la imagen a editar y marcar entrada y/o salida en VTR y player; ajustar niveles de audio y video (sólo en el caso en que no se vaya a trabajar con código de tiempo visible); grabar.

El equipo que aquí se utiliza es mínimo, basta con una máquina reproductora o player; una máquina grabadora o VTR; dos monitores, uno para cada máquina, un monitor forma de onda (WFM); un vectorscopio; y un par de bocinas. Las salas o cubículos que agrupan este equipo son operadas por el editor, salvo en algunas ocasiones en que el editor no sepa el funcionamiento de la misma, se le asigna un operador.

Paso 1. Seleccionar el tipo de edición.

Es importante mencionar que en este sistema existen dos tipos de edición: por ensamble y por inserto o insert.

Una edición por ensamble es aquella en la que se graba la señal de audio y video al mismo tiempo, lo cual genera una continuidad en la pista que contiene el código de tiempo de la cinta, cuando ésta se interrumpe o termina, se dice que la cinta no tiene referencia.

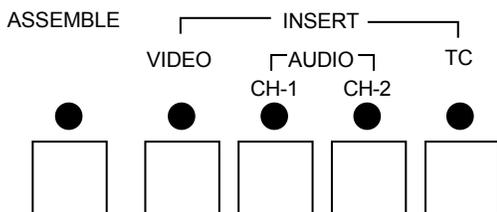
Una edición por insert es aquella en la que se puede grabar audio y video por separado sin afectar la pista que contiene el código de tiempo de la cinta, aunque sin ésta, no se puede realizar un insert.

Cabe aclarar, que las cintas de video tienen cuatro canales de audio. Los canales 1 (CH-1) y 2 (CH-2) pueden ser modificados en cualquier momento, en cambio los canales 3 (CH-3) y 4 (CH-4) dependen de los movimientos de video que se hagan.

En este paso se selecciona el tipo de edición que se quiera realizar, ya sea por ensamble o por insert.

En el panel de control de la máquina betacam o del editor se encuentran botones específicos para cada tipo de edición; cabe señalar que del modo de insert se tienen: el insert de video, insert de audio 1, insert de audio 2 e insert de código de tiempo.

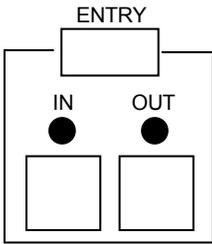
Paso 2. Localizar la imagen a editar y marcar entrada y/o salida en VTR y player.



En la máquina player o reproductora se localiza la imagen a editar. Ésta se refiere simplemente a ubicar una toma en la cinta justo en el punto en que se quiere que empiece, a esta acción también se le conoce como spotear que es una palabra que viene del inglés spot y se refiere, precisamente, a encontrar el punto de edición de una imagen.

Una vez encontrado el punto de edición, se marca en la máquina, a esta marca se le llama entrada o IN y corresponde al tiempo del primer cuadro de imagen que se desea editar.

Si se desea editar o copiar sólo una parte de la imagen seleccionada, entonces se necesita marcar el punto de salida o OUT que corresponde al tiempo del último cuadro de la imagen que se quiere editar.



En la máquina VTR, record o grabadora se ubica el punto de la cinta en el que se quiere iniciar la edición y, al igual que en la player, se marca la entrada.

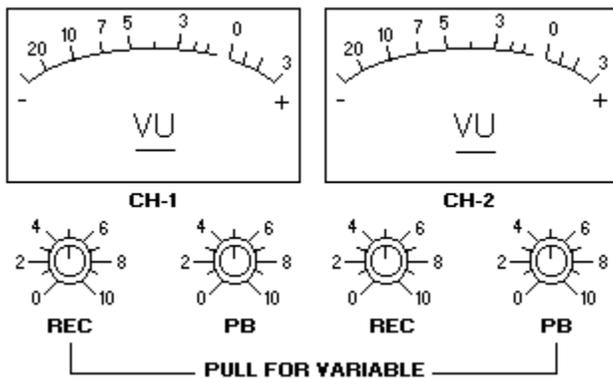
De la misma forma, si se desea ocupar cierto espacio de la cinta en la que se graba, se marca la salida en el punto hasta donde se quiere editar.

Es importante aclarar, que sólo se debe marcar entrada y salida en una sola máquina, player o VTR, ya que el equipo no responderá si se aplican estas marcas en ambas máquinas.

Paso 3. Ajustar niveles de audio y video.

Sólo si se trabaja una edición sin código de tiempo visible los niveles de audio y video serán muy importantes, de lo contrario, éstos se regularán durante la postproducción u on line.

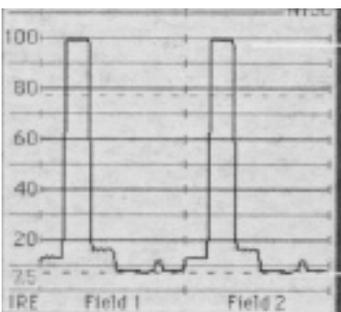
Los niveles de audio se miden en unidades de volumen (V.U.) y su registro se encuentra en las máquinas a través del Vumetro, en el que la posición cero indica el nivel máximo que se debe utilizar, por lo que arriba de este nivel, se dice que el audio se satura, es decir, se escucha distorsionado.



Por lo general, la voz se maneja entre -5 y -2 y los picos a cero. Los ambientes y la música se nivelan entre -10 y -7 , según la presencia que se les quiera dar, ya sea segundo o tercer plano con respecto a la voz.

Los niveles de video se miden en unidades IRE y su registro se encuentra en los monitores de forma de onda (WFM) y vectorscopio.

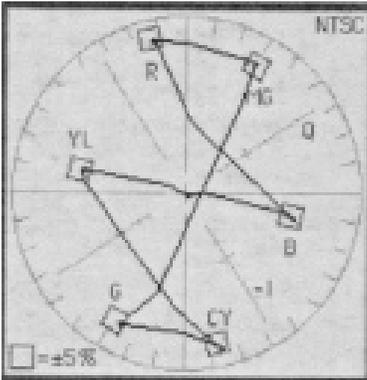
En el monitor de forma de onda se mide la luminancia que corresponde a la información de brillo de las imágenes; es muy común escuchar que se le llame video. También en este monitor se puede medir la crominancia o también llamada croma que corresponde al tinte o hue y a la saturación del color, aunque cabe aclarar que es sólo el brillo o luz de este lo que aquí se puede medir.



Los niveles máximos de luminancia o de video son de 100 IRE y los mínimos son de 40 IRE, según los tonos de las imágenes que se midan.

Los niveles de crominancia o croma son de ± 20 IRE, aunque pueden alcanzar un nivel de ± 40 IRE, pero hay que tener cuidado de que no se vea saturado.

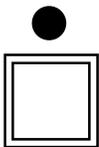
El tinte o hue y la saturación del color se miden en el vectorscopio; en donde el tinte o hue indica la fase o tono del color, y la saturación indica la amplitud o pureza del color. Aquí las fases se miden en grados y las amplitudes en IRES.



Los niveles de fase están marcados por diferentes rangos para cada color establecidos en el monitor, los niveles de amplitud tienen la misma escala que la crominancia y comprenden diferentes rangos para cada color como se indica en la siguiente figura.

Paso 4. Grabar.

PREVIEW

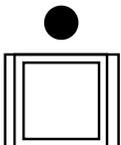


Una vez que ya se hicieron todos los pasos anteriores, antes de obtener la edición final, se puede hacer un preview o edición previa, es decir, sólo se hará un simulacro de la edición ya que las cabezas de grabación de la máquina no están activadas. Esto es tan simple como oprimir el botón de la máquina que dice preview.

Automáticamente, las máquinas se sincronizan en los puntos de edición marcados, éstas hacen un preroll, que es el tiempo que tardan las máquinas en tomar la velocidad adecuada para llevar a cabo la grabación y reproducción. Este tiempo ya está establecido en la memoria de las máquinas y tiene varias opciones, por lo general, es de cinco o tres segundos antes del punto de edición. Una vez hecho este, la imagen previa al punto de entrada de la VTR, se une a la imagen seleccionada de la player, de tal forma que la edición se puede apreciar.

Si el resultado de éste es lo que se quiere, entonces se procede a grabar, la operación es la misma que en el preview, sólo que aquí, si se activan las cabezas de grabación y queda hecha la edición.

AUTOREC



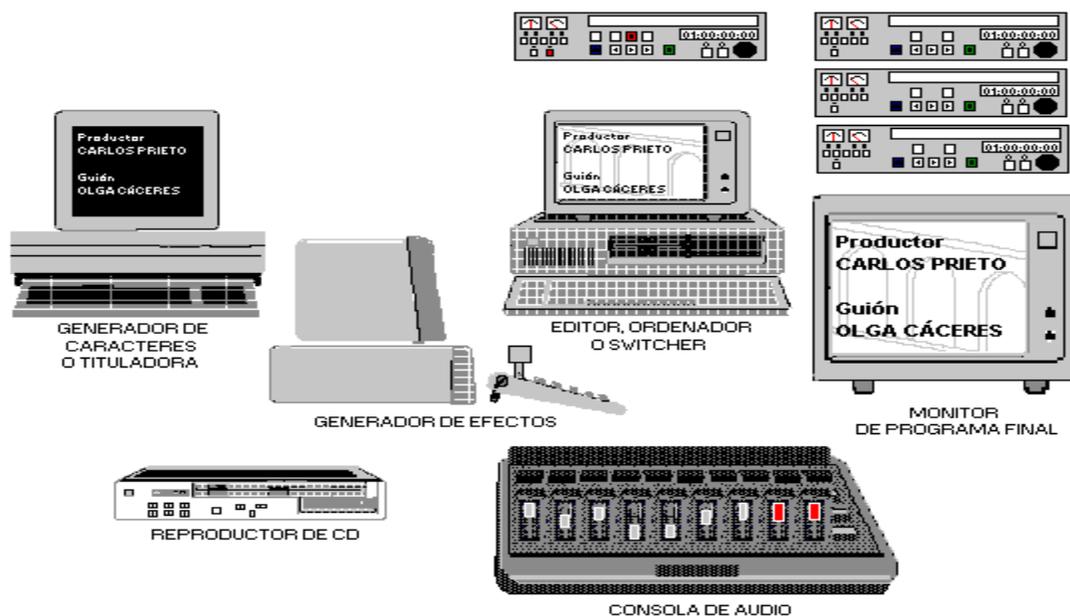
Estos cuatro pasos se aplican o repiten durante toda la edición del programa.

ON LINE

Se habla de on line o postproducción cuando se añaden gráficos, efectos de video así como de audio a un programa, de tal forma que quede listo para ser transmitido.

Aquí se reemplazan las tomas seleccionadas en el off line por las del material original, con el fin de que toda la imagen del programa final tenga la mejor calidad y, en el caso de que se haya trabajado con pistas, estas se unen a través de efectos, de tal forma que se eviten pérdidas de generación.

El proceso del on line o postproducción consta de nueve pasos que son: seleccionar el tipo de edición (ensamble o insert); localizar la imagen a editar y marcar entrada y/o salida en VTR y player; ajustar niveles de audio y video; empatar imagen; crear efecto, preparar insert de gráfico o texto, aplicar efecto, insertar gráfico o texto, insertar efectos de audio y/o ambientes, insertar música o musicalizar; hacer mezcla para transmisión y pista internacional.



El equipo que se utiliza para llevar a cabo el on line o postproducción consta de tres máquinas reproductoras o player, una máquina grabadora o VTR, un editor u ordenador o switcher, un generador de efectos, un generador de caracteres o tituladora, una consola de audio, un reproductor de discos compactos, y un reproductor de DAT. La sala que agrupa todo este equipo es operada por gente apacitada para el uso del mismo. Aquí el editor sólo da las indicaciones del armado del programa.

Paso 1. Seleccionar el tipo de edición.

Es el mismo proceso del paso 1 en el *off line*.

Paso 2. Localizar la imagen a editar y marcar entrada y/o salida en VTR y player.

Se aplica el mismo proceso del **paso 2** en el *off line*.

Paso 3. Ajustar niveles de audio y video.

Corresponde al mismo proceso del **paso 3** en el *off line*.

Paso 4. Empatar imagen.

Lo primero que se arma es el master, es decir, el programa completo pero sin gráficos ni créditos, sólo con efectos.

Cuando se cuenta con un *off line*, es decir, con una edición con código de tiempo visible, se procede a suplir las tomas seleccionadas por el material original, es decir, se empata la imagen o se hace un *match*.

Para llevar a cabo este punto, se sigue el mismo proceso **del paso 4** en el *off line*, que es la grabación. La ventaja, es de que ya se tienen los códigos de tiempo, lo que permite trabajar de una forma muy ágil.

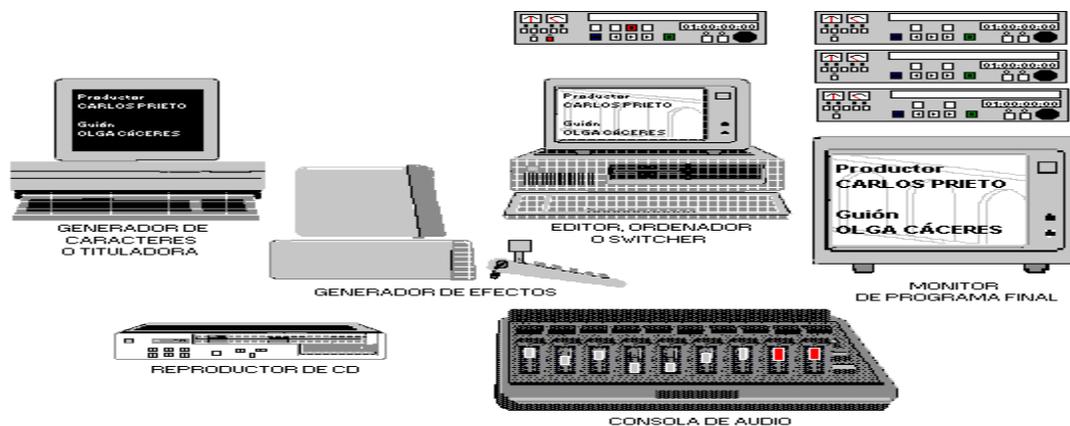
Este procedimiento se detiene cuando a la imagen que está por empatare se le va a aplicar un efecto.

Lo mismo sucede cuando se trabaja con pista A y pista B, es decir, se hace una copia de la pista A a la cinta del master y ésta se detiene cuando se va a pasar a la pista B a través de un efecto. Cabe aclarar, que aquí no se trabaja con el material original sino con la edición de primera generación que, al pasar a la cinta del *master*, se pierde una generación más.

Paso 5. Crear efecto, preparar insert de gráfico o texto.

Los efectos se crean en el generador de efectos, se les dan los movimientos deseados y la duración, aunque existen algunos ya hechos que sólo se les indica la duración. Los efectos que más se utilizan en estas series son las disolvencias y los cambios de página, su propósito es ayudar a justificar una transición de tiempo y espacio.

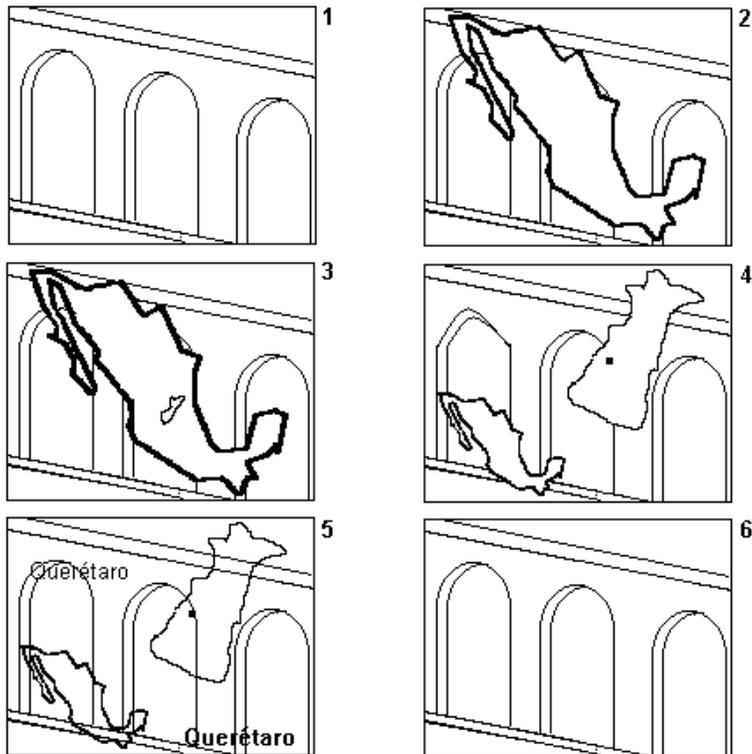
Para preparar el insert de gráficos, se utilizan dos máquinas, una para reproducir el gráfico y otra para reproducir su mate. Este último permite que el gráfico quede bien recortado, es decir, incrustado perfectamente en la imagen, se representa en una imagen en blanco y negro, esto es, el espacio que corresponde al gráfico es blanco y todo el espacio en donde se va a ver la imagen es de color negro. El movimiento se les da en el mismo generador de efectos.



Para estas series se utilizan mapas, los cuales tienen una animación muy simple y se incrustan sobre alguna toma abierta del programa.¹

En “Mochila al hombro” primero aparece a full de pantalla el mapa de la República Mexicana,² en seguida se resalta el estado que se visitó,³ la República Mexicana reduce su tamaño y se posiciona en cualquiera de las dos esquinas inferiores de la pantalla, al mismo tiempo el estado resaltado aumenta de tamaño y se posiciona en la esquina superior contraria a la que haya quedado el mapa de la República Mexicana,⁴ obviamente el estado queda de mayor tamaño que el de la República, una vez posicionados, aparece el nombre del estado y la ubicación junto con el nombre del lugar visitado,⁵ desaparece con una disolvencia.⁶ Este proceso se puede apreciar en la figura que más adelante se muestra en donde se indican las posiciones del 1 al 6.

En “Detrás de la Aventura” el mapa aparece enrollado, se extiende a full de pantalla y desaparece al desplazarse hacia la derecha, a este movimiento se le llama slide.



El texto se genera en la tituladora o generador de caracteres y, por lo general, se utiliza para dar el nombre del lugar que se visitó, éste aparece y desaparece en disolvencia. En el caso de los créditos, el propio generador de caracteres tiene las funciones de hacer el *roll* o desplazamiento de abajo hacia arriba del texto, éstos aparecen con el movimiento y desaparecen con el fade out del programa.

Paso 6. Aplicar efecto, insertar gráfico o texto.

Una vez creados los efectos se aplican sobre la imagen al dar la orden de *grabación*, que es el mismo proceso del **paso 4** en el *off line*, sólo que aquí se une el generador de efectos; éstos se aplican en el *master*.

Lo mismo sucede con los gráficos y con el texto al aplicarlos al *programa final*.

Paso 7. Insertar efectos de audio y/o ambientes.

Después de haber terminado todo lo referente al video del *master* y del *programa final*, se empieza a trabajar con el audio.

Cabe aclarar que todo el audio se trabaja en la cinta que corresponde al *master* y que los

se hicieron durante la postproducción del video en CH-3, con el fin de dejar libres los canales 1 y 2 para voz y música, ya que de esta forma no se pierde calidad de audio al hacer pistas para mezclas en un solo canal.

Lo primero que se inserta es la voz, ésta se ajusta al video según la narración y se edita en CH-1.

Una vez que se termina de editar la voz, se insertan los efectos que llevan los programas. En el caso de “Mochila al hombro”, el único efecto que se utiliza es el de click de cámara cuando el conductor toma fotografías; para “Detrás de la Aventura”, el efecto que se utiliza es el de una puerta de metal que se cierra con fuerza y se aplica cuando entran las fichas que contiene todos los datos de los participantes; estos efectos se obtienen de librerías o discos compactos que contienen efectos especiales. Todos los efectos se insertan en CH-2.

El proceso para insertar la voz y los efectos es el mismo que abarca el *off line*, es decir, se selecciona el tipo de edición, ya sea CH-1 o CH-2; se localiza el audio a editar y se marca entrada y/o salida en VTR y en player, que en el caso de los efectos es en el reproductor de discos compactos y se maneja de forma manual, ya que no está sincronizado con la VTR; se ajustan los niveles de audio, a través de la consola; y se graba.

Paso 8. Insertar música o musicalizar.

La *musicalización* es una parte importante de la producción del programa, ya que de ella depende la intención de alguna escena o narración.

Para *insertar la música* se procede de la misma forma que en el *off line*, es decir, se selecciona el CH-2, que es en donde se inserta la música junto con los efectos; se localiza la música y se marca el punto de entrada y/o salida en VTR y en el reproductor de discos compactos, es importante señalar que este último no está sincronizado con la VTR, por lo que se maneja de forma manual; se ajustan los niveles de audio, esto no es directamente en la máquina, sino a través de la consola de audio; y por último, se graba.

Paso 9. Hacer mezcla para transmisión y pista internacional.

Esta *mezcla para transmisión y pista internacional* se obtiene del *master*, basta con seleccionar los audios y enviarlos a los canales que se *desean*.

En la *mezcla para transmisión* se necesita, precisamente mezclar voz, ambientes, efectos y música en un solo canal, en este caso el uno, ya que es el que se utiliza para transmisión. Esta mezcla se logra al abrir las llaves de los canales 1, 2 y 3 de la *player*, que contiene la cinta del *master*, en la consola de audio; y al seleccionar, en cada llave, a qué canal se van a direccionar, en este caso al CH-1 de la VTR, que contiene a la cinta que corresponde al *programa final*.

La *pista internacional*, que necesita la mezcla de ambientes, efectos y música, se obtiene de la misma forma que la *mezcla para transmisión*, sólo que aquí, se selecciona el CH-2 de la VTR en las llaves que corresponden a los canales 2 y 3 de la *player*.

Es importante mencionar, que al momento en que se hacen estas mezclas, se corrigen los niveles de voz, ambientes, efectos y música.

SISTEMA DE EDICIÓN NO LINEAL.

El *sistema de edición no lineal* es aquel en el que la edición se puede realizar en cualquier orden y en forma ágil. Esto se logra a través de la digitalización de la imagen y de un software que permite llevar a cabo su edición y postproducción al mismo tiempo.

Existen varios softwares para realizar la *edición no lineal*, el más usado o comercializado es el *Avid Media Composer* y para que funcione necesita de un CPU, que en sí es una Macintosh; de co-procesadores de video y audio, para digitalización y reproducción; monitores; bocinas; discos de almacenaje, para el audio y video digitalizados; y de una VTR, según el formato en el que se tenga el material original.

Es importante mencionar que se puede enviar o recibir señal de otros equipos mediante una red de comunicación, esto facilita el trabajo, ya que si se desea hacer una postproducción no lineal de audio en algún sistema especializado, no se pierde el tiempo en subir y bajar el material.

También cuenta con el *Media Log*, que es un software que trabaja en PC en el que se puede hacer la calificación y selección del material que se va a utilizar en la edición, de tal forma que se ahorra tiempo del *Media Composer* al momento de digitalizar.

Este sistema cuenta con tres puntos básicos para llevar a cabo la producción de un programa que son: digitalización, edición y postproducción, y vaciado.

Es importante aclarar, que el tiempo que se lleva el proceso de este sistema para obtener un programa final depende, al igual que en el *lineal*, además de la organización y decisiones que se tomen al momento de realizarse la edición y postproducción, de la habilidad del editor u operador para manejar el equipo.

DIGITALIZACIÓN.

La digitalización consiste en capturar a discos duros las imágenes que provienen de un sistema análogo, es decir, se reproducen imágenes de una VTR y la computadora los almacena en sus discos especiales para audio y video.

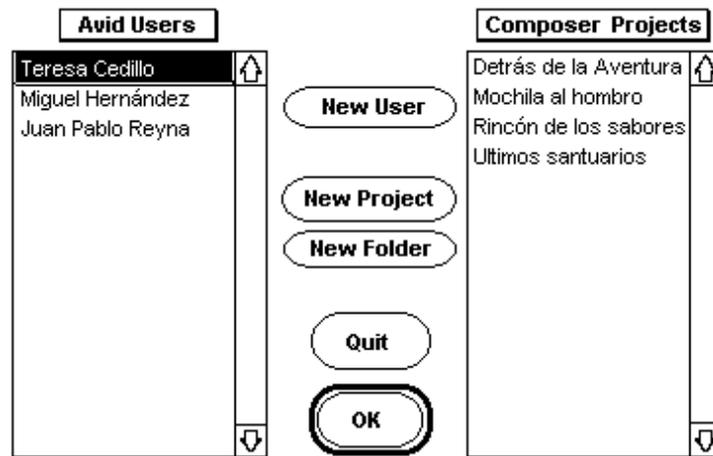
Lo importante en este proceso, es cuidar los niveles de audio y video cuando se digitalice el material, ya que de éstos depende la calidad del programa a editar, aunque también influyen las condiciones en las que se encuentra el material original y el equipo que las reproduce.

Para ahorrar espacio en los discos de almacenaje se sugiere trabajar en baja resolución y ya una vez aprobada la edición del programa final, se vuelve a subir el material pero en alta resolución.

Para llevar a cabo la digitalización se necesita seguir seis pasos: crear el proyecto, crear los bins, marcar las tomas a capturar o transferir el media log, ajustar niveles de video y audio, ajustar la resolución del video y audio, digitalizar.

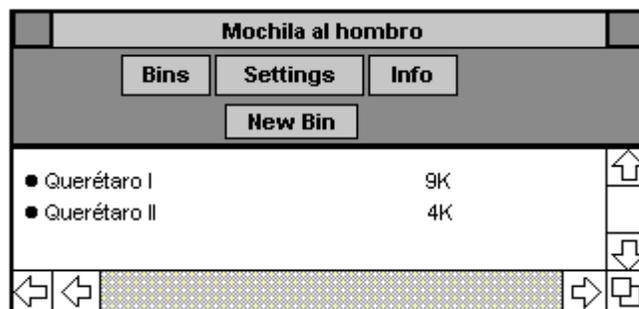
Paso 1. Crear el proyecto.

Al entrar al *Media Composer* aparece una ventana que indica que selecciones un *proyecto* que ya existe o uno nuevo.



El *proyecto* sirve para organizar el trabajo, y crearlo no es más que abrir un archivo o folder en la computadora y ponerle el nombre del *proyecto* o programa que se va a editar.

En este *proyecto* o folder se maneja toda la información de nuestro trabajo a través de archivos, es decir, a través de *bins*.



Al abrirlo por primera vez, éste se encuentra vacío, por lo que se procede a crear los *bins* que ayudarán a organizar el trabajo.

Es importante mencionar, que la ventana del proyecto siempre está abierta mientras se trabaja.

Paso 2. Crear los bins.

Una vez abierto el proyecto, se procede a crear los *bins* que ayudarán a organizar el trabajo, éstos son archivos que se encuentran dentro del *proyecto* y contienen los *clips* y *secuencias* de nuestro programa a editar.

Es importante aclarar que los *clips* se crean cuando se hace la digitalización del material, pero no contienen el audio y el video, sólo les dan referencia, es decir, contienen toda la información del material original, nombre o número de la cinta, código de tiempo de entrada y salida, duración y la forma en que va a ser digitalizado. Las *secuencias* describen la edición del programa y ésta es la unión de varios *clips*.

Un *bin* se crea al seleccionar *new bin* en el menú de *File*, a éste se le asigna un nombre que ayude a identificar el grupo de *clips* que en él se van a incluir. También desde la ventana del *proyecto* se puede crear el *bin*. Éste aparece en forma de lista en esta ventana.

Al mismo tiempo que se crea el *bin*, aparece una ventana especial para éste, en donde se presentará

una relación de los *clips* en cuanto el material sea digitalizado.



Name	Tracks	Start	End
Mirador	V1	00:00:50:00	00:01:00:01
Acueducto	V1	00:01:03:23	00:01:00:01
Toma foto	V1	00:01:18:23	00:01:00:01
Casa Corregid	V1	00:01:33:16	00:03:00:01
Plaza de armas	V1	00:03:15:20	00:03:00:01

Paso 3. Marcar las tomas a digitalizar o transferir el media log.

Una vez que el *bin* ha sido creado, el siguiente paso consiste en registrar o *marcar las tomas* que fueron seleccionadas del material original para digitalizarse.

Para llevar a cabo lo anterior, es necesario primero, activar el *bin* con el fin de que, el audio y video digitalizados, es decir, los *media files*, queden registrados en él a través de los *clips*. Esto se logra con el mouse al hacer click en la ventana de *bin*.

Después de activar el *bin*, se selecciona *Go To Capture Mode* en el menú de *bin*, entonces aparecen las herramientas de *digitalización (Digitize tool)*, de *compresión (Compression tool)* y el *bin* activo, en donde, cada vez que se digitalize una toma, aparecerá un *clip*.



Ahora se procede a identificar las cintas que corresponden al material original, al insertar una de ellas en la VTR aparece una ventana que permite nombrar la cinta, aquí se anota su número, es decir, la clasificación que Videoteca de Tráfico le asignó. Es importante tener cuidado con los números de las cintas, ya que el *Media Composer* relaciona los *clips* con las cintas originales, además de cuidar de no repetirlos, ya que el sistema no es capaz de distinguir entre dos cintas con el mismo nombre.

Lo que sigue, es capturar los datos referentes al *clip*, es decir, hacer un *log* o lista, que consiste en anotar los códigos de tiempo de las imágenes seleccionadas, tanto de entrada como de salida, y nombrar los *clips*. Todo esto sin usar la VTR, lo que hace más rápida la captura o *digitalización* del material, ya que si se *digitalizara* conforme se van seleccionando los puntos de entrada y salida, se perdería más tiempo al esperar a que la VTR encontrara los puntos seleccionados e hiciera *perroll*.

Para continuar con el proceso de captura, se debe seleccionar en el *Digitize tool* el modo de *log*, ésto se obtiene al hacer click en el ícono de los discos.



Además, se seleccionan los *tracks* o canales que se desean capturar, ya sea video, audio 1, 2, 3 o 4.



Entonces, se procede a marcar las entradas y salidas, cabe mencionar, que cada vez que se marcan éstas, aparece su duración.



Ya que se marcaron entradas y salidas, se hace click en el botón de *log* con el fin de que se genere el *clip*, entonces se le da el nombre deseado. Este proceso es el mismo para todas las tomas.

También existe otro modo de capturar *clips* sin tener que perder tiempo en el *Media Composer*, se llama *Media log*. Éste es un software que se trabaja en PC y tiene las mismas funciones y procedimiento que el *log* del *Media Composer*, sólo que permite seleccionar y enlistar el material antes de la sesión de edición. Para transferir el *Media Log* al *Media Composer* es tan sencillo como salvarlo en un diskette y llevarlo al *Composer* en el momento de la edición.

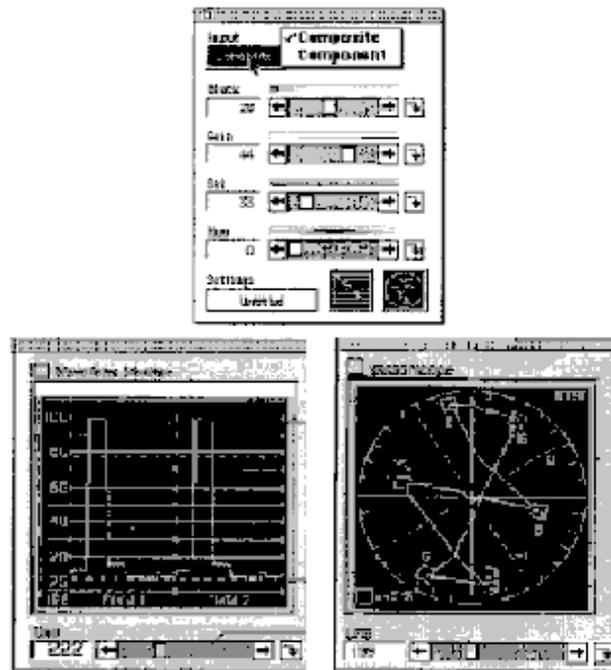
Paso 4. Ajustar niveles de video y audio.

Una vez completado el *log* es necesario *ajustar los niveles de audio y video* para llevar a cabo la digitalización.

Éstos tienen los mismos parámetros y monitoreo para su medición que en el *sistema lineal*. Y para ajustarlos basta con hacer click en el ícono de *Video Input Tool* en el *Digitize tool*.

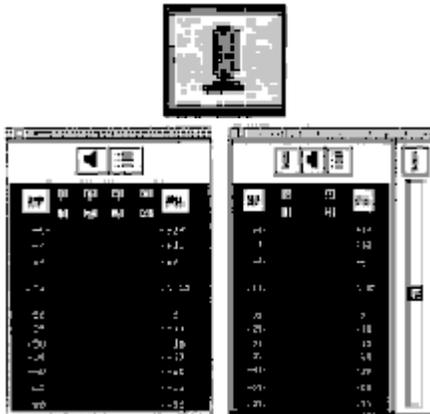


La señal de video que se seleccionará, depende de la que se envíe de la VTR al *Media Composer*, es decir, por componentes o compuesto.



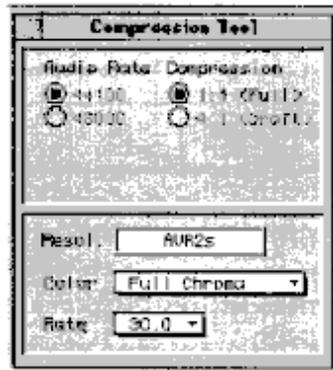
A través del *Digitize tool* se le da play a la imagen que se desea digitalizar para ajustar sus niveles de video.

Respecto a los niveles de audio, éstos se ajustan al hacer click en el ícono de *Audio tool* en el *Digitize tool*, sólo que aquí, el audio de la cinta que registra en cero en la VTR, en el *Media Composer* debe colocarse en -15 para prevenir sobre-modulación o saturación.



Paso 5. Ajustar la resolución del video y la compresión del audio.

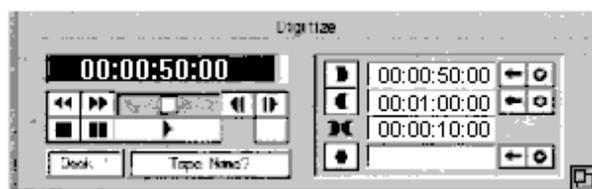
Antes de digitalizar, es importante *ajustar la resolución del video y la compresión del audio* con la que se desea trabajar, es decir, para hacer una primera edición, es conveniente que se trabaje en baja resolución y compresión para ahorrar espacio en los discos de almacenaje, y ya que el trabajo sea aprobado, entonces volver a subir el material pero en alta resolución y compresión para que quede listo como programa final y desechar el material que no se utilizará para que se tenga más espacio en los discos; esto se logra a través de la herramienta de Compresión o *Compression tool*.



En ésta se despliegan los parámetros para el *video* que son a seleccionar: la resolución o *Avid Video Resolution (AVR)*, que depende del modelo del *Media Composer* con el que se cuente, y puede ir desde al *AVR25* hasta el *AVR75*; el *croma compression*, que es la información del color y dependiendo de la cantidad de ésta, es el espacio que se ocupa en el disco, las tres compresiones de croma con *Full Chroma*, *Reduced Chroma* que reduce la mayor parte de la información de color, y el *Monochrome* en donde se elimina toda la información de color; el *video capture rate* en el que se especifican los cuadros por segundo que se quieren capturar, ésto ahorra espacio en los discos, pero al reproducir se notan brinco en la imagen. Y los parámetros para el *audio* que son a seleccionar: el *audio capture rate* que son los hertz en los que se presenta el audio; y el *audio compression ratio* en la que se presentan dos compresiones, 1:1 que provee completa respuesta a todas las frecuencias (full), y el 4:1 que corresponde a las frecuencias de diálogos, pero limita la frecuencia de la música (draft).

Paso 6. Digitalizar.

Una vez que se tienen listos los cinco pasos anteriores, entonces se hace la *digitalización* de la imagen. Ésta se realiza a través del *Batch Digitize*, en el que se captura o *digitaliza* el material automáticamente. Para que éste se lleve a cabo, se seleccionan del *bin* los *clips* que se quieren *digitalizar*, así como el modo de *Batch Digitize* en el menú de *Clip*, y se hace click en el botón de digitalización, entonces automáticamente el sistema comienza a buscar los puntos de entrada marcados en el *log* y solicita los cambios de cinta. Cuando se concluye el *Batch Digitize*, el sistema lo notifica.



EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN.

La edición y postproducción en el sistema no lineal se llevan a cabo casi igual que en el sistema de edición lineal, pero de forma ágil, ya que no es necesario seguir un orden, se pueden aplicar efectos desde el momento en que se edita para ver como quedará el programa final, se pueden copiar secuencias completas para hacer varias versiones, en fin, todo lo que implica el hacer un programa completo con rapidez y calidad.

Es importante mencionar, que el *Media Composer* tiene la característica de trabajar con varios tracks o capas (*layers*) que permiten agregar efectos, gráficos, títulos, e incluso otras imágenes sobre las ya editadas, sin la necesidad de perder el tiempo en hacer pistas para hacer la postproducción del programa.

De tal forma que la edición y postproducción van de la mano y constan de diez pasos: cargar el clip en el monitor source; marcar entrada y/o salida; seleccionar los canales a editar; hacer splice u overwrite; preparar efectos, gráficos o texto; agregar efectos, gráficos o texto; renderizar efectos de video; insertar música o musicalizar; agregar efectos al audio; renderizar efectos de audio.

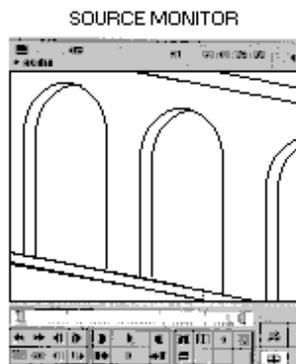
Paso 1. Cargar el clip en el source monitor.

Para llevar a cabo la edición en el *Media Composer* únicamente se necesita cargar el clip con el que se quiere iniciar la edición en el *source monitor*, que no tiene otra función más que reproducir las imágenes para revisarlas y seleccionar lo que se quiere editar de ellas, es decir, funciona como una *player* del sistema no lineal.

Para cargar el clip en el *source monitor*, basta con seleccionarlo en el *bin* y darle dos clicks, automáticamente aparecerá el primer cuadro de imagen del clip que se eligió.

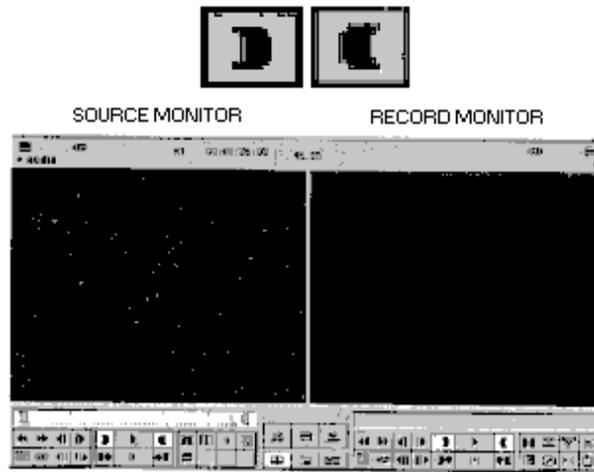


Name	Tracks	Start	End
Mirador	V1	00:00:50:00	00:01:00:00
Acueducto	V1	00:01:03:23	00:01:10:00
Toma foto	V1	00:01:18:23	00:01:25:00
Casa Corregid	V1	00:01:33:16	00:01:40:00
Plaza de armas	V1	00:03:15:20	00:03:25:00



Paso 2. Marcar entrada y/o salida.

Marcar entrada y/o salida tanto en el *source monitor* como en el *record monitor*, implica hacer la misma operación que en *player* y *VTR*, lo único que cambia es la presentación de los tableros o paneles de control.



Paso 3. Seleccionar los canales a editar.

Para seleccionar los canales que se desean editar, cambia un poco la forma de trabajo, ya que éstos se encuentran en el *timeline*, que no es más que la reproducción del contenido del *record monitor* en una tabla, es decir, aquí se reflejan las ediciones que se han hecho.

Estos canales de audio y video están ubicados del lado izquierdo del *timeline* y para ser activados, sólo se necesita hacer click en el canal o canales deseados.

U1	ACUEDUCTO	TOMA FOTO
A1		
A2		
TC1	01:00:02:20	

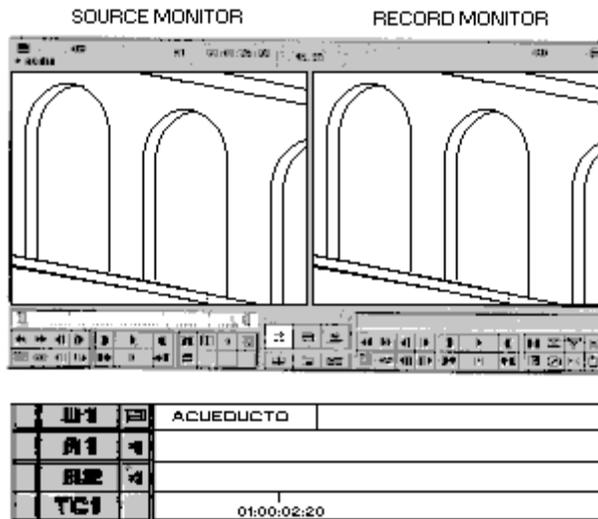
Paso 4. Hacer splice u overwrite.

Una vez seleccionadas las imágenes con sus respectivas entradas y salidas, además de activar los canales, se procede a editar.

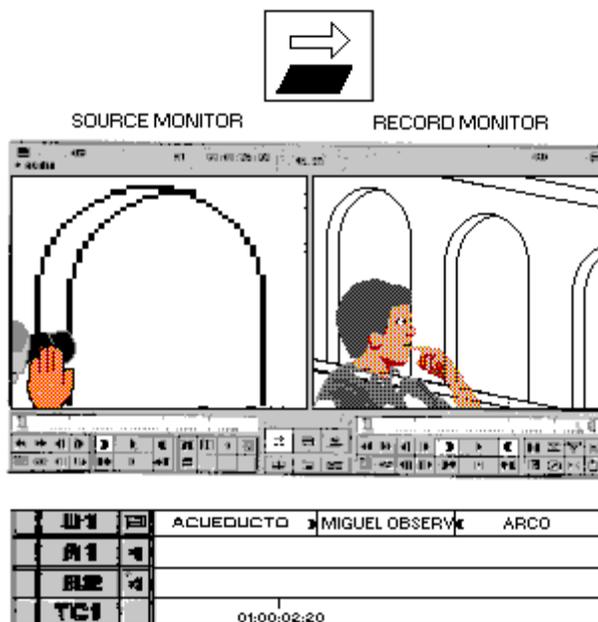
Al igual que en el *sistema de edición lineal*, se manejan dos tipos de edición: el *splice* y el *overwrite*.

El *splice* tiene la función de insertar la imagen seleccionada del *source monitor* en un punto específico de la *secuencia*, desplaza hacia adelante cualquier toma que se encuentre después de este punto. Este tipo de edición se aplica durante la primer edición de la *secuencia*, se obtiene al hacer click en el botón de *splice* después de haber marcado entrada y salida en el *source monitor*, así como entrada en el *record monitor* donde se quiere agregar la imagen, además de haber seleccionado los *canales a editar*.





El *overwrite* tiene la función de reemplazar alguna imagen de la *secuencia* por otra, se obtiene al hacer click en el botón de *overwrite* después de haber marcado sólo un punto en el *source monitor*, ya sea de entrada o salida, y ambos en el *record monitor*, de tal forma que se llene el espacio seleccionado de la *secuencia*.



Paso 5. Preparar efectos, gráficos o texto.

La complejidad o sencillez de *preparar efectos* en el *Media Composer* depende del tipo de éstos que se deseen aplicar a la *secuencia*.

En el caso de estas series, lo que predominan son las *disolvencias*, para prepararlas sólo se necesita, en el *timeline*, posicionarse en el punto en el que se quiere aplicar, hacer click en el botón de *disolvencia*, seleccionar los parámetros y dar *O.K.* para aceptarlos.

U1	ACUEDUCTO	MIGUEL OBSERV	ARCO
A1			
B2			
TC1			01:00:02:20



Add Dissolve

Duration 30 frames

Position Centered on Cut

Starts 15 frames before cut

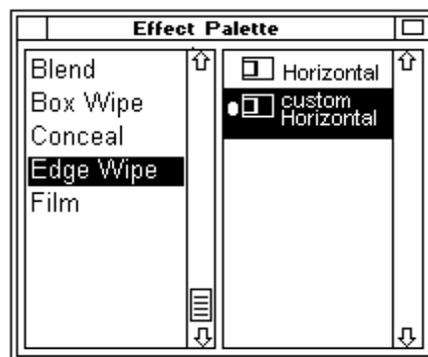
Target Disk Effect Source Disk

Don't Render Real-time Effects

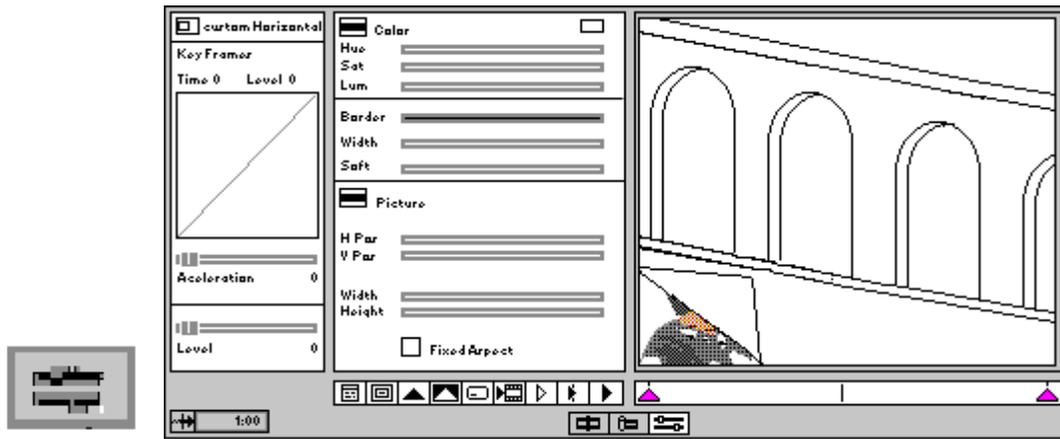
Add
Cancel

Add and Render

Para preparar los *wipes* que se abren en diagonal, es decir, la vuelta de página que también se ocupa en estas series, se recurre a la paleta de efectos o *Effect Palette* que se encuentra en el menú *Tools*, se arrastra el efecto deseado con el mouse hasta la secuencia en la que se desea aplicar, una vez aplicado se hace click en el botón del modo *Effect*, se ajustan los parámetros y se da *O.K.* para aceptarlos. Es importante mencionar, que en estos efectos sólo se utiliza una capa o *layer* de video.



U1	ACUEDUCTO	MIGUEL OBSERV	ARCO
A1			
B2			
TC1			01:00:02:20



Los efectos que contienen movimientos o que son más elaborados que una *disolvencia* o un *wipe*, requieren de dos o más capas o *layers* de video, tal es el caso de los *gráficos*, en donde se necesita, la capa que corresponde a la imagen que queda como fondo o back y la capa que corresponde a la imagen del mapa o gráfico en la que se aplica el efecto. Para crear otra capa o *layer* de video se selecciona *New Video Track* en el menú de *Clip*, ésta aparece en el *timeline*, se distingue porque en el área de los botones de canales, aparece como video dos (V2).

V2	MAPA
V1	ARCO
A1	
A2	
TC1	01:00:00:00

Una vez que se tiene la nueva capa o *layer* se selecciona y aplica el efecto que se quiere sobre la imagen de la secuencia, en este caso del mapa o gráfico, se hace click en el botón de *Effect*, se le dan los movimientos y se ajusta el tamaño deseado.

Preparar el *texto* o *títulos* en el *Media Composer* es sencillo, se selecciona *New Title* en el menú *Clip*, entonces se abre la herramienta de *Tituladora* con el último cuadro de video de la secuencia como referencia, se selecciona *Text*, se escribe el título deseado, se ajustan los atributos del texto, que van desde el tamaño, el estilo, el color, hasta las sombras. Una vez seleccionados los atributos del texto, se procede a salvar el título y se cierra la herramienta. En el momento en que se sale de ésta, el título aparece cargado en el *source monitor* y queda almacenado como un clip en el bin.



Paso 6. Agregar efectos, gráficos o texto.

Para agregar los efectos, sólo basta con posicionarse en el corte o en la secuencia donde se

aplicar el efecto y se arrastra el ícono del efecto seleccionado o creado hasta este punto.

Hay algunos efectos, como las disolvencias, que se agregan justo en el momento en que se termina de preparar, es decir, al dar *O.K.* para aceptar los parámetros seleccionados.

Para quitar algún efecto se posiciona en él en el *timeline* y se hace click en el botón *Remove Effect*.



Para poder editar o *agregar texto* o *título* en la secuencia, se requiere de una segunda capa de video, una vez creada, se parchea o dirige el canal de video 1 del *source monitor*, en el que se encuentra el título, hacia el canal de video 2 del *record monitor* o la *secuencia*. Con la barra del *timeline* se señala la imagen sobre la que se quiere poner el título, entonces se aplica un *splice*.

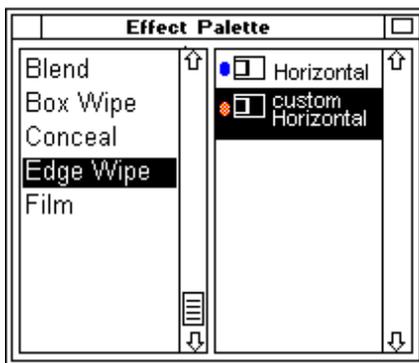


Paso 7. Renderizar efectos de video.

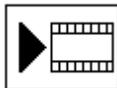
Se le conoce como *render* al hecho de generar efectos de video y audio en tiempo real, es decir, que se puedan reproducir o ver al momento de hacer play en una secuencia.

Algunos efectos, tales como las disolvencias, no requieren del *render*, ya que se generan en tiempo real.

En la paleta de efectos o *Effect Palette* del *Media Composer* se indica con un punto de color en cada efecto si necesitan render (punto azul) o si se reproducen en tiempo real (punto anaranjado).



Para aplicar el *render* a un efecto, se necesita posicionar la barra del *timeline* en el efecto que requiere el *render*, se hace click en el botón de *Render* y el efecto comienza a ser procesado. Conforme se lleva a cabo, se puede observar el tiempo estimado que tardará en *renderizarse* el efecto al hacer click en la *T* del teclado. Según la complejidad del efecto, es lo que se tardará el *render*.



Es importante aclarar, que si se utilizan más de dos efectos sobre la misma imagen y en diferentes capas o *layers*, entonces es indispensable hacer un render para poder verlos en conjunto.

Paso 8. Insertar música o musicalizar.

Trabajar el audio en el *Media Composer* es muy parecido a trabajar el video y, aunque en este sistema se puede terminar un audio de calidad, existen otros, también no lineales, especializados en audio.

Estos sistemas son el *Protools* y el *Audio Vision* que permiten aplicar efectos, corregir, detallar de forma ágil así como exacta el audio; además, al igual que en el *Composer*, se manejan varias capas o tracks para poder hacer mezclas que, en un sistema lineal, requerirían de varias pistas que generarían pérdida de calidad.

Es importante mencionar que estos sistemas de audio, conectados en red, pueden intercambiar información entre sí y con otros sistemas como el *Composer*, lo que evita pérdida de calidad al no tener que subir y bajar el material para trabajarlo. También cabe aclarar, que el proceso de edición es muy similar entre ellos, por supuesto, cada uno cuenta con las herramientas especializadas en su rango: audio o video.

El uso de uno u otro sistema, depende del tiempo que se tenga disponible para producir un programa. De tal forma, que se creyó pertinente comentar la existencia de otras formas de trabajo en audio, pero por el momento y en este manual, se terminará el proceso de edición y postproducción con el *Media Composer*.

El audio en estas series corresponde a la voz, ambientes y música. Los dos primeros se trabajaron junto con la edición del video, de tal forma que, lo que resta por hacer es la *musicalización*.

Musicalizar no es más que insertar música en el espacio deseado de la secuencia a través del *splice* u *overwrite*, el método es el mismo que en video, es decir, se digitaliza la música, se carga en el *source monitor*, se crean capas o *layers* si se requieren, se seleccionan puntos de edición y se inserta.

Paso 9. Insertar efectos de audio y/o ambientes.

Como ya se mencionó en el punto anterior, los ambientes se trabajan desde la edición del video, aquí sólo se ajustan o se agregan algunos que hicieran falta.

Para *insertar efectos de audio* se pueden generar otras capas o *layers* que permitan hacer mezclas o cross con la música y los ambientes.

El proceso para editarlos y postproducirlos es el mismo que el que se sigue en video.

Paso 10. Renderear efectos de audio.

Los *efectos de audio* se *renderean* desde el momento en que se aceptan los parámetros.

VACIADO.

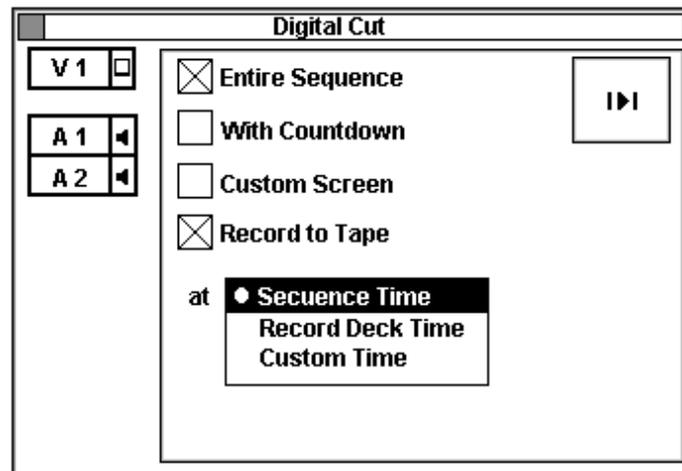
El vaciado es el método que se utiliza para transferir el programa final editado en el *Media Composer* al formato en que se transmitirá o para tener un respaldo de las ediciones en caso de que se necesiten hacer correcciones.

Para llevarlo a cabo existen dos formas: por el *digital cut* y al hacer una lista de ediciones o *EDL*.

Digital Cut.

El *digital cut* consiste en convertir las imágenes digitalizadas en análogas, es decir, pasan del *Media Composer* a una *VTR*, con el fin de obtener el *programa final* en el formato adecuado para su transmisión.

Para llevarlo a cabo se requiere seleccionar *Digital Cut* en el menú de *Output*, entonces aparece la ventana de *Digital Cut*, con las opciones para hacer el vaciado. Aquí se especifican los canales que se desean vaciar y la forma en que se hará el vaciado, ya sea por insert o por ensamble.



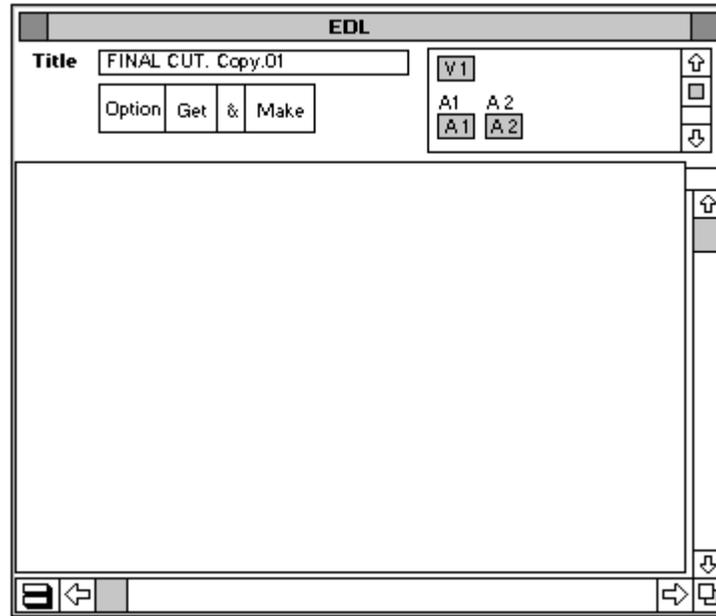
El siguiente paso es cargar la secuencia o el programa que se va a vaciar en el *record monitor*, se selecciona *entire secuencia*, si es que se desea vaciar todo el programa, o se marca entrada y salida para especificar lo que se desea grabar en la cinta; se presiona el botón de *Play Digital Cut*. La *secuencia* o programa comienza a reproducirse en el *Media Composer*, mientras es grabada en la *VTR*.

Lista de ediciones o EDL.

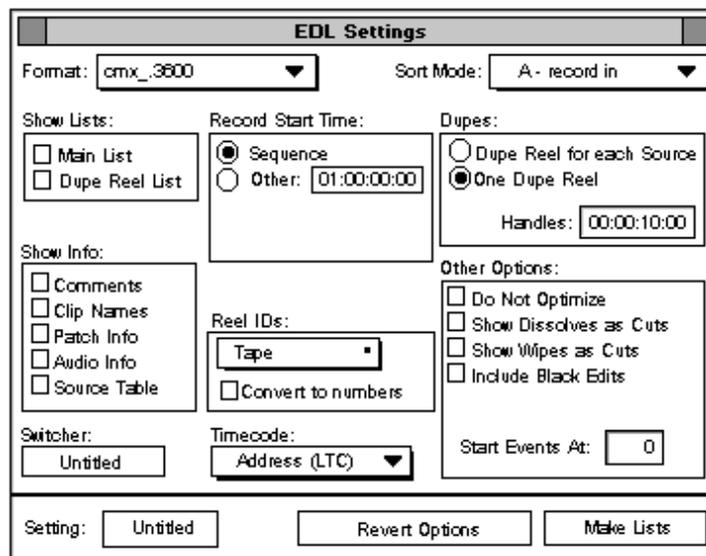
La *EDL* es una lista de todas las ediciones hechas en la secuencia o programa y sirve para tener una copia de toda la información que se desee de nuestro trabajo, es decir, incluye los canales de audio y video que se utilizaron, los efectos que se aplicaron y los códigos de tiempo para que pueda volverse a capturar la imagen que se utilizó en caso de que sea necesario. También es importante mencionar, que sirve para ocuparla en cualquier editor lineal.

Esta *EDL* se obtiene, después de haber elegido la secuencia o programa del que se desea hacer la lista de decisiones, al seleccionar *EDL* en el menú de *Output*. Aparece la ventana de *EDL* y se hace click en el botón *Get*, entonces comienza a ser procesada la secuencia o programa. Una vez terminado

este paso, la secuencia o nombre del programa aparece en la ventana de *Title* junto con la activación de los canales aceptados, de éstos, se seleccionan los que se quiere que aparezcan en la *EDL*.



Una vez seleccionados los canales, se abre la ventana de opciones y en ésta se eligen, tanto el formato como la información que se desea incluir en la *EDL*, es decir, el nombre o marca del editor en el que se va a leer, el tiempo en el que se desea empezar la secuencia, en sí, el cómo se quiere que se muestre la información.



El siguiente paso es dar la orden para crear la *EDL* y basta con hacer click en el botón de *Make EDL*.

Ya creada la *EDL* se puede salvar o imprimir.

GLOSARIO.

Audio.

Sonido transformado en una señal eléctrica.

Avid Media Composer.

Software que sirve para realizar una edición no lineal.

AVR

Resolución que tiene una imagen digitalizada, en inglés Avid Video Resolution.

Barras de color.

Señal de video que consiste en barras verticales de color y sirven para ajustar niveles de video en edición y transmisión, sobre todo los monitores que se emplean en éstas.

Batch Digitize.

Método para digitalizar automáticamente los clips capturados.

Betacam.

Sistema de edición lineal de tipo profesional en el que se utilizan cintas de 1/2".

Bin

Archivo en el que se guardan los clips y secuencias de un proyecto.

Brillantez.

Nivel de luz que refleja una imagen o que contiene un color. También llamada Luminancia.

Broadcast.

Calidad profesional o bien, excelente calidad de una imagen para su transmisión.

Cassette.

Caja de plástico que contiene dos bobinas con cinta magnética enrollada cuyo formato puede ser de 8mm, 1/2" y 3/4".

Cinta magnética o videotape.

Plástico recubierto de material magnético en donde se graba audio y video.

Clips.

Archivo que contiene toda la información del material digitalizado, ésta incluye el nombre de la cinta, código de tiempo, entrada, salida, duración y AVR; está almacenado en un bin.

Código de tiempo o time code.

Sistema o código horario que permite denominar a cada cuadro de video, está formado por horas, minutos, segundos y cuadros. Al estar grabado en una pista especial de la cinta, nunca cambia, es decir, siempre será el mismo, no importa que se cambie de máquina.

Contraste.

Diferencia de intensidades entre las áreas oscuras y las claras de una imagen.

Crominancia.

Información eléctrica del color que indica el matiz o tinte o hue y el grado de saturación.

Cuadro o Frame.

Información completa de una imagen. En el sistema NTSC un segundo está formado por 30 cuadros.

Definición.

Resolución, detalle o nitidez de una imagen. Depende del número de líneas y puntos con que se producen las imágenes en pantalla, a mayor número de líneas y puntos, mejor calidad de la imagen.

Digital Cut (corte digital).

Método para vaciar el material digitalizado a una cinta.

Digitalización.

Conversión de una imagen analógica a digital.

EDL.

Lista de decisiones de edición que permite guardar o llevar los eventos de una secuencia en un diskette para leerlos en otro editor.

Entrada (IN).

Punto de referencia para iniciar una edición, corresponde al primer cuadro de la imagen seleccionada.

Formato de cinta.

Tamaño de la cinta magnética que se mide en pulgadas. Existen varios formatos que van desde la 1/2" conocido como betacam (bct), 3/4" o Umatic, 1" y 2".

Generación.

Número de copias que se hacen de un material original, lo cual afecta la calidad de la imagen según aumente su número.

Hardware.

Equipo que conforma un sistema de cómputo: cpu, monitor, teclado, bocinas y cables para conexiones.

Luminancia.

Cantidad de luz o información de brillo que contiene una imagen.

Master.

Grabación que corresponde a un programa editado y postproducido, aunque no siempre es de primera generación.

Matiz.

Tono del color, también llamado tinte o HUE, determina el color de una imagen.

Media File.

Video y audio digitalizados cuya referencia o información está en los clips.

Media log.

Software para PC que sirve para calificar y seleccionar la imagen para su edición en Media Composer.

Monitor.

Equipo que permite visualizar una señal de video o la información de ésta.

Monitor de forma de onda.

También conocido como osciloscopio o waveform (WFM) que permite medir la luminancia de una imagen.

NTSC (National Television Standards Committee).

Sistema de televisión a color utilizado en el continente americano y en Japón, excepto Argentina y Brasil. Tiene una frecuencia de 525 líneas / 60 campos.

Overwrite.

Tipo de edición que permite reemplazar secciones de una secuencia editada con imágenes nuevas. Se utiliza en el sistema no lineal llamado Media Composer.

PAL (Phase Alternative Line).

Sistema de televisión en color utilizado en el continente europeo, Australia, China, Brasil y Argentina, excepto Francia. Tiene una frecuencia de 625 líneas/50 campos.

Pista o Track.

Es el espacio de una cinta destinado a los diferentes canales de audio, al de video y al del código de tiempo.

Play.

Reproducción de una imagen a través de una máquina de video o un magnetoscopio.

Player.

Máquina o aparato electrónico que permite reproducir una cinta. También se le conoce como magnetoscopio.

Postproducción.

Siguiente paso después de la grabación o producción de un programa que engloba la edición y la aplicación de efectos de video así como de audio necesarios para que un programa esté listo para su transmisión. A esta aplicación de efectos también se le conoce como postproducción u on line.

Preproducción.

Organización previa a la grabación o producción de un programa que engloba la selección de locaciones, permisos para llevarlas a cabo, solicitud o renta de equipo, llamados a actores o conductores, etc.

Producción.

Grabación de un programa que engloba la coordinación de todo el equipo técnico y humano para que ésta se lleve a cabo. También se le conoce como producción a la elaboración completa de un programa.

Project o proyecto.

Carpeta que corresponde a un programa, contiene los archivos con los bins del programa.

Record monitor.

Monitor del Media Composer que sirve para llevar a cabo las ediciones.

Salida (OUT).

Punto de referencia para terminar una edición, corresponde al último cuadro de la imagen seleccionada.

Saturación.

Cantidad y pureza del color de una imagen. También se le llama saturación al hecho de revasar los niveles permitidos de audio.

Sécam (Séquentiel Couleur à Mémoire).

Sistema de televisión en color utilizado en países como Francia, URSS, Albania, países francófonos y algunos árabes.

Secuencia.

Unión de imágenes o tomas que tienen una continuidad narrativa.

Software.

Información audiovisual especializada que contiene un sistema de cómputo y se presenta por paquetes según la especialidad.

Source monitor.

Monitor del Media Composer que sirve para revisar y seleccionar el material que se insertará en el Record monitor o que será editado.

Splice.

Tipo de edición que permite armar una secuencia e insertar una imagen en ésta sin afectar las imágenes con las que ya contaba. Se utiliza en el sistema no lineal llamado Media Composer.

Timeline.

Representación gráfica de una secuencia que permite ver, revisar y ajustar cada una de las ediciones así como efectos aplicados a ésta.

Vectorscopio

Monitor que permite medir la fase o hue, además de la amplitud de la señal de crominancia de una imagen.

Video.

Imagen transformada en señal eléctrica. También se le llama video a la luminancia.

VTR.

Video Tape Recording. Máquina o aparato electrónico que permite grabar y reproducir una cinta. También se le conoce como magnetoscopio.

Vúmeter.

Instrumento que sirve para medir el nivel de audio cuya unidad de medida se llama unidad de volumen (V.U.).

4. El producto comunicativo.

El producto comunicativo que se generó es un Manual de organización y técnicas de edición y postproducción para las series “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura”.

5. Bases para el uso del producto comunicativo.

El Manual de organización y técnicas de edición y postproducción para las series “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura”, tiene un fácil manejo por la presentación que tiene. Las pestañas permiten la ubicación, de forma muy rápida, del tema que se desea saber.

Pero para poder entender su contenido, si no se está familiarizado con el lenguaje que se usa en la producción en televisión, es importante leer primero el glosario que se incluye al final del manual para poder manejar los términos más comunes.

Una vez que se leyó el glosario, entonces se procede a revisar el contenido de cada una de las secciones en orden, ya que los puntos que incluyen están relacionados entre sí y en forma consecutiva.

5.1 Distribución a corto, mediano y largo plazo.

Ya que es importante saber de qué forma se puede dar a conocer el manual, en este punto se hacen propuestas de su distribución a corto, mediano y largo plazo,

Distribución a corto plazo.

Para que se resuelvan de primera instancia los problemas de organización que tiene la producción de ambas series, es importante aplicar el manual con la gente que está involucrada directamente. Por lo que, se requiere una distribución del manual a *corto plazo* con el editor así como con el asistente de producción (porque auxilia en la búsqueda y orden del material en algunas ocasiones) para que lo apliquen a su organización tanto de edición como de postproducción, ya que está hecho especialmente para estas series y se puede adaptar al momento.

Distribución a mediano plazo.

Dado que no todas las producciones trabajan de igual forma, sería importante unificarlas para que tengan una mejor organización de tal forma que se refleje en la calidad de los programas, en la disminución de servicios, por lo tanto, de costos para la institución, ya que todos, desde los productores hasta los operadores, trabajarían con el mismo lenguaje. Así que, distribuir el manual entre productores y editores de otras series serviría para que se empezara a estudiar la posibilidad de utilizar, también de ajustar, algunas de las propuestas en sus producciones, asimismo tratar de unificarlas con las demás series. Esta distribución sería a *mediano plazo*, ya que se tendría que aumentar el número de ejemplares en forma considerable para poder entregar a cada producción por lo menos dos, es decir, uno para el productor y otro para el editor, ya que necesitan, aparte de estudiarlo, aplicarlo por separado, además de que también se depende de coincidir con ellos para entregarles y explicarles la esencia del manual.

Distribución a largo plazo.

Para la mayoría de la gente de producción, es complicado cargar, además de las cintas, bitácoras,

papeles que se utilizan en la producción, con un manual que, aunque no es de gran volumen, no deja de ocupar cierto espacio. De tal forma que, si el manual se transfiriera a un disco, sería más fácil su manejo así como su distribución, ya que se leería en cualquier computadora, sin tener la necesidad de contar con un software específico. Además, se podría trabajar directamente en los formatos, sin tener que rehacerlos, lo que facilitaría la estandarización de su uso. También se podrían hacer con gran facilidad copias del mismo para distribuirlo entre las personas involucradas en la producción de todas las series que se producen en Canal Once. La distribución del manual en disco se contemplaría a *largo plazo*, ya que, además de que se llevaría tiempo hacerlo en un programa que pudiera leerse en cualquier computadora, se tendrían que hacer los ajustes según las observaciones de los productores y editores para estandarizar o unificar la forma de trabajo de todas las series, aunque cabe aclarar, que los costos de copiado se reducirían en comparación con los de impresión.

5.2 Evaluación a corto, mediano y largo plazo.

Para saber si el manual cumple con sus objetivos, es importante llevar a cabo una evaluación del mismo, por lo tanto, en este punto se presentan las formas en que se puede valorar su funcionamiento a corto, mediano y largo plazo.

Evaluación a corto plazo.

Dado que la producción de este tipo de series es continua, el editor y asistente de producción pueden aplicar las propuestas del manual de forma inmediata.

Lo anterior permitiría observar resultados en un plazo muy corto, ya sean positivos o negativos, en cuanto al funcionamiento del manual reflejado en su forma de trabajo.

Estos resultados se pueden obtener al hacer una comparación de cómo estaban organizados antes de poner en práctica el manual y después de haberlo utilizado, también al comparar el tiempo empleado en la producción de ambas series antes y después de aplicar las propuestas del mismo, de tal forma que se pueda ver si se cumple o no con el objetivo propuesto.

Evaluación a mediano plazo.

La calidad de los programas es el reflejo de una organización así como de un uso adecuado de las técnicas de edición y postproducción que existen.

Esto podría lograrse en todas las series que produce Canal Once al unificar la forma de trabajo en producción a través del manual.

Éste, al ser distribuido entre productores y editores, se pondría a prueba con el fin de estudiarlo además de ajustarlo a una forma de trabajo tal, que se pueda aplicar en todas las series.

El resultado de este estudio no se obtendría de forma inmediata, ya que se tendría que trabajar en conjunto, por lo que dependería del tiempo que le puedan dedicar al estudio del manual para poder concluir, si es que se pueden adaptar o no, estas propuestas a su forma de trabajo.

Evaluación a largo plazo.

La unificación de una forma de trabajo que genere una mejor calidad en la producción de todas las series de Canal Once requiere, según las necesidades de cada una de éstas, de una adaptación del

manual, además de un fácil manejo de éste para su rápida aplicación.

Lo anterior se logra al manejar el contenido del manual y sus adaptaciones, hechas por los productores y editores que ya lo pusieron en práctica y lo estudiaron, en un disco.

De tal forma, que éste, al ser distribuído entre toda la gente involucrada en la producción, permita la estandarización en la forma de trabajo.

Todo esto depende de que el disco sea comprendido y aplicado correctamente para que, a través de una comparación entre los resultados, respecto a la calidad de las producciones, el ahorro de servicios y de costos, que se obtenían antes de su uso y los que se obtengan después de ponerlo en práctica, se refleje su buen o mal funcionamiento.

A continuación se dan las conclusiones respecto a la elaboración de este producto comunicativo, así como de todo el trabajo que lo engloba, es decir, la Memoria de Desempeño Profesional.

Conclusiones

La elaboración de esta Memoria de Desempeño Profesional permitió plasmar mi idea inicial de hacer una guía que fuera de utilidad para las producciones en las que desempeñaba la práctica profesional y para aquellos que se iniciaran en la producción de televisión.

A lo largo de este trabajo, tuve la oportunidad de destacar la importancia de la edición como herramienta de comunicación dentro de la producción de cualquier programa televisivo, sobretodo en “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura”, series en las cuales participé como editora.

En éstas, pude hacer formatos que en primera instancia me ayudaron a tener una mejor organización en la edición, que más adelante, con el desarrollo de este trabajo de investigación, fui detallando; también pude percatarme de la necesidad de mejorar la calidad de los programas y de los obstáculos que existían para utilizar el sistema de edición *no lineal*.

Me resultó muy valiosa la propuesta que se hizo en el Seminario de Titulación de realizar entrevistas y aplicar cuestionarios a productores, editores y operadores de otras producciones, ya que me permitió conocer diferentes métodos de trabajo, así como identificar problemas que existían en cuanto a organización y selección del sistema adecuado para llevar a cabo una edición de calidad.

Al mismo tiempo, la búsqueda bibliográfica sobre los conceptos más utilizados en edición, junto con la información recabada con la gente de otras producciones, me permitieron enriquecer los conocimientos que había adquirido a lo largo del desempeño profesional y, por supuesto, durante mi formación académica.

Al respecto, quiero resaltar la utilidad de las asignaturas que cursé y que estaban comprendidas dentro del plan de estudios de la generación 89-93 de la carrera de Periodismo y Comunicación Colectiva; en particular: Técnicas de Información por Radio y Televisión en el *área de Lenguaje Periodístico*, de la cual se tuvo el primer contacto con los conceptos básicos manejados en el medio; Producción y Programación Televisivas, Información Especializada por Radio y T.V. y Adaptación de textos para medios de Comunicación Colectiva II (T.V. y Cine) en la *preespecialidad de Periodismo Electrónico*, de estas materias se obtuvieron las bases para producción tanto en estudio como en campo, además de las nociones para interpretar guiones con la terminología básica de movimientos de cámaras; y Técnicas de elaboración de audiovisuales, además de Técnicas de cine documental como *Materias Optativas*, de las que se adquirió un acercamiento a la generación de historias a través de las imágenes, además de reafirmar los movimientos de cámaras y cambios de planos, lo cual ayudó a justificar los cambios de tomas y el ritmo durante la edición de las series en las que desempeñaba la práctica profesional.

De todos estos conocimientos adquiridos logré conformar el objetivo de esta Memoria de Desempeño Profesional que es un producto comunicativo titulado Manual de organización y técnicas de edición y postproducción para las series “Mochila al hombro” y “Detrás de la Aventura”.

En donde la primera sección del Manual referente a la organización, la he llevado a la práctica durante la producción de estas series, logrando el objetivo de su elaboración. Además de adaptar estas propuestas de formatos para otras producciones en las que he participado y de las cuales el resultado de su uso siempre ha sido positivo.

En cuanto a las técnicas de edición y postproducción de los sistemas lineal y no lineal incluidos en la segunda sección, ha pesar de que la tecnología sigue cambiando constantemente, los principios básicos siguen siendo los mismos, además de comprobar, como se había propuesto, que la forma para obtener una producción de calidad es con el sistema no lineal, percibiéndose actualmente en Canal Once que la mayoría de las series se realizan en este sistema, al igual que en otros canales de televisión y casas productoras.

También los términos que incluí en el glosario fueron útiles para aclarar o ampliar en algunos casos el vocabulario manejado durante la edición de estas series y que siguen estando vigentes, ya que son conceptos empleados cotidianamente.

Esta Memoria de Desempeño Profesional en su conjunto me ha ayudado a trabajar con organización y con conocimientos claros de lo que es la base de la edición en los diferentes sistemas de edición, por lo que creo que puede ser de gran utilidad para quienes estudien televisión, se inicien en el medio o para quienes participen en proyectos que requieran de estas propuestas.

Anexo I

Tablas de vaciado de entrevistas.

<p>narrar.</p>	<p>de edición no tienes claro que quieres decir, quequieres en el orden que tu le quierasdar. Si no tienes una orden componen tu programa, cada una de las partes, en orden, Orden de edición esta suma de todos los elementos que se armado del concepto de tu prog</p>	<p>MATERIALES MC</p>
<p>usar de cada imagen.</p> <p>editor, cuánto debe usar de cada segmento, cuánto debe básicamente una hoja donde se le dan indicaciones al de 30 minutos , de una hora o un reportaje. el tiempo de edición que va a llevar, ya sea un programa editor, en la cual le especifica el estilo de edición en los Un orden de edición es lo que el productor entrega al</p>	<p>forma para organizarse en un off line o en un on line. Cortes y disoluciones sobre un programa y es la mejor La orden de edición son las indicaciones precisas de los</p>	<p>editar es juntar todo el programa. mucho de lo que se vea del fotógrafo. Básica o final fotografiado, también porque del edito edición como un programa puede estar bie edición queda el ritmo de un programa y es do completa y consta de varias etapas. En manc La edición es una parte fundamental del</p>
<p>2</p>	<p>1</p>	<p>Nombre /</p>
<p>1. Orden de edición. INDICADOR A. Contenido. DIMENSION I. Sistematización</p>		

<p>programa.</p>	<p>calificación al término del programa, que es Puede haber dos bitácoras, la bitácora de calif Una bitácora es un listado por materia.</p>
<p>todas las tomas y sabemos cuáles son buenas y cuáles no.</p>	<p>La segunda bitácora es cuando llegamos aq sacado para que los cassettes nos indiquen Nosotros funcionamos con dos bitácoras.</p>
<p>3</p>	<p>Es la descripción del contenido de CONTENIDO Nombre /</p>
<p>2. Bitácoras. INDICADOR A. Contenido.</p>	

<p>detrimento del audio y del video. para no hacer varias generaciones que vayan en programas. Tienes que ser muy cuidadoso con el uso de la cinta</p>	<p>programas. del tamaño de esa edición.</p>	<p>lineal es un sistema de cinta física, en donde Es un sistema analógico de películas.</p>
<p>A la edición lineal no le veo ninguna ventaja. o que decidiste cambiar.</p>	<p>que volver a empezar desde el momento en que quieres máquina, seleccionas imágenes de una máquina y si la imagen que deseas insertar es más larga, tienes componentes o por cableado normal de máquina más tiempo, tienes que programar tu entrada y tu salida seleccionadas de una máquina a otra, ya se por ya hayas preseleccionado para una secuencia pero luego máquinas, en la cual se pasan las imágenes.</p>	<p>pasarlas a otra para darle secuencia a lo que pasartas a otra para darle secuencia a lo que pasartas a otra para darle secuencia a lo que</p>
<p>5</p>	<p>4</p>	<p>Nombre /</p>

3. Sistema de edición lineal
INDICADOR A. Contenido.

<p>Una edición no lineal de calidad, haciendo un off line de la edición original.</p>	<p>Una edición lineal de calidad.</p>
<p>separada y den una mejor lectura las máquinas. Y que las máquinas, por ejemplo, si es bien pistas y demasadas vueltas a los cassette máquinas donde edites sean buenas, pues la La calidad te la da tu material original.</p>	<p>Una edición lineal de calidad poco costosa.</p>
<p>6</p>	<p>Nombre /</p>
<p>3. Sistema de edición lineal INDICADOR A. Contenido.</p>	

	<p>material en alta resolución. haya aprobado, subir el resolución y una vez que se</p> <p>Tirar el off line en baja</p>	<p>programas. detalles que visten los los cambios posibles y los todas las capas posibles, todos</p> <p>nismo tiempo y no es caro en ese prácticamente trabajos off line y on line. no lineal haces la prueba una y otra evidenciamen te son mucho más rápido que la edición no lineal es que se</p>	<p>MIGUEL M</p>
<p>lineal. tienes buena calidad lineal o no edites sean buenas pues esté bien y las máquinas donde que edites. Con que tu material original y las máquinas con las</p> <p>La calidad te da tu material</p>		<p>por esta razón es una mejor forma de editar. que la edición no lineal tiene todas las ventajas después, puedes editar en desorden, Yo creo y si hay partes no escritas lo dejas para puedes editar lo que tienes escrito en el quión que tienes más claro y dejar para después, puedes editar como quieres. puedes editar lo atrás, puedes editar bloques por partes. puedes editar de atrás para adelante, de adelante para atrás, sin problema, la edición y el tamaño de cada sobre esos 15 seg., puedes modificar y puedes tomar de enmedio, juntar, sin tener que</p> <p>La no lineal te permite quitar 15 segundos de edición no lineal es FABRICK</p>	<p>secuencia final. después reproducirías para tu almacenando imágenes y magnético donde puedes ir diskette, vaciarlo a un sistema de computadora, en un sistema no lineal te va almacenando y seleccionado para una secuencia de imágenes que ya a discreción las imágenes que tu ya tienes. permite ir almacenando</p> <p>Tiene más ventajas porque te permite cambiar edición no lineal es CARLOS F</p>
<p>9</p>	<p>8</p>	<p>7</p>	<p>Nombre /</p>
<p>4. Sistema de edición no lineal INDICADOR A. Contenido.</p>			

<p>la Aventura".</p>	<p>tienen en digital y en reserva tu imagen, pu Yo creo que Mochila sí debería de estar pr está tan bien planeado desde el origen que Yo creo que "Mochil al hombre" MA SI EL PM ME</p>
<p>electrónico.</p>	<p>hacerlo en no lineal, pero no es un programa que tenga como no implica tanto tiempo y las tomas; viene casi instruido todo el programa como que yo crea que tenga demasiada complicac y tienes toda la lista de edición perfectame Yo prefiero la edición no lineal, y YO ABRIR EL TEXT</p>
<p>10</p>	<p>los niveles de audio, de video, en sistema de puedes ir revisando las imágenes, las vas decisiones, tu orden de edición lo puedes Los dos son adecuados, yo creo QUE ABRIR EL TEXT</p>
<p>10</p>	<p>Nombre /</p>

5. Sistema de edición line
INDICADOR A. Contenido.

	MIGUEL M
<p>Tamaño revista, tamaño carta o diskette.</p>	
<p>Medio carta y no tan gordo, letra grande.</p>	FABRICK
<p>ambiente, etc.</p>	<p>Indice que te permitiera ver si vas a hacer discor menos fuera del tamaño del betacam, que lo Media carta, un librito tipo carpeta.</p>
<p>11</p>	<p>Nombre /</p>
<p>1. Tamaño. INDICADOR B. Forma.</p>	

	MIGUEL M
<p>Si es importante, entre más sencillo mejor.</p>	
<p>alguno muy referente al logotipo del programa y una fotografía de en serie y tengas cierto número de editores</p> <p>En el caso de "Mochila..." que es CARLOS</p>	<p>Nombre /</p>
<p>12</p>	<p>2. Portada y contraportada: INDICADOR B. Forma.</p>

<p>sencillo.</p>	<p>es el proceso desde que empiezas el program sintética del a, b, c del armado, de la edic Un manual de procedimientos entral</p>
<p>principio a fin.</p> <p>Letra negra, clara, gráficos que sean muy sencillos, poc</p> <p>30 min.</p>	<p>Cronológicamente, qué va prime musical, si vamos a hablar de voz off un micróf iconos, lo que te refiera más fácil en lo que Yo creo que sería atractivo con gráficos, p porque en sí el programa cuenta una históri disolvencias, cuándo es a corte directo, cuán cruzar los eies en las secuencias, un man Un manual muy simple en el que</p>
<p>13</p>	<p>Nombre /</p>
<p>3. Secciones. INDICADOR B. Forma.</p>	

<p>vamos todos en el mismo camino.</p>	<p>producción-realización, creo que a un canal c tenemos un método de trabajo diferente y un m Es muy importante porque llegamos a un nivel de</p>
<p>casi de uso directo del material originales.</p>	<p>producciones más complejas que requieren canal en una forma de organizar y editar, pero Puede servir para unificar criterios SABER</p>
<p>nublado, un ajuste con tu cámara a ciertos grados, si que no se crucen los ejes, un manual que cámara, que incluyera ángulos, cómo entrar incluirla el de postproducción y si estaría bie Es de gran importancia para la producción SABER</p>	<p>Nombre /</p>
<p>14</p>	<p>INDICADOR A. Importancia.</p>

<p>Puede ayunar camino fundamentalmente</p>	
<p>por lo menos le sirve de recordatorio, ya no le sirve tanto.</p> <p>De alguna manera para que todo</p>	
<p>Dejar bien claro cuál es la forma adecuada</p>	<p>Nombre /</p>
<p>15</p>	<p>INDICADOR B. Alcances.</p>

<p>especializan.</p>	<p>sus particularidades, hay un tronco común hasta que se los metería a todos en el mismo jarrillo, cada uno tiene postproducción, como son los programas en vivo, yo no por su camino. Hay quienes no llegan a la edición y postproducción, evidentemente, cada quién va parecida para todos, la grabación ya tienen variantes y la tres bloques generales. La preproducción puede ser muy realización o grabación y postproducción, que son esos sus partes que son producción, producción y edición y común que es el genérico de producción empieza edición y procesos comerciales, yo creo que el manual tiene un tronco musical o a noticias o a programas de salud o a apartado de géneros, no es lo mismo un documental a un</p>	<p>Yo lo leo con mucho gusto. Y a todos los que manual interesante, escueto, sin pretensión muchas cosas que me falta por aprender. Y Yo lo consultaría. A mí me serviría ayudar ya</p>
<p>más generales.</p>	<p>line para disolvencias especiales, cámaras dentras, etc. primer corte, después pasar a AVID y después a un on general creo que es buena la regla de off line, off line de personalidad y su propio sello de edición, pero en No necesariamente, cada serie tiene su propia</p>	<p>quiero que se trabaje. los productores si se está tratando de unificar A todos los realizadores, editores, operador un criterio, pues para todos los que tengan procedimiento que deben de seguir y si se que no saben editar, etc. para que sepan un A la gente que ingresa a algún campo para</p>
<p>17</p>	<p>wipe, a lo mejor puede haber manuales ya de producción usar un efecto de vuelta de hoja, cuando se debe usar un cuando se debe usar un corte directo, cuando se debe por ejemplo, de cuando se puede hacer una disolvencia, los programas, para toda la producción y esto es hablar manuales de edición que se pueden aplicar para edición. una trilogía no vale la pena hacer un manual. Hay capítulos si vale la pena hacer el manual. Si vas a hacer vas a hacer un programa seriendo que va a durar 52 No. Cada serie es diferente, cada serie tiene su estilo, yo</p>	<p>sería útil a los editores y a la gente que quisiera ar ó gr af o, al realizador. Un manual de edición otro productor, le sería útil al productor, delegaría la producción de campo a otro ca mpo que habría que hacer un manual para cada serie. si de legaría la producción de campo a otro ca mpo que habría que hacer un manual para cada serie, yo de legaría la producción de campo a otro ca mpo que habría que hacer un manual para cada serie, yo</p>
<p>16</p>	<p>16</p>	<p>Nombre /</p>

INDICADOR C. Usos.

<p>proceso, una explicación mínima.</p>	<p>capacitación, por lo menos un glosario de términos con una experiencia mínima o para empezar. Al principio no, depende qué grado de dificultad.</p>
<p>después, lo que es más importante aún, es la primera vez a editar, pues si necesitan capacitación depende del nivel de la gente, si se trata de un nivel</p>	
<p>utilizarlo.</p>	<p>No. Con que sepa leer y tenga un nivel de comprensión</p>
<p>18</p>	<p>Nombre /</p>
<p>INDICADOR D. Capacitación.</p>	

<p>acuerdo con el método de trabajo y ya hay entendidos y sobre Que puedas pasar de un proyecto a otro</p>	
<p>organización.</p>	<p>Yo no creo que con el manual se logre</p>
<p>capacidad de talento.</p>	<p>al productor, como debe ser, dejarle al rea Yo creo que el manual, por eso</p>
<p>19</p>	<p>Nombre /</p>
<p>INDICADOR E. Repercusiones</p>	

	<p>programa y si corresponde tu propuesta con la realidad, entonces como ha sido comprobado por tí, valdría la pena intentarlo , tal vez le respondería a un jefe de manual sugiere que se armen, yo creo que es importante poniéndolo en práctica, haciéndolo en la práctica.</p>
<p>Si el manual ayuda a la organización de las producciones de la empresa.</p> <p>calidez y se ajustó con el filtro tres, ahí ya el manual ya no se usa. tienes que ajustar en una cueva en donde hay que resolver cosas también fuera del manual que tienes que hacerla con una disolvente y de lo contrario al manual. Para lograr la utilización del manual.</p>	<p>Para evaluaríamos al final del programa.</p>
<p>20</p>	<p>Nombre /</p>
<p>INDICADOR F. Evaluación.</p>	

ANEXO II

Tablas de vaciado de cuestionarios.

	<p>cintas pero otras no se puede por copias de este material es asignado por la videoteca Respecto al audio se maneja música original todo esto se entrega con su respectiva carpeta Del material de locación se selecciona lo que de audio y pista internacional. De todas esas créditos. De ese master, hacemos una copia entrar a on line, en on line aplicamos todos además, un submaster, que es en donde se que ya se tenga grabado o stock de todo por los de locación, que por lo general son El investigador de imagen y asistente de</p>
<p>platicado antes.</p>	<p>entonces yo sobre eso me limito y trabajo, y entonces tengo una cinta de edición de avíd, una de organizas por tu cuenta para sacar el trabajo cuaderno, una lista personal, que son los de tenemos de películas, por ejemplo de cine pista de no sé qué, el musical y el roll de créditos musicales y datos que tenemos que meter en la grabación de las capsulas, los cassettes, que Tenemos un desglose en general del</p>
<p>se recicla, todo está tal cual.</p>	<p>el material de nosotros no se recicla, a excepción de transfer, o sea, material que supuestamente grabar, pero no se contempla que traen material me las entrega videoteca, más bien como lo que todo lo que tengo en mi escalera, ya que en la postproducción armo una lista siempre con eligiendo las que te sirven, pones el tipo de trabajo trabajamos básicamente con librerías de audio Lo organizamos por zonas y por el tipo de</p>
<p>9</p>	<p>Pregunta</p>
<p>3. Organización del material INDICADOR A. Contenido.</p>	

	<p>Es el sistema analógico que restringe los</p>
<p>afectar la duración final</p>	<p>Es una edición de ensamble o insertado</p>
<p>Montaje consecutivo de imagen y audio en el cual se</p>	
<p>10</p>	<p>4. Sistema de edición INDICADOR A. Contenido.</p>

	<p>Con equipo en condiciones óptimas y material</p>
	<p>Evitando hacer pistas, trabajando adbiendo</p>
	<p>sin embargo lo anterior tendría su costo, \$</p> <p>line (cosa para lo cual fue creado) y trans</p> <p>Particularmente, creo que la mejor forma</p>
<p>13</p>	<p>Nombre /</p>
<p>3. Sistema de edición line</p> <p>INDICADOR A. Contenido.</p>	

	<p>Y después transferir al analógico</p> <p>Es el sistema digital que agiliza la edición</p>
<p>afectar la duración</p>	<p>Es la unión de imágenes en la que</p>
<p>secuencias, abres espacios, etc... sin ningún problema), imágenes en orden, en el momento que lo des Es el proceso mediante el cual se puede</p>	<p>Nombre /</p>
<p>14</p>	<p>4. Sistema de edición no INDICADOR A. Contenido.</p>

	<p>Con material óptimo, con un buen diseño</p>
<p>Digitalizando al Average más alto y cuidando la calidad</p>	
<p>programas podría ser trabajado en el mismo AVID. render de nuestro programa y utilizaríamos material que es el más alto que tiene el sistema de a revisar el programa (colores, edición, nivel) terminar nuestro programa se hace un excelente material, esto es, para no ocupar tanto espacio utilizar la mayor calidad del AVID. En nuestro trabajo, quizás el problema es básicamente de tiempo</p>	
<p>17</p>	<p>Nombre /</p>
	<p>4. Sistema de edición no INDICADOR A. Contenido.</p>

	El sistema no lineal, por la cantidad de ca
trabajaría de forma más organizada	Yo diría que el no-lineal, para hacer el
suficientes para emitir una opinión	
En verdad no lo sé; proque desconozco	
18	Nombre /
	5. Sistema de edición line INDICADOR A. Contenido.

	<p>La consideración de los problemas a los</p>
<p>Sirve de referencia inmediata para solución de problemáticas</p>	
<p>técnicas, por mencionar algo</p>	
	<p>Creo que para todos es importante ya</p>
<p>22</p>	<p>Nombre /</p>
<p>INDICADOR A. Importancia.</p>	

	Con la serie posterior a la lectura.	La economía de tiempo.	No. La capacitación es el manual.	E
	de cada producción. con los resultados y experiencias Haciendo una especie de cotejo	Mejoraría al 100%	No, si tienes la experiencia.	JULIAN
	resultado o no lo que se propone. tanto la calidad mostraría si es de todo el trabajo de equipo), por lo organización, humor, prisas, en sí al 100% en la pantalla (desde cosa que realizas al final se denota Siempre he pensado que cualquier	la producción, cualquiera que sea En teoría debe de crear ventajas para	no tienen mayor explicación. necesitan mayor explicación. cuestiones técnicas que quizá No lo creo, salvo por algunas	SATV
28	27	26	Nombre /	
D. Capacitación. E				
INDICADOR				

		<p>prever las siguientes decisiones. toda la información necesaria para tiempos exactos y permite saber eficaz ya que se cuenta con</p> <p>Permite realizar la edición en forma producción.</p> <p>final del programa. no se está errando en el propósito edición y se tiene la certeza de que aprovechamiento en los tiempos de vez, permite el mayor producción del programa, ésto a su a paso lo planeado en la misma debido a que se sigue paso operador ahora tiempos en la</p> <p>Con una orden de edición el</p>	<p>(cut, disolvencia, wipe o efecto). fuente, así como la forma de transición con tiempos de material de cintas.</p> <p>Es la lista de decisiones de la edición,</p> <p>misma y por ende costos de del programa, reducen tiempos en la que específicamente agilizan la edición s.pn: escaletas, guiones, off lines, etc. Y otros recursos en la producción como material recopilado calificado y de cortando siempre con el apoyo (audio visual).</p> <p>Una orden de edición es la planeación del programa final, el camino a seguir (sonido) y video (imagen) para</p>	<p>final.</p> <p>ser una nota, cápsula o programa audio a un proyecto final que puede</p> <p>El proceso de ordenar imagen y</p>	JR
		<p>o la estructura del programa. que no se está adviniendo el orden secuencia del programa de modo bosquejo o la idea precisa de edición. llegar a editar se cuenta ya con un</p> <p>Beneficia en el sentido de que al</p>	<p>utilizará. así como el tipo de efecto que se salidas de cada una de las ediciones, contenidos los tiempos de entradas y</p> <p>Es un listado en el cual están</p>	<p>imágenes. cual utiliza la mezcla de dos o más imágenes en corte hasta A/B roll el de algún programa utilizando</p> <p>Es el realizar el armado estructural</p>	G
3	2	1			<p>lógica de ideas.</p> <p>video para conformar una secuencia ordenamiento de material de archivo y</p> <p>Nombre /</p> <p>1. Orden de edición.</p> <p>INDICADOR A. Contenido.</p>

	<p>más breves posibles.</p> <p>Interrupciones en el servicio, si es que las hay, sean lo</p> <p>El que haya una mayor continuidad y así las</p>	<p>Programa</p> <p>Mantener un mayor control en la elaboración</p>
	<p>pérdidas de tiempo de búsqueda</p> <p>El beneficio se traduce en fácil acceso al material sin</p> <p>esfuerzo es grande y provechoso.</p> <p>del programa con lo que el ahorro de tiempo de</p> <p>músicas, voces, etc. que "pudieran" servir</p> <p>no se pierde tiempo en la misma buscando</p> <p>edición de un programa se vuelve dinámica</p> <p>pistas, gráficos, títulos, etc. ya armados y</p> <p>pensados para aplicárseles a dicho material</p> <p>que efectuar tanto en audio como en video</p> <p>tiempos como las correcciones posibles que</p> <p>material perfectamente calificado, anotando</p> <p>edición, al llegar el responsable de producción</p> <p>vital para obtener el máximo aprovechamiento</p> <p>La organización del material con que se</p>	<p>búsqueda del material</p> <p>Es muy importante ya que disminuye el tiempo</p>
	<p>conocimiento del material con que se está trabajando.</p> <p>avanza. En ocasiones, la organización ayuda al buen</p> <p>niertos, los cuales son muy tediosos al sentir que</p> <p>Beneficia enormemente, ya que no existen tiempos</p>	<p>de edición y postproducción</p> <p>Es básica si se quiere economizar y optimizar</p>
7	6	Nombre /
<p>3. Organización del material</p> <p>INDICADOR A. Contenido.</p>		

		componentes, así habrá una menor pérdida de pistas, se logrará que la calidad de imagen en la edición lineal la pérdida de calidad de
		La calidad en imagen y audio depende en
		necesidad de hacer correcciones o no, como en video, ser cuidadoso en el manejo teniendo cuidado de corregir lo más que se pueda. La mejor forma de efectuar una edición es
		estándares al momento de la edición
		Esto depende desde la grabación, en
	11	Nombre /
		3. Sistema de edición lineal
		INDICADOR A. Contenido.

	<p>transferido una vez</p> <p>El no lineal por la facilidad de trabajar off</p>
	<p>de pistas.</p> <p>digitalizando en baja resolución y se puede sería lo más óptimo, por ejemplo, realizar Podría realizarse en cualquiera dependi</p>
<p>Yo particularmente recomendaría el sistema de edición</p>	
<p>audio o imagen, etc.).</p>	<p>hechos en edición no lineal (MAGFiferno a rel Estos programas se han realizado no</p>
<p>16</p>	<p>Nombre /</p>
	<p>5. Sistema de edición line INDICADOR A. Contenido.</p>

	<p>Es saber cuáles son los pasos a seguir en</p>
	<p>Es de suma importancia para el procedimiento</p>
<p>Entre más se conozca de un equipo, se hará más eficiente</p>	
<p>El conocimiento de las dos formas de edición y escudo</p>	
<p>20</p>	<p>Nombre /</p>
<p>INDICADOR A. Importancia.</p>	

	funciona. cumple con los objetivos, es que si Fonéndolo en práctica y si se	Mejorar la organización y la calidad.	No, con un glosario es suficiente.	A
	Aplicándolo y viendo los resultados.	Repercusiones benéficas.	la letra las indicaciones. el que viene escrito y seguir al pie de Sólo se quiere dominar el idioma en	N J
	organización de la información. temas. La tipografía y la	esfuerzo Más calidad con menor tiempo y	dudas o se hagan observaciones. general a los operadores, para sacar responsable del área y dar un repaso en este caso podría ser el la persona que lo conozca a fondo	M
	Por la claridad al exponer los		No, pero si dar un repaso general por	M
	a cerca de lo que se ha planteado. Más que un manual sería referencia	Y calidad del programa Un mejor aprovechamiento del tiempo.	respuestas, se puede tener un buen porque siento que con las	JOS
26	25	24		Nombre /
D. Capacitación.				E
INDICADOR				

	realización de cada programa. tiempo que se utilizó para la uniforme y también evaluando el si los programas utilizan un formato	En el producto final, ya que se vería	El que se siguieran cada uno de los pasos	No, porque debe ser claro y sencillo.	G
	costos, calidad, eficiencia. eficiencia, comparando tiempos	En base a un planteamiento de	Mayor organización.	Depende del área.	J
	evaluar. interesadas en el tema, se podría compuesto por algunas personas formando un grupo de prueba	tenga, es un mundo por descubrir. televisiva, con cualquier fin que se gama de soluciones para la creación Fuede principalmente abrir una amplia	curso para aprenderlo a ver. complicado como para tomar un preciso y consiso. Y no	un manual debe ser simple,	*JU
	edición y postproducción. forma en que se desarrolló su programa final de acuerdo a la editores y sobre todo con el desarrollo de productores.	Con los resultados con el	Definitivamente positivas.	entenderá fácilmente	LOPEZ
26	25	24	Nombre /	D. Capacitación.	E
INDICADOR					

Bibliografía

Alvarez Torres, Martín G., Manual para elaborar manuales de políticas y procedimientos, Ed. Panorama, México, 1998, 141p.

Ander-Egg, Ezequiel, Técnicas de investigación social, Ed. CID, Barcelona, 1980, 461p.

AVID, Avid Media Log, AVID, 1998, 11p.

AVID, Media Composer, Tutorial Guide, Avid Technology, U.S., 1996, 50 p.

AVID, 201-Advanced Techniques for Media Composer (v6.5), Avid Technology, U.S., 1997, 300 p.

AVID. 305-Advanced Media Composer Effects, Avid Technology, U.S., 1997, 250 p.

Canal Once, Historia de XE IPN TV Canal Once, 1990, 120p.

Centro para el Arte y la Tecnología, Curso introductorio de edición no-lineal en sistema Avid Media Composer, CAT, México, 1996, 114p.

Dondis, D.A., La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual. Ed. G. Gilli. 11^a. Ed, España, 1995, 211 p.

Enciclopedia Universal Ilustrada, Europeo-Americana. Ed. Espasa-Caple, Madrid, 1978, TomoXXXII, p. 1064

Ferrés i Prats, Joan / Bartolomé Pina, Antonio R., El video, enseñar video, enseñar con el video, Ed. G. Gili, México, 1991, 187p.

González Treviño, Jorge Enrique, Televisión y comunicación, un enfoque teórico práctico. Ed. Alhambra Mexicana, 1^a. Ed., México, 1994, 280p.

Hartwing, Robert. Tecnología básica para televisión. Ed. Centro de formación RTVE. Madrid, 1990, 155p

Millerson, Gerald, Técnicas de realización y producción en televisión, Ed. IORTV (Instituto Oficial de Radio Televisión Española), 12^a. Ed., Londres, 1990, p. 400

Nuevo diccionario ilustrado sopena de la lengua española, Ed. Ramón Sopena, Barcelona, España, 1972, p. 660, 1036p. / Gran Enciclopedia Larouse, Ed. Pplaneta, España, 1973, 12 tomos.

PRONARTE, Boletín técnico No. 1 Sección video, México, 75p.

Roales Camacho, Luis Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado, Selecciones del Reader's Digest México, XII tomos, México, 1980

Ruder, Emil. Manual de diseño tipográfico. Ed. G. Gilli, 2^a. Ed., México, 1992, 220p.

Soler Llorenç, La televisión, una metodología para su aprendizaje. Ed. G. Gili, 2ª. Ed., México, 1991, 250p.

SONY, Curso de señal de video y audio, Color Cassettes, S.A. de C.V., Departamento de capacitación, impartido en Canal Once en 1993, 170p.

Todorovic, Aleksandar y Klajn, Richard. Tecnología de la grabación magnética de video profesional. Ed. Centro de Formación RTVE. Tomo 2, 177p.

Página web.

www.oncetv.ipn.mx