



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
CUAUTILÁN

“VIDEO INSTITUCIONAL PARA DIFUSIÓN CULTURAL UNAM. EL ARTE Y LA CULTURA EN LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO EN CIUDAD UNIVERSITARIA”

TESIS QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:

EDUARDO ANGUIANO SÁNCHEZ

ASESORA DE TESIS:

M.A.C. MARÍA DE LAS MERCEDES SIERRA KEHOE

CUAUTILÁN IZCALLI, EDO. MÉX. 2006



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.

A mi madre y hermanas, quienes me apoyaron con sus críticas para que este proyecto resultara satisfactorio.

Una especial dedicatoria a mi madre, que siempre me ha impulsado para llegar a alcanzar las metas deseadas. Sin duda alguna mis logros siempre serán dedicados a tí. Gracias mamá.

A mis amigos y compañeros de la Facultad, quienes han sido parte de todo esto, también de algunos años y momentos de mi vida.

A la Coordinación de Difusión Cultural UNAM

Lic. Gerardo Estrada, coordinador de Difusión Cultural UNAM

Lic. Marco Antonio Palet Sánchez, secretario de comunicación de la Coordinación de Difusión Cultural UNAM por haber autorizado este proyecto de tesis y haberle dado el visto bueno como una propuesta alternativa.

A los siguientes recintos de Difusión Cultural UNAM:

- Antiguo Colegio de San Ildefonso
- Casa del Lago Juan José Arreola
- Centro Universitario de Estudios Cinematográficos
- Filmoteca de la UNAM
- Foro Sor Juana Inés de la Cruz
- Librería Julio Torri
- Museo Universitario de Ciencias y Artes
- Palacio de la Autonomía
- Radio UNAM
- Sala Miguel Covarrubias
- Sala Nezahualcóyotl
- Teatro Juan Ruiz de Alarcón
- TV UNAM

A la Dirección General del Patrimonio Universitario por autorizar los permisos de grabación en los siguientes espacios universitarios:

- Torre de Rectoría
- Torre II de Humanidades
- Biblioteca Central
- Espacio Escultórico

Sr. Angel Martínez de la Filmoteca de la UNAM por su atención y amabilidad al hacer levantamiento de imagen dentro de esta dependencia.

Ing. Gerardo Molina de TV Azteca por aportar sus conocimientos a la parte teórica de este proyecto.

A mis profesores y sinodales

M.A.C. María de las Mercedes Sierra K.

L.D.G. Edgar Osvaldo Archundia G.

L.D.G. Aurora Muñoz B.

L.D.G. Laura Olmos S.

L.D.C.G. Fermín Anaya C.

A la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán

A la Universidad Nacional Autónoma de México

Agradecimientos

Resumen	9
Introducción	10
Capítulo 1. El Video	11
1.1 Los medios audiovisuales	12
1.1.1 Tipos de audiovisuales	
1.1.2 La multimedia	
1.1.3 El audiovisual educativo	
1.2 El video	21
1.3 Los géneros en el video	22
1.3.1 Documental	
1.3.2 Experimental	
1.3.3 Institucional	
1.3.4 Musical	
1.3.5 Periodístico	
1.3.6 Publicitario	
1.3.7 Social	
1.4 Tipos de video	24
1.4.1 Video análogo	
1.4.2 Video digital	
1.4.3 Sistemas de televisión y video	
1.4.3.1 Sistema NTSC	
1.4.3.2 Sistema PAL	
1.4.3.3 Sistema SECAM	
1.4.4 Formatos de video	
1.5 La cámara de video	26
1.5.1 Partes de la cámara	
1.5.2 Tipos de cámaras de video	
1.6 Etapas del proceso de producción	29
1.6.1 Pre-producción	
1.6.2 Producción	
1.6.3 Post-producción	
1.6.3.1 Edición lineal	
1.6.3.2 Edición no lineal	
1.7 Iluminación	35
1.8 Composición visual	37
1.8.1 Movimientos de cámara	
1.8.2 Tipos de tomas	

1.8.3	Técnicas de encuadre	
1.9	Audio y musicalización	47
1.9.1	Tipos de micrófonos	
1.10	Público objetivo	
1.11	Objetivo de comunicación	50
1.12	Carácter de contenido	
Capítulo 2.	Marco Histórico	51
2.1	La UNAM	52
2.1.1	Breve historia	
2.1.2	Difusión de la cultura en la UNAM	
2.2	Historia de Difusión Cultural UNAM	54
2.2.1	Actividades artísticas y culturales manejadas en Ciudad Universitaria	
Capítulo 3.	Realización del Proyecto Audiovisual	59
3.1	Metodología: Proceso creativo de solución de problemas de Bernd Löbach	60
3.1.1	Fase 1: Análisis del problema	
3.1.2	Fase 2: Soluciones al problema	
3.1.3	Fase 3: Valoración de las soluciones del problema	
3.1.4	Fase 4: Realización de la solución al problema	
3.2	Proyecto audiovisual. Realización del video institucional para Difusión Cultural UNAM: Arte y Cultura en la UNAM en Ciudad Universitaria	
3.3	Pre-producción	76
3.3.1	Tipo de producción	
3.3.2	Kloster de lluvia de ideas	
3.3.3	Argumento	
3.3.4	Scouting	
3.3.5	Break down	
3.3.6	Tiempo total del video	
3.3.7	Story board	
3.3.8	Estructura por secuencia y escenas	
3.3.9	Diagrama de cámara	
3.3.10	Diseño de gráficos	
3.3.11	Musicalización del proyecto	

3.4	Producción	102
3.4.1	Junta de producción	
3.4.2	Grabación	
3.5	Post-producción	105
3.5.1	Banco de imágenes	
3.5.2	Calificación de material	
3.5.3	Break de edición	
3.5.4	Audio y musicalización	
3.5.5	Master o producto final	
3.5.6	Transfer	
3.5.7	Multicopiado	
3.5.8	Transmisión	
	Conclusiones	114
	Bibliografía y otras fuentes de información	115
	Glosario	117
	Anexos	120

El presente trabajo de tesis muestra la realización de un proyecto audiovisual, fundamentado con bases y conocimientos teóricos, así como la información sobre la nueva era tecnológica en los medios audiovisuales o la llamada multimedia.

Abarcando este trabajo tres capítulos; El primero contiene la información obtenida sobre el video y todo su entorno en general, destacando el tema de los medios audiovisuales y la multimedia, los distintos géneros del video, la aparición del video digital, la cámara de video, las importantes etapas del proceso de producción, así como la composición visual en el video.

El segundo capítulo es el marco histórico, es decir, información detallada sobre la Universidad Nacional Autónoma de México en el ámbito artístico y cultural; y también una recopilación de datos sobre la creación de la dependencia encargada de promover, producir y difundir las manifestaciones artísticas más importantes en la UNAM: Difusión Cultural UNAM, así como las actividades artísticas y culturales que se desarrollan en el interior de Ciudad Universitaria.

El tercer y último capítulo, es la aplicación de los fundamentos teóricos en la práctica; es decir, el desarrollo del proyecto audiovisual, obviamente basado en una metodología creativa y adecuada para la solución de problemas en el ámbito del diseño y de la comunicación. Por último, este capítulo está compuesto por las etapas del proceso de producción en medios audiovisuales: pre-producción, producción y post-producción, para darle una salida al proyecto creado.

Ver y oír, no es mas que simplemente dos de los cinco sentidos humanos, que se encuentran siempre en nuestro entorno. El saber integrarlos o asociarlos en base a una idea y bajo cierto criterio, es parte fundamental de esta era de los medios audiovisuales y que de ahí pasen a jugar un papel importante en la multimedia; está encargada de reunir ciertos elementos tanto visuales como auditivos y sincronizarlos con un cierto fin, uno de ellos: comunicar.

Pero ¿Qué es comunicar? Técnicamente es definido como impartir señales mediante un código común al emisor y receptor; o también como el proceso de transmisión y recepción de ideas, información y mensajes. Obviamente comunicar va más allá de estas definiciones dependiendo de lo que se quiera transmitir a un receptor y la forma en la que se llevará a cabo la emisión de cierto tipo de mensaje, que es donde entran en este caso los medios audiovisuales y por lo tanto el presente proyecto.

A pesar de ser la UNAM la primera casa de estudios en México y América Latina, la Coordinación de Difusión Cultural UNAM en Ciudad Universitaria, no cuenta con un video formal e institucional, que permita conocer de manera clara el tipo y la calidad sobre todo, de las actividades culturales y artísticas que ofrece esta máxima casa de estudios, es por esto que se ve la necesidad de realizar tal proyecto.

Por lo cual, es necesario implementar mecanismos innovadores audiovisuales de comunicación que permitan dar a conocer a la comunidad y los externos las manifestaciones culturales que se desarrollan en la Universidad Nacional Autónoma de México en Ciudad Universitaria; con el fin de beneficiar a esta universidad a través de la Coordinación de Difusión Cultural. Para tal proyecto se hace necesaria la utilización de las bases del diseño y la comunicación visual, a partir de una metodología adecuada para llevar a cabo su proceso y realización de tipo profesional.

Por lo tanto, la realización de este proyecto de video de tipo institucional es una propuesta alternativa y real para Difusión Cultural UNAM.

Video institucional para Difusión Cultural UNAM.
El arte y la cultura en la Universidad Nacional Autónoma
de México en Ciudad Universitaria.

CAPÍTULO



Canon XL-3

El Video

PAL



NTSC



1.1 Los medios audiovisuales

Los medios de comunicación social, con su carga de palabras y de imágenes, de ideas y de sentimientos, de mensajes y modelos de vida contribuyen poderosamente a modelar las opiniones, las actitudes espirituales, las creencias y los modos de comportamiento de las masas contemporáneas. Los problemas planteados en el mundo de las comunicaciones sociales, afectan a toda la humanidad, sin distinción de religiones, culturas, razas, clases sociales y profesionales. En el campo de estos medios se está vinculando el porvenir de la humanidad.

El cine, la televisión, el video, la multimedia, etc., no solamente son instrumentos y vehículos técnicos de la información, sino también una escuela que está creando y estimulando nuevas formas de ser, de pensar y de obrar de la humanidad.

En sentido general, se podría afirmar que es audiovisual toda recepción de información por medio de la vista y el oído, y de ahí que se deriva el término audiovisual, que es una comunicación que se capta a través de oír y ver.

1.1.1 Tipos de audiovisuales

Existen medios considerados como audiovisuales que van en constante evolución gracias a las nuevas tecnologías que existen. Pero estos diferentes tipos de audiovisuales han sido utilizados de acuerdo a su uso más práctico y funcional de cada uno. Al hablar de una evolución de los diferentes tipos de audiovisuales, es referirse también a la desaparición de algunos de ellos o más bien a la no utilización y recurrir a lo más actual y funcional.

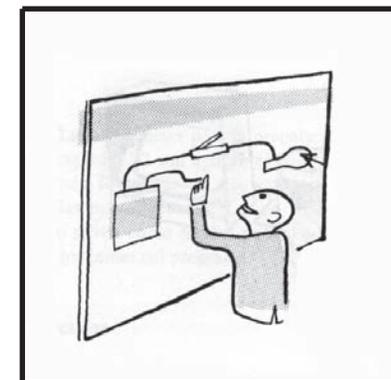
Pizarrón

El pizarrón es un tablero mural. Las imágenes del pizarrón van integrando una totalidad a la que por fin se desea arribar. Objetivan y fijan los pasos de un proyecto. Son imágenes acumulables. El pizarrón soporta entonces anotaciones de términos y trozos esenciales que se realizan a la par de una exposición verbal, y van configurando esquemáticamente la estructura de la presentación. También permite exponer en él una gran variedad de materiales (figuras, mapas), y trabajar con instrumentos como reglas, compases y plantillas.

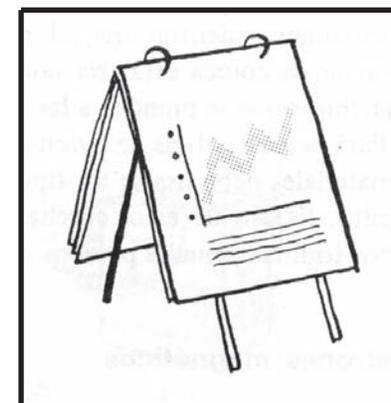
Para la instalación de un pizarrón es importante tener en cuenta ciertos elementos que determinarán su utilidad posterior: textura, consistencia, color, tamaño, iluminación, lugar que ocupa con respecto a los alumnos. Los pizarrones modernos son usualmente verdes, en vez de negros, contribuyendo así al atractivo y a la comodidad para la vista del salón.

Rotafolio

Se trata de un tablero didáctico dotado de pliegos de papel, utilizado para escribir o ilustrar. El complemento necesario es el rotulador. Los pliegos conforman una sucesión seriada y coordinada de láminas, gráficos o

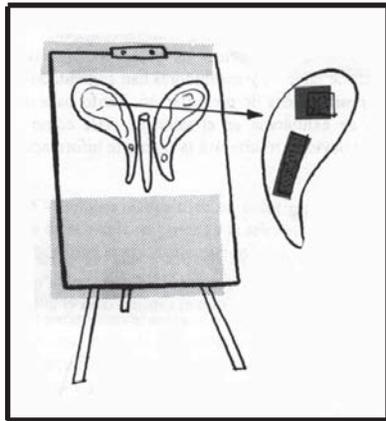


Pizarrón



Rotafolio

Capítulo 1 El Video



Franelógrafo



Imágenes episcópicas

texto, que se articulan sobre un margen superior y se exponen con facilidad de una en una. Es un recurso que se utiliza en exposiciones, con explicaciones dialogadas u observaciones, así como para la presentación del resultado de las investigaciones de un trabajo en equipo o individual.

Franelógrafo

Se trata de un tablero de franela o fieltro que aprovecha el hecho de que el fieltro de lana y de algodón se adhiere a superficies semejantes. Se puede trabajar en él tal como se trabajaría en un pizarrón, con la diferencia de que las cosas que se presentan en el franelógrafo se preparan con cierta anticipación.

A la superficie del franelógrafo puede fijarse cualquier material plano de poco peso, una vez que se les haya aplicado el forro posterior. El tamaño más satisfactorio del tablero para utilizarlo en el salón de clases es una tabla que tenga el tamaño aproximado de una sección del pizarrón de la clase. Dotando al franelógrafo de ganchos, se podrá colgar del pizarrón. Los franelógrafos más pequeños (por ejemplo 0,90 x 1,20 m) se utilizan a menudo con un caballete o simples apoyos. El color debe ser agradable y ofrecer el debido y adecuado contraste con los objetos que vayan a fijarse.

Imágenes episcópicas (proyección de objetos opacos)

Esta proyección depende de la capacidad de un objeto para reflejar la luz. La ventaja que tiene es que es único; no existe ningún otro dispositivo que permita proyectar imágenes que no estén preparadas en material transparente. Cualquier material impreso, dibujado o fotografiado puede servir (páginas de libros, revistas, etc.; cuerpos sólidos; hojas de árboles; mapas; etc.), tanto en color como en blanco y negro. Todo ello, puede ser ampliado al instante por el proyector.

El manejo del proyector opaco es simple: se coloca el material, se enciende la lámpara, se enfoca y se proyecta. Tiene dos defectos bastante serios: puesto que lo que se observa en la pantalla es una imagen refleja (la luz no pasa a través del material), el aparato es necesariamente voluminoso, y su empleo se hace difícil si no se dispone de una mesa de proyección o apoyo especial. El otro defecto es que exige oscurecer el lugar de proyección.

Imágenes diascópicas (Retroproyector)

El retroproyector es un medio visual fijo, que utiliza materiales que permiten el paso de la luz, o sea, transparencias. Por este motivo, la intensidad luminosa sobre la pantalla es suficientemente grande. Se trabaja sobre un papel acetato. Por lo tanto, la transparencia que se ha elaborado, se puede encontrar sin dificultad en el lugar de proyección.

Manejo del retroproyector: Se ubica la pantalla sobre la que se proyectará la imagen, se enciende la luz, se ubica la imagen en el porta-objetos, se enfoca, y ya está listo. Es importante controlar el tamaño, claridad y brillo de la imagen proyectada. En cuanto al tamaño, debe tratarse de que la imagen ocupe la totalidad de la pantalla; la claridad se cuidará manteniendo alejada la pantalla de la luz directa.

Diapositivas

La diapositiva es fundamentalmente un medio gráfico, y puede servir para presentar fotografías originales o copias de materiales tomados de cualquier documento impreso. Como pueden deteriorarse si se proyectan durante demasiado tiempo, no se prestan para dar una información gráfica o basada en palabras, salvo si es de un tipo muy simple que se puede asimilar muy rápido. Normalmente se proyecta en promedio de 2 a 4 segundos, dependiendo del contenido gráfico o de su estructura y de la duración del comentario de quien las exhibe. El material de la diapositiva es una película, en blanco y negro o color, de 35 mm. Es preciso proyectarlas a oscuras, si se quiere obtener una imagen clara y grande en la pantalla.

Filminas

Son películas de vistas fijas (en color o blanco y negro), de 35 mm., que constan de un número variable de fotogramas, de cuadro entero (24x36 mm.) o de medio cuadro (18x24 mm.), que presentan un tema secuenciado o documento proyectable. Se proyecta con un proyector de diapositivas.

Los proyectores de esta serie de fotografías o figuras están fabricados para que el operador pase la tira manualmente. Los automáticos y semiautomáticos tienen una especie de bandeja llamada "magazine" para sostener el orden de las películas, y poseen un control de cuadro para asegurar la proyección. Este recurso fue muy usado en la década de los años setenta.

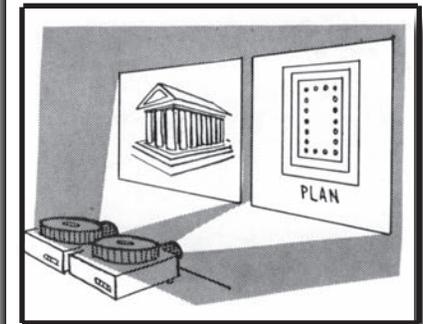
Radiodifusión

Para la comunicación a través de la radio se precisa de un transmisor y de un receptor. La comunicación puede realizarse en un solo sentido, a partir de una emisora de radio, que puede recibirse en numerosos receptores, por lo que la radio es un medio de comunicación de masas.

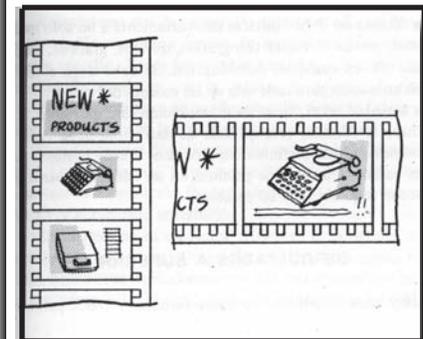
En un emisor de radio, las ondas sonoras, transformadas en variaciones de corriente eléctrica por un micrófono, modulan una onda portadora de cierta frecuencia generada por un oscilador; la modulación puede ser en amplitud, AM, o en frecuencia, FM. La señal modulada se amplifica y se emite por medio de una antena. El receptor capta la señal a través de otra antena, la separa de otras frecuencias mediante un circuito sintonizador, la detecta, es decir, obtiene la señal moduladora separándola de la onda portadora mediante un circuito especial, y la amplifica, convirtiéndola de nuevo en sonido en un altavoz. Es la emisión de noticias, música y otros programas por medio de ondas radioeléctricas con destino al público en general. La radio produce la transmisión de sonidos a distancia por medio de ondas electromagnéticas de baja frecuencia (ondas de radio), cuya longitud de onda está comprendida entre 10 Km. y 1 mm.

Televisión

La televisión permite la transmisión de imágenes y sonidos a distancia por medio de ondas hertzianas, y son captadas en los hogares por medio de un aparato receptor de televisión (televisor).



Diapositivas



Filminas

Los programas de televisión, grabados previamente o recogidos en directo, son transmitidos por un centro emisor mediante ondas hertzianas distribuidas por repetidores que cubren grandes territorios y son captadas por antenas acopladas a los aparatos televisores. La cámara de televisión obtiene por medios ópticos una imagen de la escena que se quiere transmitir y la transforma en una señal eléctrica variable mediante un barrido de la imagen, que es descompuesta en una serie de líneas horizontales sucesivas. La señal eléctrica, se utiliza para modular una onda portadora, que se emite por medio de una antena. Al mismo tiempo que la imagen, se envía también el sonido, mediante una portadora independiente, de forma semejante a la utilizada en las transmisiones de radio. El receptor, capta la señal a través de otra antena, la separa de otras frecuencias mediante un circuito sintonizador, separa asimismo la imagen y el sonido, los detecta, es decir, obtiene la señal moduladora, separándola de la onda portadora, y envía el sonido a un altavoz y la imagen a un tubo de rayos catódicos, donde se reproduce de forma sincronizada el barrido realizado por la cámara. El número de líneas en que se descompone una imagen y el número de imágenes que se envían cada segundo para dar la sensación de movimiento varían según el sistema de televisión.

Estos tres sistemas de televisión y video son los siguientes, (los cuales se definen claramente cada uno en el punto 1.4.3 Sistemas de televisión y video:

-NTSC (América y Japón)

-PAL (Europa)

-SECAM (Francia)

Cine

Es la combinación de imágenes realistas, movimiento y sonido. El cine alcanza un alto grado de similitud con la realidad por la percepción de formas, colores y movimientos que brinda.

Contribuyen a ello el aumento del campo visual logrado con la proyección en pantalla panorámica, y la alta fidelidad. Mediante efectos de iluminación y diverso grado de desenfoco, se logra una jerarquización de planos que guía valorativamente la observación de los objetos y acciones que se muestran. Existen aparatos cinematográficos de distintos pasos. Los profesionales emplean películas de 35 mm, o, en ciertas superproducciones, la de 70 mm.

En cambio los aficionados utilizan generalmente el paso de 8 mm y el de 16 mm. Las películas de 16 mm en un rollo de 120 metros, permite unos once minutos de proyección. El lenguaje del cine comenzó por ser un lenguaje de imágenes mudas. Con el tiempo, se experimentaron diversas técnicas para incorporar mecánicamente el acompañamiento musical. El sistema de sincronización mecánica con discos fue sustituido a partir de 1930 por la incorporación de la banda sonora a la película, por lo que hubo que modificar la dimensión del fotograma y la velocidad de proyección: los teóricos 16 fotogramas/segundo –en la práctica de 16 a 20 f/s- quedaron definitivamente fijados en 24 f/s. A partir de allí comenzó el auge, primero del cine

con efectos ambientales y acompañamiento musical, luego del cine parcialmente hablado, para llegar después al cine completamente hablado.

Video

Técnica o sistema de grabación y reproducción de imágenes y sonido por métodos electrónicos, mediante una cámara, un magnetoscopio y un televisor. Las imágenes quedan grabadas en una cinta enrollada en un cartucho. La videocámara es una cámara portátil que graba imágenes y sonidos sobre una cinta magnética, por medios electrónicos. La cinta de video o videocasete es una cinta o banda larga de material magnético contenida en un estuche normalizado, capaz de grabar para su reproducción imágenes y sonidos procedentes de la televisión, o mediante una cámara de video.

1.1.2 La multimedia

La primera cuestión que se presenta al enfrentarse con este tema se refiere a la definición del vocablo *Multimedia*. Etimológicamente su significado es muy claro:

Multimedia = Muchos medios¹

Multimedia es la integración de todas las formas de comunicación y de presentar la información (se puede presentar en forma de textos, imágenes, sonido y video).

Desde el punto de vista informático, la palabra multimedia se aplica en tres sentidos:

- Desde hace algunos años, los equipos informáticos van incorporando en gran medida, dispositivos para reproducir sonidos, para manejar gráficos de alta definición en pantalla, para visualizar imágenes en movimiento con sensación de realidad y dispositivos cada vez de mayor capacidad y velocidad de acceso para soportar los grandes archivos que suponen estos nuevos medios digitales.
- Desde el punto de vista del hardware, se denomina equipo multimedia al que incluye dispositivos encaminados a adquirir o mostrar medios audiovisuales.
- Desde el punto de vista de los sistemas operativos y de las aplicaciones informáticas actuales, el concepto de multimedia viene a constatar la introducción de estructuras mas audiovisuales para manejarlos y así hacer que la interfaz de usuario sea menos fría.

En términos generales, podemos hablar de diversos niveles de difusión de las aplicaciones multimedia. Existen cuatro grupos importantes: las aplicaciones centradas en la computadora (educativas), en el televisor (la "industria del entretenimiento"), las redes de comunicación (incluyendo Internet y servicios diversos de telecomunicación) y los juegos de video, que tienen un fuerte peso económico. De esta gran cantidad de

¹ Manuel Alonso Castro Gil. *Diseño y desarrollo Multimedia*. p. 54

aplicaciones interesa retener aquellas que, de acuerdo con las evidencias actuales, serán las más dinámicas. En ese sentido, la red Internet y los dispositivos de lectura de los discos compactos (televisión y computadora) constituyen los dos pilares del concepto multimedia.

Internet

"Internet es un conjunto de recursos de computación y de comunicación que operan en escala mundial y a todas horas, basados en los protocolos de comunicación Internet (IP/TCP) y en un principio de comunicación según el cual la conexión con uno (o unos cuantos) punto(s) garantiza(n) las posibilidades de comunicación con el conjunto".² Internet ha conseguido establecer la primera cadena de comunicación mundial sobre la base de las nuevas tecnologías, venciendo obstáculos que en otros casos habían resultado difíciles, sobre todo en los terrenos de la compatibilidad tecnológica. Desarrollada bajo el imperativo aparentemente "neutro" del desarrollo de la ciencia y de la técnica, la red de redes presenta dos características que han garantizado su consolidación: por una parte, ha impuesto estándares de comunicación, terreno donde las empresas gigantes de las comunicaciones y los grandes usuarios de las telecomunicaciones no han llegado nunca a un acuerdo, y por otra, ha tenido la "flexibilidad" suficiente para no imponer condiciones de compatibilidad en cuanto a los sistemas de procesamiento de la información o a los canales de transmisión. Una vez establecida como red global, Internet ha comenzado a ser blanco de la mercantilización, de tal modo que la red concebida como canal de intercambios científicos está pasando a ser un espacio más de difusión de la publicidad a incluso de la venta de productos y servicios.

Aplicaciones multimedia en disco compacto.

La computadora que incorpora la tecnología de lectura de discos compactos son las aplicaciones multimedia de mayor difusión. La batalla principal en el terreno de estas aplicaciones es la de los contenidos. Es en este espacio donde las grandes empresas del entretenimiento (estudios de cine, editoriales, productores de juegos de video, etc.) buscan ganar un lugar en los mercados que se crean. Los juegos de vídeo constituyen hasta ahora el producto más exitoso de este grupo; sus ventas no dejan de crecer y su influencia en la "formación" (y en la cultura) es cada vez mayor. La amplitud del mercado ha estimulado la incorporación de procesadores de alta capacidad en los dispositivos de gestión del juego (las consolas) y mejoras constantes en la sensibilidad de los controles y en el despliegue de las imágenes.

Las aplicaciones orientadas hacia la enseñanza y la recreación ocupan también un lugar importante. La capacidad de almacenamiento de los discos compactos, combinada con los medios de desplazamiento a través de las informaciones que implica el hipertexto, han permitido el desarrollo de obras multimedia como las enciclopedias, los manuales de autoaprendizaje, los apoyos y materiales didácticos, los bancos de imágenes, los paseos virtuales para descubrir ciertos temas o lugares (museos, países, personajes), las bases de datos de todo tipo, y un enorme etcétera. En tanto las combinaciones multimedia se incorporan como auxiliares en las tareas lúdicas y educativas.

² Ibidem. p. 195

Las empresas utilizan el disco compacto como un soporte de gran valor para su publicidad en diversas formas: secuencias publicitarias, catálogos, catálogos interactivos y personalizados.

Entre las formas más extendidas de este rubro están las terminales interactivas o puestos de bienvenida, encargadas de orientar al visitante y presentar los aspectos generales de la empresa o la institución. Asimismo, el uso de las aplicaciones multimedia permite a las empresas desarrollar por sí mismas su publicidad, pues muchas de las tareas que antes realizaban especialistas (como la fotografía) ahora están incorporadas en los dispositivos o en los programas para elaborar obras multimedia.

Otras aplicaciones

Paralelamente a estas dos aplicaciones principales (Internet y multimedia en disco compacto) se señalan otros productos y servicios cuyos mercados tienden a crecer:

-Redes privadas. Comprende la instalación de un medio de comunicación (generalmente cable), servidores que transforman y distribuyen la información y los dispositivos que permiten manipularla (terminales, computadoras personales). El imperativo de la integración de las comunicaciones ha favorecido enormemente la instalación de redes privadas, tanto para uso interno de una empresa o institución como para permitir las comunicaciones con proveedores, distribuidores y el mercado consumidor.

-Trabajo a distancia. Las tareas contratadas se realizan fuera de la empresa, en el domicilio del trabajador, o bien en un centro de tele trabajo, concebido para recibir trabajadores. Las actividades en las que se están desarrollando experiencias de tele trabajo son diversas: las empresas dedicadas al comercio y a las tareas de mantenimiento lo aplican para economizar costos de alquiler de oficinas, siendo uno de los ejemplos más extendidos en la actualidad.

-Videoconferencia. Esta aplicación consiste en la transmisión de imagen, sonido y datos que pueden ser visualizados en dos o más sitios al mismo tiempo. Se emplea principalmente en la administración de las empresas, pues ahorra costos de desplazamiento y estancias y hace más ágil la toma de decisiones. El principal obstáculo a la difusión de la videoconferencia ha sido su alto costo.

-Video interactivo. En este terreno se mueven los grandes intereses de las empresas de entretenimiento, los estudios de cine y las cadenas de televisión. La idea es crear un servicio que permita al usuario elegir su propia programación a partir de una enorme variedad de emisiones, con la posibilidad de controlar no sólo los horarios sino cuestiones tan puntuales como los ángulos de visualización, y ofreciendo en paralelo una enorme cantidad de servicios (juegos, aplicaciones ludo-educativas, servicios de información, televenta, telefonía, mensajería, etc.).

1.1.3 El audiovisual educativo

El audiovisual educativo, es el método de enseñanza que utiliza soportes relacionados con la imagen y el sonido, como películas, vídeos, audio, transparencias y CD-ROM, entre otros.

Capítulo 1

El Video

La educación audiovisual surgió como disciplina en la década de 1920. Debido a los avances de la cinematografía, los profesores y educadores comenzaron a utilizar materiales audiovisuales como un apoyo didáctico para hacer llegar a los estudiantes, de una forma más directa, las enseñanzas más complejas y abstractas. Durante la II Guerra Mundial, los servicios militares utilizaron este tipo de materiales para entrenar a grandes cantidades de población en breves espacios de tiempo, poniéndose de manifiesto que este tipo de método de enseñanza era una valiosa fuente de instrucción que contaba con grandes posibilidades para el futuro. A finales de la década de 1940 la UNESCO decidió impulsar la educación audiovisual en todo el mundo. En noviembre de 1947, al celebrarse en México la II Conferencia General de esta organización, la delegación mexicana presentó un informe titulado "La educación audiovisual, fines y organización internacional"³, que fue aprobado.

En las décadas de 1950 y 1960, el desarrollo de la teoría y sistemas de comunicación promovió el estudio del proceso educativo, poniendo especial hincapié en la posible interacción de los elementos que intervenían en el proceso de enseñanza-aprendizaje: el profesor, los métodos pedagógicos, la transmisión de conocimientos, los materiales utilizados y el aprendizaje final por parte de los alumnos. Como resultado de estos estudios, los métodos audiovisuales dejaron de ser considerados un mero apoyo material en la educación, pasando a ser una parte integrante fundamental del proceso educativo, ámbito hoy conocido como comunicación audiovisual.

Los diversos estudios de psicología de la educación han puesto en evidencia las ventajas que presenta la utilización de medios audiovisuales en el proceso enseñanza-aprendizaje. Su empleo permite que el alumno asimile una cantidad de información mayor al percibirla de forma simultánea a través de dos sentidos: la vista y el oído. Otra de las ventajas es que el aprendizaje se ve favorecido cuando el material está organizado y esa organización es percibida por el alumno de forma clara y evidente.

Por otro lado, la educación a través de medios audiovisuales posibilita una mayor apertura del alumno y del centro escolar hacia el mundo exterior, ya que permite superar las fronteras geográficas. El uso de los materiales audiovisuales puede hacer llegar a los alumnos experiencias más allá de su propio ámbito escolar y difundir la educación a otras regiones y países, siendo accesible a más personas. En España, por ejemplo, desde comienzos de la década de 1970 se utilizan dispositivos audiovisuales para transmitir programas educativos a todas las comunidades autónomas. Asimismo, este país ha experimentado con satélites para la difusión de este tipo de programas en los canales públicos de las televisiones de América Latina. En Estados Unidos, los satélites de comunicación también distribuyen programas educativos a todos los canales públicos, algunos de ellos no sólo a nivel nacional, sino internacional; otros pueden ser vistos en circuitos cerrados. En el Reino Unido, la Open University (Universidad a distancia) emite cursos de enseñanza superior a través de la radio, la televisión y los centros regionales de apoyo. Otras naciones han utilizado medios audiovisuales para transmitir programas educativos a larga distancia, como Canadá, Francia y Brasil. Con el desarrollo y evolución de las tecnologías se ven incrementadas las potencialidades educativas. El rápido avance tecnológico de soportes informáticos, como los ordenadores (computadoras), los discos de video digital y los discos compactos,

³ Sakaiya Taichi. La esencia de la sociedad del conocimiento. En: Historia del futuro: la sociedad del conocimiento. p. 97-99



permite el uso de mejores herramientas para profesores y alumnos en el ámbito de la educación. Los discos compactos (el CD-ROM y el CD-I) se utilizan para almacenar grandes cantidades de datos, como enciclopedias universales y especializadas o películas sobre cualquier tema de interés. Con estos nuevos equipos informáticos interactivos, un estudiante interesado en cualquier materia podrá consultar el texto en una enciclopedia electrónica, ver además fotografías o una película sobre el tema, o buscar asuntos relacionados con sólo presionar un botón. Estos soportes tienen la ventaja que ofrecen la posibilidad de combinar textos con fotografías, ilustraciones, videos y audio para ofrecer una visión más completa, además de que presentan una gran calidad. Con los últimos avances tecnológicos, aún en desarrollo, la enseñanza y el aprendizaje comienzan a ser tareas gratas e, incluso, divertidas.

Haciendo referencia a la evolución de las tecnologías, se puede hablar de la sociedad del conocimiento, en la cual están inmersos todos los que están involucrados en un ambiente de escuela, maestro-alumno y el objetivo de esta sociedad es que esté abierta a todas las nuevas tecnologías educativas que nos podrán ayudar a recibir nuevos conocimientos para un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje y proporcionarnos un buen nivel de educación; es por eso que esta sociedad siempre tiene que estar actualizándose a estas nuevas tecnologías para que no haya un desfazamiento con alguna otra sociedad. Este es el caso de México, donde se recurre a las nuevas tecnologías educativas con el objetivo de transmitir un buen nivel de educación a través del proceso enseñanza-aprendizaje; tal es el caso de la educación a distancia que se maneja en este país a través de dependencias como La Red EDUSAT en conjunto con el ILCE (Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa) y Televisión UNAM.

PAL



NTSC



1.2 El video

Técnicamente es un sistema de grabación y reproducción de imágenes y sonido por métodos electrónicos, mediante una cámara, un magnetoscopio y un televisor. Las imágenes quedan grabadas en una cinta enrollada en un cartucho.

El término video, se utiliza para determinar aquel producto que se graba con una o más cámaras, posteriormente se edita y se puede o no transmitir a través de la televisión. Es más usual que un video se utilice para ser presentado a un grupo específico de personas. Actualmente el video, como medio de expresión y comunicación ha alcanzado una plasticidad sorprendente, asimila todos los géneros y crea los propios: video-danza, video-música, video-retrato, video-carta, video-paisaje entre otros. El video representa también una cultura nueva de producción, distribución y consumo de imágenes. Es verdad que un medio de comunicación se desarrolla atendiendo las particularidades culturales y sociales de cada región; por ejemplo, el video en América Latina se ha constituido esencialmente como un medio de comunicación popular; en Estados Unidos su crecimiento ha sido industrial y estrechamente ligado a la industria cinematográfica, mientras que en Europa ha tenido un avance relativo frente al impulso de las televisiones regionales y una oferta audiovisual interesante en el terreno del entretenimiento y de la cultura. América Latina desafía a los nuevos medios de comunicación rescatando este legado cultural y proyectándolo al presente y al futuro con tecnologías de punta.

Usos y aplicaciones específicas del video

El video se enmarca en los procesos comunicativos de las empresas e instituciones, lo cual responde al diseño de estrategias y plasma la filosofía y cultura de cada una. Se incorpora a las políticas generales de comunicación de las empresas e instituciones, y a su vez, tiende a ser el vehículo ideal para desarrollar objetivos particulares. Mientras esto no se diseñe con claridad será algo que quede "bien y grato" pero de escaso servicio y sin funcionalidad sea cual sea su género.

Las múltiples funciones y campos de actuación que el video puede cubrir son las siguientes:

- Actividades industriales, agrícolas, artesanales, institucionales o que contribuyan al prestigio de una firma, de un sector industrial o de la imagen corporativa.
- Productos y materiales, así como procesos de fabricación y métodos de producción.
- Servicios: actividades de entidades financieras, seguros, turismo, transporte y otros servicios prestados por empresas e instituciones públicas y privadas.
- Sociedad: aspectos humanos, culturales, sociales, económicos, y ambientales relacionados con las actividades de las empresas e instituciones.
- Patrocinio de deportes o de actividades culturales.
- Tecnología e investigación científica y médica.

1.3 Los géneros en el video

Las empresas dedicadas a realizar producciones en video, operan generalmente dentro de una cierta variedad de géneros, salvo aquellas que se manejan únicamente en proyectos extensos como suele ser el caso de dramáticos. Esta diversidad de opciones, muchas veces se debe a la necesidad de cubrir los altibajos que pueden surgir por depender de una sola fuente, las alternancias económicas de una plaza o la conveniencia de diversificarse para ampliar una clientela.

En la actualidad, el video ha suplantado a gran forma a todo lo que antes se originaba en cine u otros medios audiovisuales como el diaporama (diapositivas sincronizadas con sonido), las filminas o sistemas especiales concebidos para la enseñanza como el P.I.P. (Presentación Individual Programada). La masiva utilización del soporte video en sus distintos formatos ha sido consecuencia de su gran flexibilidad, economía, y total adopción de este medio en el ámbito doméstico, comercial o institucional para la difusión de mensajes de todo tipo. Cada género, exige una cierta especialización y tiene características propias. Así por ejemplo el video publicitario es parte de un mundo complejo, de alta competitividad, creatividad, perfeccionismo y a veces con exigencias técnicas que demandan los más sofisticados recursos del medio. Sin embargo, es un campo que puede proporcionar buenos beneficios, si se cuenta con la organización acorde y los aportes humanos necesarios.

1.3.1 Documental

El género documental es uno de los temas preferidos por parte de los realizadores con inquietudes sociales o humanistas, el cual tiene una especificación muy precisa. El documental ha sido definido por su gran promotor escocés John Grierson⁴ como “el tratamiento creativo de la actualidad”, y así también el realizador británico e impulsor de este género, Paul Rotha⁵ definió que el documental “es un medio para interpretar creativamente y en términos sociales la vida de la gente tal como ella existe en la realidad”.

1.3.2 Experimental

Es la dimensión de su desarrollo estético. Pugna por crear un arte nuevo. Retoma a las artes plásticas tradicionales, artes visuales y al cine de vanguardia, pero paso a paso alcanza un sentido propio. Dos claros ejemplos son: el video performance y la video instalación.

1.3.3 Institucional

Es considerado como un sector bastante desconocido, pero de enorme desarrollo en la actualidad al incrementar sus aplicaciones a la comunicación interna y externa. Es aplicado como imagen corporativa de la entidad para darse a conocer; es decir, mostrar objetivos, cultura y filosofía de la misma.

⁴ Jorge La Ferla. Los medios audiovisuales, antología historia y praxis. p. 89

⁵ Ibidem

1.3.4 Musical

Es el resultado de la unión de géneros musicales y la capacidad expresiva del video. No solo se refiere a los videoclips como forma de promoción mercantil de discos, sino también al registro y recreación video-gráfica de conciertos, ópera, danza etc.

1.3.5 Periodístico

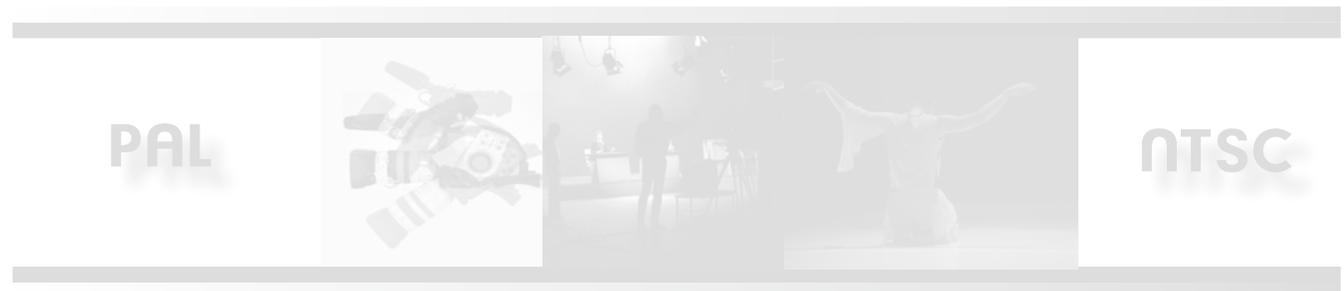
Este es el tipo de video utilizado en servicios informativos, ya sea para dar a conocer un tipo de noticia que es relevante en el mundo para la sociedad. Aquí la forma de conocer la noticia puede ser de tipo documental, noticiario, entrevista, reportaje, debate, mesa redonda o con recopilación de datos que pueden ser de último aviso.

1.3.6 Publicitario

Es la elaboración de mensajes publicitarios con la necesidad de un anunciante de dar a conocer un nuevo producto o servicio, con el fin de aumentar su aceptación social. Para hacer realidad esta difusión existe un proceso especializado (proceso creativo) que permite transmitir con éxito a la sociedad las intenciones del anunciante.

1.3.7 Social

Es el campo que manifiesta una expansión popular del video como instrumento para conservar recuerdos de tipo social. En su uso predominan los esfuerzos para grabar testimonios de diferente índole, (actos colectivos, prácticas tradicionales, fiestas, etc.) que después son usados para informar a grupos más amplios. También se ha usado ampliamente para la recuperación y valoración de la memoria histórica de las luchas sociales.



1.4 Tipos de video

En la actualidad existen dos tipos de video: el video análogo y el video digital, así como también los formatos de grabación y los tipos de sistemas en el que se graba y se transmite el video.

1.4.1 Video análogo

Es un video que ha sido grabado mediante un dispositivo analógico, es decir: un dispositivo que transmite la información sobre la imagen y el sonido creando variaciones en una señal electromagnética.

1.4.2 Video digital

Al contrario que el equipo analógico cuyo funcionamiento está sujeto a variación y ajuste, el equipo digital funciona a partir de ordenadores o computadoras. Una vez la imagen digitalizada, las señales se almacenan en una memoria digital tanto tiempo se desee así como ser procesadas.

1.4.3 Sistemas de televisión y video

Actualmente los sistemas de televisión y video en el mundo varían en dos aspectos fundamentales:

- Número de líneas por cuadro
- Sistema de codificación de color

Los magnetoscopios domésticos en Europa funcionan a distinta velocidad que los modelos de Estados Unidos y Japón, en consecuencia los videocasetes no son compatibles. Es decir, un video en formato VHS grabado en México no se puede ver en una video casetera de España u Holanda.

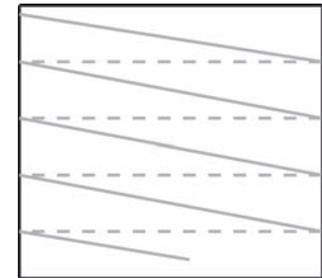
Por lo tanto ningún video cassette en sistema PAL se puede visualizar en video caseteras con sistemas NTSC o SECAM. Se puede visualizar en sistema SECAM y viceversa pero en blanco y negro.

1.4.3.1 Sistema NTSC

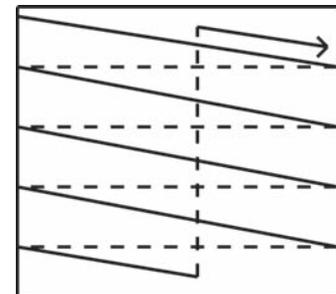
Sistema para América y Japón, sus siglas significan **National Television System Committee**. Este sistema proyecta 525 líneas por segundo (525 f/s). O también 1/30 seg. en frecuencia de cuadro.

1.4.3.2 Sistema PAL

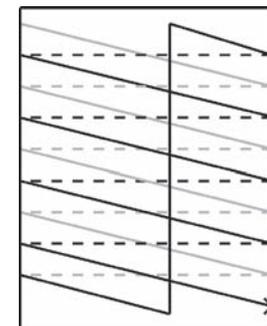
Sistema para Europa, sus siglas significan **Phase Alternate Line**. Este sistema proyecta 625 líneas por segundo (625 f/s). O también 1/25 seg. en frecuencia de cuadro.



Campo 1



Campo 2



Cuadro completo

Imagen de TV en sistema
NTSC



DVC PRO



Betacam Digital



Mini DV

1.4.3 Sistema SECAM

Este sistema es adoptado en Francia y sus siglas significan **System Electronique Memorie Avec Colour**. La diferencia de este sistema es que tiene una memoria de color. Por lo tanto, hablar de sistema SECAM es como referirse al sistema PAL.

La TV de alta definición (HDTV) tiene una resolución en pixeles mucho más alta que los formatos de video estándar (DV o DVD) o la emisión actual de TV (NTSC, PAL y SECAM). Sin embargo, los trabajos se siguen emitiendo a resolución estándar, y puede que pase aún algún tiempo antes de que las televisoras empiecen a emitir en alta definición al 100%. Primero porque los equipos de emisión son caros y segundo, los lugares recientes en transmisión digital se ha centrado en concentrar el máximo de canales en una distribución de cadenas lo mas amplia posible. Y finalmente, la introducción en el mercado del sistema HDTV obligará a los telespectadores a cambiar sus televisores por nuevos modelos de alta definición.

La imagen grabada en HDTV tiene una resolución de 1920 x 1080 pixeles, comparativamente el video DV tiene una resolución de 720 x 576 pixeles (PAL) y 720 x 480 pixeles (NTSC).

1.4.4 Formatos de video

Los formatos más populares del video analógico y digital hasta el momento son los siguientes:

FORMATO	FECHA INTRODUCCIÓN	ANÁLOGO/DIGITAL	ANCHO DE CINTA
Ampex	1957	Análogo	2 pulg
U-matic	1971	Análogo	3/4 pulg
VHS	1976	Análogo	1/2 pulg
Type C	1978	Análogo	1 pulg
Betamax	1979	Análogo	1/2 pulg
Betacam	1982	Análogo	1/2 pulg
Betacam SP	1986	Análogo	1/2 pulg
D-1	1986	Digital	19 mm
M-II	1986	Análogo	1/2 pulg
S-VHS	1987	Análogo	1/2 pulg
D-2	1988	Digital	19 mm
Hi-8	1989	Análogo	8 mm
D-3	1991	Digital	1/2 pulg
D-5	1992	Digital	1/2 pulg
D-6	1993	Digital	1/2 pulg
Digital Betacam /SX	1993	Digital	1/2 pulg
Digital-S (D-9)	1995	Digital	1/2 pulg
DVCAM	1995	Digital	1/4 pulg

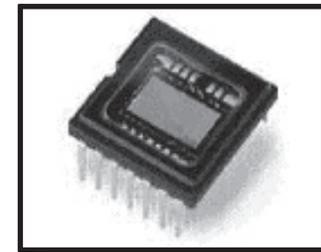
FORMATO	FECHA INTRODUCCIÓN	ANALOGO/DIGITAL	ANCHO DE CINTA
DVCPRO (D-7)	1995	Digital	1/4 pulg
MINI DV	1995	Digital	1/4 pulg
VCD	1991	Digital	
DVD	1994	Digital	
HDV		Digital	1/4 pulg
DVCPRO HD		Digital	1/4 pulg
HDCAM		Digital	1/2 pulg

1.5 La cámara de video

En los puntos anteriores se ha definido que el video técnicamente es un sistema de grabación y reproducción de imágenes y sonidos por medio de métodos electrónicos, es decir, a través de una cámara de video, que en lugar de métodos fotoquímicos como en el caso de la película fotográfica.

En un equipo de video, la cámara recoge las imágenes mediante un sistema óptico (objetivo) y las proyecta sobre una superficie recubierta de un material semiconductor, según la intensidad luminosa que recibe varía la intensidad de una corriente suministrada. Las señales eléctricas en las que la cámara transforma las imágenes contienen información sobre la forma, la luminosidad y el color de las mismas.

Actualmente las video cámaras más modernas utilizan un dispositivo de par de carga (Charge Couple Device) (CCD); este dispositivo sustituye a los tubos convencionales, el cual era el dispositivo utilizado en las cámaras de uno o más tubos, debido a que ahora las cámaras son más ligeras, mucho más sensibles a la luz y mucho más pequeñas. Actualmente, existen cámaras de uno, dos o tres CCD's, en donde el principio es el mismo que en las cámaras de uno, dos o tres tubos; es decir un tubo o un CCD para los tres colores luz (azul, verde y rojo o RGB), o un tubo o CCD para cada color.



Charge Couple Device

CCD

PAL

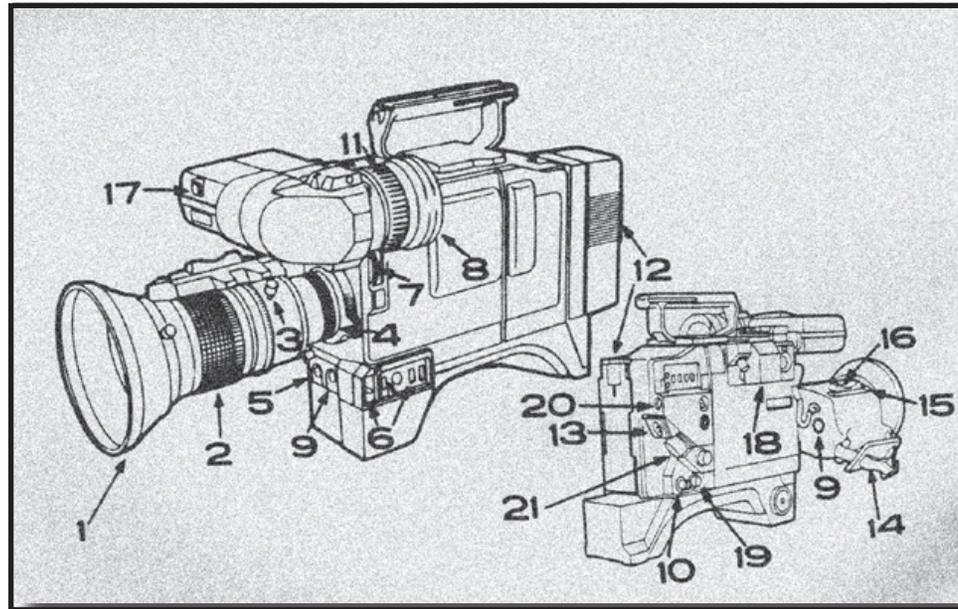


NTSC



1.5.1 Partes de la cámara

El diseño de todas las cámaras de video profesional varía, sin embargo, aquí se nombran las partes más importantes:



- | | |
|--|--|
| 1. Protección del lente | 11. Anillo de enfoque del viewfinder |
| 2. Control de enfoque | 12. Compartimiento para baterías |
| 3. Control manual de zoom | 13. Enchufe externo de corriente directa |
| 4. Control de apertura | 14. Switch del zoom |
| 5. Balance de ajuste de blanco y negro | 15. Encendido, apagado del iris: automático, manual o remoto |
| 6. Barras de color, switch de encendido | 16. Control automático del zoom |
| 7. Filtro compensador de color | 17. Indicador luminoso (aire/rec) |
| 8. Viewfinder ajustable indicaciones en pantalla | 18. Entrada de de micrófono |
| 9. Boton de grabación o REC | 19. Entrada para intercomunicación |
| 10. Conexión VTR, salida de video, cable de la cámara, monitor de la salida de video | 20. Entrada para audífono |
| | 21. Entrada para CCU |

1.5.2 Tipos de cámaras de video

-Cámaras de pequeño formato

Las cámaras manuales de pequeño formato o "camcorders" se han tornado una parte habitual de la vida cotidiana. Su ingenioso diseño y recursos siempre en aumento, ofrecen un amplio rango de oportunidades para la realización de imágenes, desde la grabación de video hogareño a programas educativos o de entretenimiento. Aunque el único CCD usado en este tipo de cámaras limita la definición de la imagen y la fidelidad del color.

-Cámaras portátiles ligeras

Son las cámaras portátiles o ligeras para todo propósito usadas para la recolección de noticias, tomas en exteriores y para trabajos en estudios pequeños. "El espectro de rendimiento va de los tipos de un solo CCD a formas de 3 CCD que producen imágenes de calidad superior".⁶

La ventaja principal de este tipo de cámara es su flexibilidad. Se puede llevar sobre el hombro, montarla en un trípode, un pedestal o un pescante o grúa de modo igualmente efectivo. Las formas desmontables de la cámara portátil pueden ser utilizadas con diferentes objetivos, visores, mandos (foco, zoom) para adecuarla al tipo de producción que se está realizando.

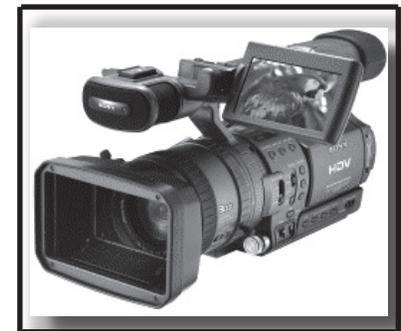
-Cámaras de estudio

Generalmente se encuentra en los centros de producción más grandes, la cámara de estudio o de producción es una pieza de equipo avanzada que produce imágenes de la calidad más alta de emisión. Normalmente está conectada con otras en un sistema de cámaras múltiples, para noticiarios, programas de paneles, entrevistas, programas de comedia etc.

Existen importantes diferencias entre este tipo de cámara y los mencionados anteriormente, entre las cuales destaca la siguiente: Esta cámara no es autónoma: forma parte de un sistema centralizado; es decir, que cada cámara esta conectada a una unidad de control de cámaras fuera del estudio.



Pequeño formato



Portátiles o ligeras



Cámara de estudio

⁶ Gerald Millerson. Como utilizar la cámara de video.
p. 26

PAL



NTSC

1.6 Etapas del proceso de producción

En toda producción realizada, existen tres etapas que son básicas y fundamentales: Preproducción, producción y postproducción.

1.6.1 Pre-producción

Es la etapa previa a la realización, o también etapa de planeación, es la parte de la producción más importante. Se hace sobre el escritorio, se preparan presupuestos, se ven cotizaciones, se realizan contactos tanto de técnicos como de talentos, se estudian tiempos y movimientos, se visitan las locaciones (scouting), se consideran comidas, viáticos y transporte etc. Es decir, la pre-producción contiene:

- Junta con el cliente para proporcionar a la producción toda la información de: Objetivo del video, objetivo de comunicación, público dirigido.
- Justificación: es argumentar claramente el por qué de lo que se va a producir.
- Investigación del tema: es la recopilación de información y datos sobre lo que se va a producir.
- Diseño del presupuesto: es diferente en cada caso de acuerdo con las necesidades de la producción, pero es muy importante su realización, ya que de esto dependen los sueldos y sobre todo las ganancias de una producción. Ejemplo:

Concepto	Cant	Aplic	Unitario	Parciales	Finales
OPCION PARA INVERSION FINAL 1: REALIZACION					
Adaptación de argumento literario	2	Dia	\$147.84	\$295.68	
Traducción de argumento literario al inglés	4	Cuartilla	\$82.50	\$330.00	
Creación de guión técnico y visualización	3	Dia	\$183.26	\$549.00	
Selección de Musicalización	2	Dia	\$128.33	\$256.66	
Diseño de producción	4	Dia	\$205.37	\$821.48	
Productor	18	Dia	\$206.25	\$3712.00	
Director	18	Dia	\$220.00	\$3960.00	
POR PRE-PRODUCCION					\$9926.00
Camarógrafo	1	Dia 10hrs	\$134.75		
Iluminador	1	Dia 10hrs	\$134.75		
Continuista	1	Dia 10hrs	\$82.50		

Cámara JVC KY-25 3 CCD con tripie	1	Día 10hrs	\$480.00		
Kit básico de iluminación Soft Light	1	Día 10hrs	\$254.00		
Kit de iluminación Lowell	1	Día 10hrs	\$205.00		
Por producción en locación	3	Día 10hrs	\$1291.00	\$3873.00	
Hospedaje en habitación triple	4	Noche	\$375.00	\$1500.00	
Alimentación para tres personas: 4 desayunos, 5 comidas, 4 cenas por 5 días.	39	Alimento	\$35.00	\$1365.00	
Transporte para staff y equipo desde DF-MTY	5	Día	\$275.00	\$1375.00	
Gasolina de transporte	332	Lts	\$1.30	\$431.60	
Casetas Mex-Mty-Mex.	/	Víats..	\$400.00	\$400.00	
Por viáticos para producción en locución	/	/	/	\$5071.60	
Locutor en español	6	Min. Fin.	\$88.00	\$528.00	
Locutor en inglés	6	Min. Fin.	\$176.00	\$1056.00	
Estudio de grabación para audio c/ operador	6	Hora	\$250.00	\$1500.00	
Stock audioteca	5	Cd	\$25.00	\$125.00	
Por producción en estudio	/	/	/	\$3209.00	
POR PRODUCCIÓN:					\$12153.00
Sala post-producción técnica con 3 maquinas betacam SP análogo con titulaje Macintosh y Transfer de SVHS a betacam SP análogo para edición de originales	12	Hora	\$25.00	\$6600.00	
Transfer de DAT a betacam SP análogo para inserto de audio master en video master	1	Hora	\$25.00	\$440.00	
Copiado de betacam SP análogo a VHS con TBC en versión de hasta 7'	2	/	/	\$660.00	
POR POST-PRODUCCIÓN					\$7700.00
Cinta DDS 90m para almacenaje de audio	1	Mat	\$110.00	\$110.00	
Cinta DAT 60' para audio master	1	Mat	\$44.00	\$44.00	
Videocasete SVHS de 30' para grabación de originales	4	Mat	\$80.00	\$320.00	
Videocassette betacam SP análogo de 30' para transferencia de originales para edición	2	Mat	\$154.00	\$308.00	
Videocasete betacam SP análogo de 10' para master	1	Mat	\$121.00	\$121.00	
Videocasete VHS T-30 para copiadros	6	Mat	\$37.40	\$224.00	
POR MATERIALES					\$1127.40
SUB TOTAL					\$30907.10
IVA 15 %					\$4636.06
INVERSION FINAL POR UN PROGRAMA DE 4 A 7 MINUTOS DE DURACIÓN:					\$35543.16

- Creación del plan de producción: También llamado *time table* consiste en la elaboración de un calendario con las actividades de la producción, en orden cronológico y especificando los recursos necesarios. Así se muestra en la siguiente tabla:

Programa / serie:	Duración:
Productor:	Fecha(s) de realización:
Director:	Página de
Camarógrafo:	
Op. Audio:	
	Fecha
	Horario
	Responsable (s)
	Tel.Fax.Cel.
	Actividad
	Recursos Necesarios
	Observaciones

- Contratación del personal de la producción: camarógrafo, guionista, iluminador etc.
- Kloster de lluvia de ideas: es todo el conjunto de bocetos que se tienen para la producción
- Creación del guión literario: el cual consiste en realizar un script o texto corrido sobre el tema.
- Creación del guión técnico
- Visualización del guión técnico
- Creación del storyboard: El storyboard es un instrumento para planificar el trabajo de un audiovisual. En el que se visualizan los diferentes momentos por los que atraviesa la imagen en movimiento. En un storyboard pueden incluirse indicaciones sobre el movimiento de algunos elementos que intervienen en la imagen y sobre los sonidos que la acompañan. Es una previsualización de un proyecto antes de empezar su proceso de materialización.
- Diagrama de cámaras
- Renta del equipo necesario
- Solicitud de permisos a instalaciones públicas o privadas
- Casting de locutores y actores en caso necesario
- Scouting o búsqueda de locaciones
- Apartado de equipo de edición y salas de post-producción
- Renta de vehículos en caso necesario
- Renta de cualquier utilería
- Renta de planta eléctrica
- Imprevistos posibles

1.6.2 Producción

Es la realización del proyecto en sí, la grabación ya sea en estudio o en exteriores (locaciones), lo cual, implica haber llevado a cabo toda la preproducción. Es el momento en el que el equipo de producción se reúne para realizar la grabación.

1.6.3 Post-producción

De acuerdo con el guión y la calificación del material grabado, se lleva a cabo la post-producción, la cual no tiene ningún problema si se planea bien la pre-producción. Lo que contiene esta etapa es:

- Banco de imágenes
- Calificación de material
- Break de edición
- Diseño de gráficos
- Musicalización
- Audio
- Efectos especiales
- Tiempos de servicio de edición
- Master o producto final
- Transfer
- Multicopiado
- Transmisión

1.6.3.1 Edición lineal

Este es el trabajo lineal que significa tener un orden (una línea) de principio a fin. Significa adherirse al principio de ensamblar un programa o proyecto de principio a fin, tomar en cuenta que una vez que se ha colocado la segunda toma ya no se puede recolocar o alterar fácilmente la primera. Cualquier cambio introducido en mitad de una secuencia editada implica regrabar todo el material nuevamente. "La naturaleza del medio magnético condiciona la manera en que se ha de reordenar el material, que no se puede cortar físicamente y recolocar a deseo del usuario. El montaje en cinta de video es lineal. La edición lineal hace que el usuario piense hacia delante y planifique la forma en que se edita una secuencia."⁷

⁷ José Luis Fernández Casado.
Postproducción digital, cine y video no lineal. p. 15-16

1.6.3.2 Edición no lineal

El trabajo no lineal intenta romper con esa estructura (una línea) y no seguir un orden establecido. En sí, lo que se intenta con la edición no lineal es que el usuario sea capaz de ensayar, de jugar con diferentes combinaciones de imágenes y sonidos. Ensayar, probar distintas soluciones creativas, es el fundamento de la edición no lineal. Se hace a través de un sistema electrónico de edición, es decir ordenador o computadora, que proporciona velocidad, potencia en el manejo de datos; esto es a través del hardware y software que permiten al editor o usuario combinar imagen y pistas de audio.

La no linealidad de un sistema implica que la naturaleza física del medio no impone restricciones a la forma en que se ordena el material. Las tomas pueden tratarse en diferente orden. Y por otro lado, el acceso aleatorio a la imagen permite al usuario buscar una determinada sección sin tener que desplazarse a lo largo del material o metraje para encontrar su posición. Es decir, que antes de cualquier edición tenga lugar en un sistema no lineal, el material en bruto que será la presentación final, debe ser importado o traído a la computadora. Es probable que el contenido de este material sean imágenes de video, aunque también se importan archivos gráficos, animaciones y audio. Este proceso de importación de video se llama digitalización. "La introducción de la informática en la edición ha desembocado en la llamada edición no lineal, un sistema de edición que permite que todo proceso sea reversible."⁸



Avid®

Avid Media Composer es uno de los sistemas de edición no lineal más importantes que existen. Su complejidad hace que el sistema funcione como software y también como hardware.

PAL



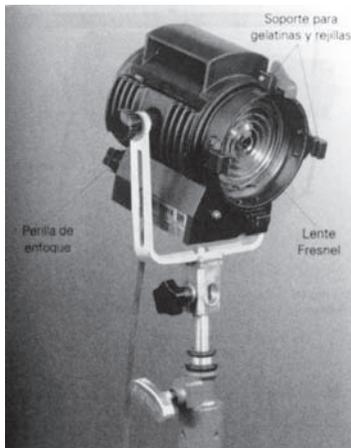
NTSC

⁸ Rafael Ráfols. *Diseño Audiovisual*. p. 71





Luz difusa o Soft Light



Luz direccional o Spotlight Fresnel

1.7 Iluminación

La iluminación en una producción de video tiene como objetivo iluminar una escena con el fin de que la cámara pueda ver, así como mejorar las condiciones generales de la escena con el fin de crear una tercera dimensión.

Toda luz que llega al ojo humano es una de dos formas diferentes de la misma energía lumínica básica. Cuando proviene directamente de una fuente como el sol o un foco se llama luz incidental. La habilidad de ver es en gran parte el resultado de la luz reflejada, la cual es la que ha entrado en contacto primero con la superficie de algún material antes de entrar al campo de visión del ser humano.

Existen dos tipos básicos de iluminación: direccional y difusa, dentro de los dos espacios: interiores y exteriores.

-Luz direccional

- Ilumina un área relativamente pequeña.
- Produce sombras bien definidas.
- Para lograr esta iluminación se requiere de lámparas que produzcan luz concentrada.

-Luz difusa

- Ilumina un área relativamente grande.
- Produce sombras suaves e indefinidas.
- Se requieren lámparas que produzcan luz difusa.

Una vez que se han tomado en cuenta estos aspectos, se procede a establecer donde se van a poner las fuentes de iluminación; se utiliza el llamado triángulo de iluminación, compuesto por una luz key, una luz fill y una luz back.

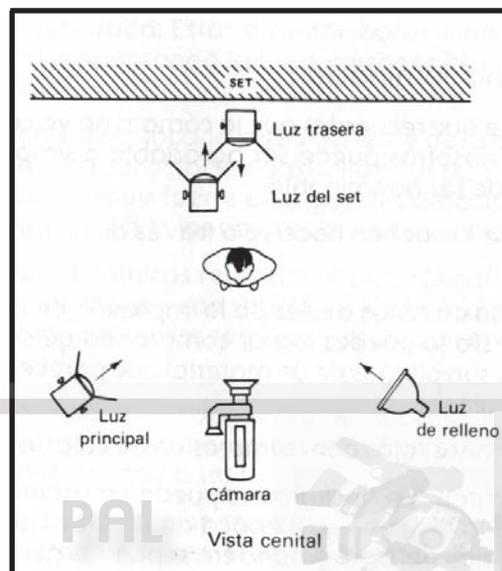
Luz Key. También llamada luz principal, la luz key es la más potente de las tres y se coloca a 45° respecto a la altura de los ojos del sujeto a iluminar. No se coloca exactamente de frente porque esto hace que se aplane la cara; lo ideal es ponerla ligeramente hacia un costado sin ser completamente lateral.

Luz Fill. También llamada luz de relleno o secundaria, la luz fill apoya a la luz principal atenuando las sombras desde el otro extremo. Puede lanzarse directamente o reflejándola a través de una superficie.

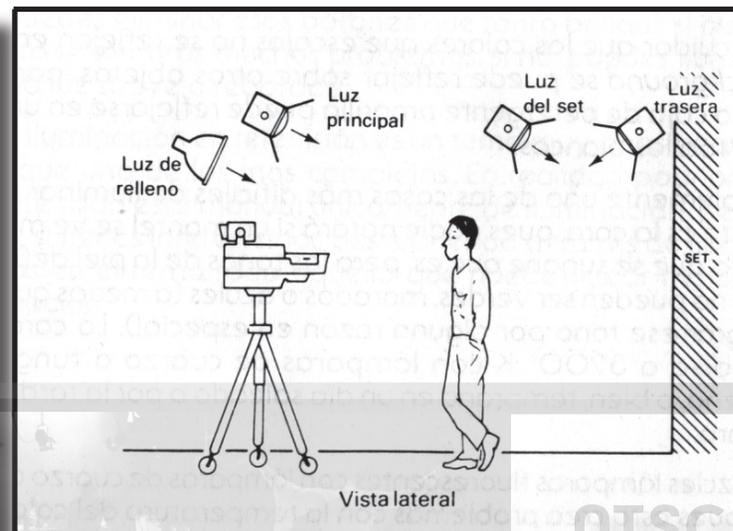
Luz Back. O luz también llamada de fondo, tiene la función de dar más profundidad de campo a la imagen, por decirlo así, separa al sujeto de la escenografía.

La clasificación de lámparas por el tipo de foco es la siguiente:

Luz incandescente (2800° K)	Utilizan focos de tungsteno
Luz de cuarzo (3200° K)	Utilizan focos de tungsteno pero su tubo contiene filamentos de tungsteno-halógeno
Luz Fluorescente (6500° K)	Utilizan tubos fluorescentes (muy poco uso en TV)
Luz HMI (Halogen Metal Iodide) (5500° k)	Luz de alta intensidad, necesita de una balastra para operar



Triángulo de iluminación cenital



Triángulo de iluminación lateral

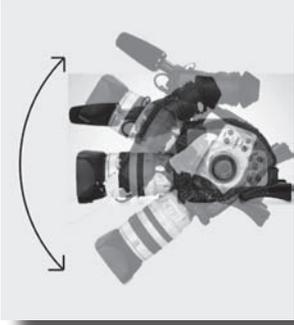
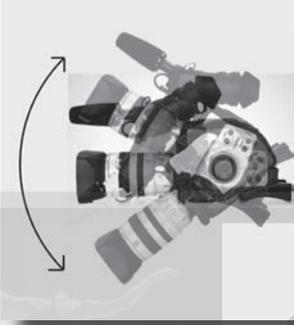
1.8 Composición visual

Cuando se habla de composición visual en video, se piensa en la idea de arreglar los encuadres para proporcionar un efecto atractivo y de armonía pero además es disponer de los elementos en la imagen a través del encuadre.

1.8.1 Movimientos de cámara

Existen diferentes movimientos que se pueden realizar con la cámara, con el objetivo de que las tomas realizadas tengan coherencia, funcionalidad, y cierto ritmo en base a lo que se quiere mostrar en la imagen. Estos movimientos si se llevan perfectamente a cabo proporcionan una mejor calidad a lo que se está produciendo.

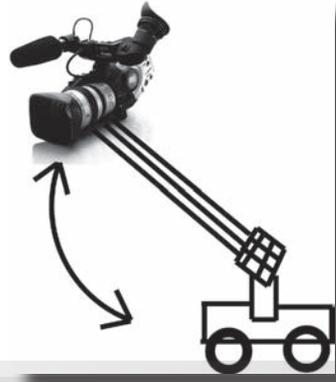
Los movimientos de cámara que más se manejan son los siguientes:

-Tilt Up	Movimiento de la cámara sobre su propio eje hacia arriba gradualmente	
-Tilt Down	Movimiento de la cámara sobre su propio eje hacia abajo gradualmente	

<p>-Dolly in</p>	<p>Movimiento de toda la cámara hacia delante, ya sea hacia el objeto o persona a tomar.</p>	
<p>-Dolly out</p>	<p>Movimiento de toda la cámara hacia atrás, ya sea el objeto o persona a tomar.</p>	
<p>-Paneo</p>	<p>Movimiento de cámara sobre su eje horizontal, de izquierda a derecha o viceversa. Cuando se hace un paneo a la izquierda (<i>pan left</i>) la cámara se mueve hacia la derecha y viceversa.</p>	

PAL

NTSC

<p>-Travelling</p>	<p>Movimiento de toda la cámara hacia la izquierda o la derecha. Para que el recorrido de un <i>travelling</i> sea suave generalmente se utilizan rieles.</p>	
<p>-Pedestal</p>	<p>Es elevar o bajar la cámara sobre el tripie. En algunas cámaras el tripie es hidráulico por lo que resulta ser un movimiento muy suave. <i>Pedestal up</i>, es subir la cámara y <i>Pedestal down</i> es bajarla.</p>	
<p>-Crane o boom up y boom down</p>	<p>Movimiento de la cámara hacia arriba o hacia abajo sobre una grúa. Su efecto es parecido al movimiento del pedestal, la diferencia es que el <i>crane</i> tiene mayor alcance vertical.</p>	

PAL



NTSC

<p>-Arc</p>	<p>Movimiento en forma de arco o semicírculo hacia delante o hacia atrás.</p>	
<p>-Tongue</p>	<p>Movimiento de la cámara de izquierda a derecha o viceversa sobre una grúa.</p>	

PAL



NTSC

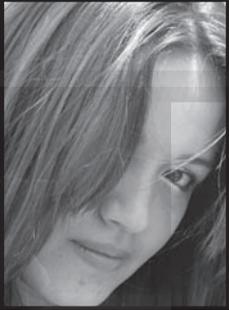


1.8.2 Tipos de tomas

Extreme Long Shot ELS	Toma muy abierta, permite ubicar al espectador y proporcionarle una impresión general del lugar, se puede utilizar para cubrir una acción muy grande. Generalmente se hace desde la cima de un edificio, una montaña o de manera aérea.	
-Long Shot (LS)	Generalmente se utiliza para empezar una escena, un long shot muestra inmediatamente donde se va desarrollar la acción y le permite al espectador ubicar el paisaje y al personaje.	
-Full Shot (FS)	Permite ubicar al sujeto en su entorno, se distinguen rasgos de las personas, ropa, etc, en general detalles del entorno.	

PAL

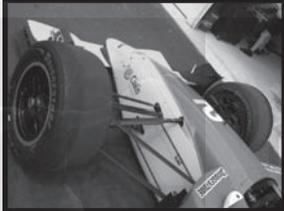
NTSC

<p>-American Shot (AS)</p>	<p>Es una toma de las rodillas hacia arriba. Puede ser una toma muy dinámica, pero con exageración puede causar tensión.</p>	
<p>-Medium Shot (MS)</p>	<p>Esta toma es de la cintura hacia arriba, permite ver algo del entorno y bastante del sujeto. Permite ubicar movimientos de brazos y gestos con bastante claridad.</p>	
<p>-Medium Close Up (MCU)</p>	<p>Toma de los hombros hacia arriba, los rasgos de la cara se ven perfectamente sin llegar al detalle. Este tipo de toma también implica una distancia personal pero puede provocar tensión al no lograr el entorno.</p>	
<p>-Close Up</p>	<p>Toma del rostro que es muy impactante ya que permite concentrar al espectador en lo que se desee que vea. En tomas como reacciones, respuestas, y emociones, el <i>close up</i> puede revelar un punto de vista que de otra manera no sería posible apreciar, pues centra la atención.</p>	

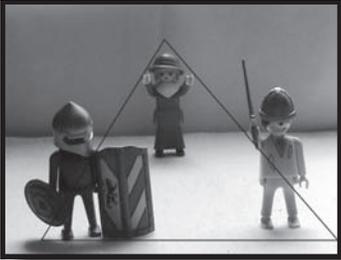
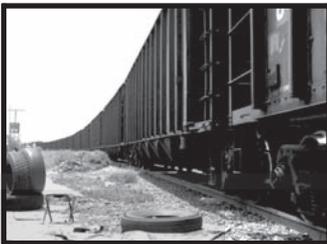
PAL

NTSC

Capítulo 1
El Video

<p>-Big Close Up (BCU) o Extreme Close Up (ECU)</p>	<p>Toma muy cerrada utilizada para revelar detalles de la cara, por ejemplo un ojo.</p>	
<p>-Tight Shot</p>	<p>Equivalente al <i>big close up</i>, pero en este caso en otra parte del cuerpo o a un objeto cualquiera.</p>	
<p>-Two Shot</p>	<p>Encuadre de dos personas. Aquí es posible indicar el tipo de encuadre que se desea. Por ejemplo: <i>two médium shot</i>.</p>	
<p>-Group Shot</p>	<p>Encuadre a tres o mas personas. Generalmente esta toma es un <i>full shot</i>.</p>	
<p>-Plano Holandés</p>	<p>La cámara se inclina a partir de 30° en la toma.</p>	

1.8.3 Técnicas de encuadre

<p>-Composición triangular</p>	<p>Es la composición mas simple, esto es, aquella en que la figura humana equivale a un triángulo, con su base ocupando el espacio inferior de la pantalla. El mismo principio triangular podemos aplicarlo a tres figuras cuando sus posiciones relativas ocupan el espacio triangularmente.</p>	 <p>A black and white photograph showing three figures in a triangular arrangement. One figure is at the top vertex, another at the bottom left, and the third at the bottom right. They are positioned on a flat surface, and their relative positions form a clear triangle within the frame.</p>
<p>- Figuras en L</p>	<p>Se pueden obtener una serie de composiciones que siguen pautas geométricas, por ejemplo, la llamada composición en L.</p>	 <p>A black and white photograph of an interior space, possibly a hallway or a room under construction. The composition is dominated by strong L-shaped lines formed by the walls, floor, and ceiling, creating a sense of depth and geometric structure.</p>
<p>-Figuras que recorren la diagonal de la pantalla</p>	<p>Un principio de composición es el que señala que toda acción es proyectada de manera más efectiva cuando se produce diagonalmente en relación a la pantalla.</p>	 <p>A black and white photograph of a construction site. A long, diagonal line of structural elements, possibly a wall or a set of stairs, runs from the bottom left towards the top right of the frame, illustrating the concept of diagonal composition.</p>

PAL

NTSC

-Toma de cámara con punto de vista alto-toma picada

El tiro de cámara alto puede ser usado de muchas maneras, una de ellas es para dar un tiro de establecimiento general. Otra para situar el punto de vista de otro personaje. Este tipo de ángulo le da al espectador el sentido de superioridad y autoridad. Las tomas muy picadas dan la sensación de caída.



-Toma de cámara con punto de vista bajo-toma contrapicada

Estas tomas hacen aparecer a los sujetos como fuertes, imponentes, una persona puede parecer amenazante. El diálogo y el movimiento se vuelven muy significativos y dramáticos con esta toma, entre más cerrada es más impactante.



-Primeros planos

Es muy utilizada esta toma de primeros planos en composiciones en las cuales cumplan una función informativa.



<p>-Tomas cruzadas o criss-cross</p>	<p>Primero se toma al objeto A en <i>over shoulder</i> sobre el objeto B, las posiciones se cambian para tomar al actor B en <i>over shoulder</i> sobre el actor A y se remata con una toma horizontal de ambos.</p>	
<p>-Aire</p>	<p>El aire en una toma se refiere al espacio entre la acción y la orilla de la pantalla del televisor en cualquiera de los cuatro lados o también en el visor (<i>view finder</i>) de la cámara</p>	

PAL



NTSC



1.9 Audio y musicalización

El audio en video, se refiere a todas las ondas de sonido captadas cuando se produce un video, es decir, este sonido es el ruido ambiental captado, ya sean voces, aire, música, etc. A diferencia del audio, la musicalización, es añadir pistas musicales al video, con el fin de crear una coherencia y asociación con las imágenes que se presentan, es decir, un tipo de ambientación.

Las funciones básicas del sonido en el video son:

- Brindar información esencial o adicional
- Establecer un estado de ánimo, añadir energía estética
- Proporcionar la estructura rítmica del campo visual

Combinación de imagen y audio

El sonido acentúa la carga emotiva de la comunicación, reforzando el valor expresivo de la imagen, dándole relieve al dotarla de una dimensión envolvente para que el espectador se sienta dentro. El sonido influye en la creación de la sensación del espacio, porque los sonidos o parte de ellos, se relacionan con ciertas imágenes que adquieren así un mayor protagonismo.

El sonido está compuesto por la palabra, la música, y los efectos sonoros. A ellos podemos añadir el silencio porque también puede tener valor expresivo. La palabra tiene habitualmente una función informativa, se usa cuando se busca la precisión comunicativa. El texto oral como narración (no el contexto musical) tiene una gran fuerza, es capaz de estructurar tanto la visión como la audición. Los efectos sonoros son la simulación de los sonidos. Tienen sobre todo capacidad icónica, tanto por si mismos como ligados a la imagen correspondiente pero también pueden conseguir este objetivo mezclándose con la música.

- Imagen domina-sonido apoya (es el caso del cine)
- Sonido domina-imagen apoya
- Sonido e imagen se apoyan alternativamente (es la combinación ideal)
- Sonido e imagen corren independientemente

PAL



NTSC

Como se relaciona la música con la imagen

La música, al complementar la imagen puede:

- Crear un estado de ánimo
- Lograr una ironía con respecto a lo que vemos
- Vender una idea

1.9.1 Tipos de micrófonos

Omnidireccional

Reciben el sonido de todas direcciones en un ángulo de 360° son igualmente sensitivos en todo su alrededor. Es excelente para trabajar cerca de la fuente de sonido, pues aunque ésta se mueva, el micrófono sigue captando el sonido.

Direccional

Se define como un micrófono que tiene una gran sensibilidad hacia una sola dirección. Se puede decir que es mitad bidireccional (que capta el sonido únicamente adelante y atrás del micrófono).

Unidireccional

Son muy sensibles en la dirección que se les dirige y pocos sensitivos a los lados o atrás de ellos. Se pueden mover lejos de la fuente y aún escuchar el sonido. Un micrófono unidireccional solo se puede usar cerca si el entrevistado o personaje no se mueve mucho.

Shotgun

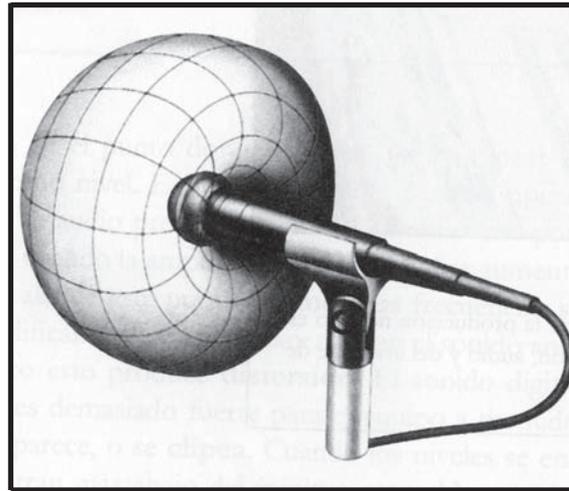
Es un micrófono unidireccional, elimina todos los sonidos excepto aquellos que provienen de donde se está apuntando. Este tipo de micrófono es especialmente útil en ambientes ruidosos y en situaciones donde se quiere captar un sonido a gran distancia.

Cardioide

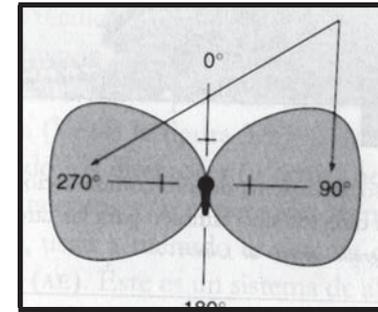
Un micrófono cardioide permite al actor o personaje trabajar lejos de él sin captar demasiado eco. Además permite que el sujeto se mueva y lo sigue captando. Son insensitivos a los sonidos que provienen de atrás, lo cual los hace muy buenos para eliminar el ruido alto.

Hipercardioide

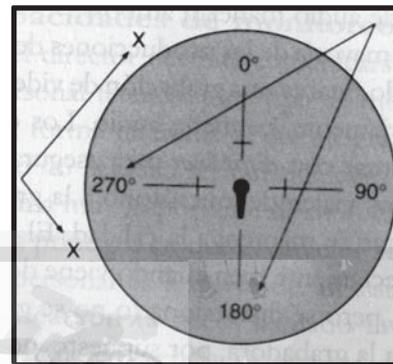
Son micrófonos más sensitivos que los cardioide, en una sola dirección. Se puede pensar en estos micrófonos como una mezcla entre un micrófono unidireccional y uno cardioide



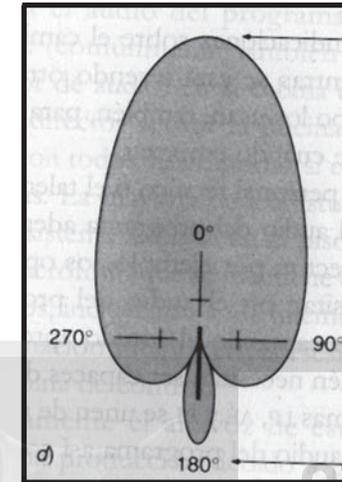
Cardioide



Bidireccional



Omnidireccional



Hipercardioide

1.10 Público objetivo

Esto es determinar primeramente a que público va dirigido el trabajo realizado, es decir, ¿quién es el receptor? ¿a qué clase social y económica pertenece?. En si, la finalidad no es solo que el público lo vea, sino que el video cumpla con el objetivo específico.

1.11 Objetivo de comunicación

Comunicación es el proceso de transmisión y recepción de ideas, información y mensajes, por lo cual, el objetivo de comunicación es: ¿qué es lo que se quiere lograr con la producción de un video?

1.12 Carácter de contenido

Esta es la parte donde se identifican los elementos del guión literario que reflejan la personalidad del producto, es decir, características de estilo, redacción, imágenes, musicalización, efectos especiales, etc.

PAL



NTSC



Video institucional para Difusión Cultural UNAM.
El arte y la cultura en la Universidad Nacional Autónoma
de México - en Ciudad Universitaria.

CAPÍTULO



Taller Coreográfico Temporada 76

Marco Histórico



2

2.1 La UNAM

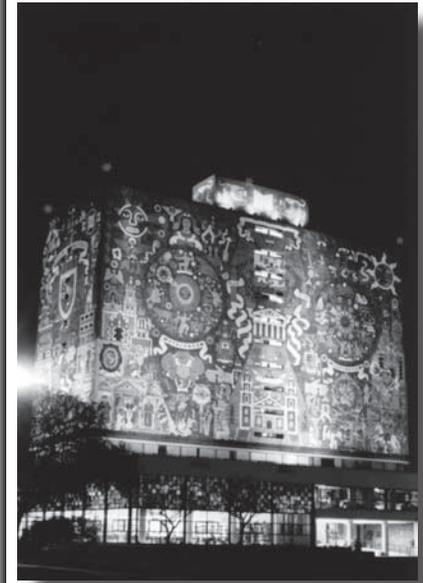
La Universidad Nacional Autónoma de México, es la institución pública mexicana de enseñanza superior situada en la Ciudad de México y en la zona conurbada. La Universidad Nacional Autónoma de México tiene como misión impartir educación superior para formar profesionales, investigadores, profesores universitarios y técnicos útiles a la sociedad; organizar y realizar investigaciones, principalmente acerca de las condiciones y los problemas nacionales y extender con la mayor amplitud posible los beneficios de la cultura. Siendo así la llamada primera casa de estudios de México y América Latina.

Las instalaciones de la Universidad Nacional Autónoma de México se encuentran distribuidas en todo el territorio mexicano, aunque la mayoría se concentra en la Ciudad de México y sus alrededores. La Ciudad Universitaria, en la zona sur del Distrito Federal, alberga las oficinas de la administración central y la mayoría de las facultades y escuelas, institutos y centros de investigación, además de un centro cultural, un estadio olímpico, importantes instalaciones deportivas, y la Biblioteca y Hemeroteca nacionales. Existen otras tres escuelas y cinco unidades multidisciplinarias en la Ciudad de México y el Estado de México. Además, la Universidad cuenta con sedes o polos de desarrollo dedicados a la investigación y la docencia en otros 11 estados de la República Mexicana.

2.1.1 Breve historia

La Universidad de México fue fundada en 1551 por el príncipe Felipe, que se convertiría más tarde en Felipe II de España, y aprobada por una carta papal como Universidad Real y Pontificia de México en 1595. Por gestiones del Ayuntamiento de la ciudad de México, de las órdenes religiosas y muy especialmente del primer virrey de Nueva España, don Antonio de Mendoza, el Emperador Carlos V expidió en la Ciudad de Toro, el 21 de Septiembre de 1551, la cédula por la que fue fundada la Universidad, que poco después habría de llamarse Real y Pontificia Universidad de México y sería así la más antigua del Continente Americano, donde su primer rector fue don Antonio Rodríguez de Quezada. Aquí se establecieron cátedras de teología, escritura sagrada, teología eclesiástica, leyes, artes, retórica y gramática. La enseñanza impartida en esta Universidad, de acuerdo con la época, era esencialmente escolástica. Toda ella se reducía al estudio de libros y a discusiones.

La Real y Pontificia Universidad de México fue el cuerpo científico más respetable que existió en América en los tres siglos coloniales como se desprende de la lectura de los prólogos de las constituciones que la rigieron. Mas tarde, la decadencia de la Universidad fue haciéndose más y más notoria. Consumada la Independencia, una minoría selecta comenzó a preocuparse por introducir reformas en la educación científica y literaria. Se creía que era urgente cambiar la orientación y finalidades de la educación pública, se siguió pensando en las necesarias reformas porque la decadencia de la Universidad y los colegios era visible, por lo que en un decreto de Valentín Gómez Farias en Octubre de 1833 la Universidad quedó suprimida por ser declarada "inútil, irreformable y pernicioso". Hasta 1858 se derogó el decreto anterior reestableciendo de nuevo la "Nacional y Pontificia Universidad".



La Biblioteca Central



Capítulo 2 Marco Histórico



Torre de Rectoría



⁹ Informe sobre datos históricos y estado actual de la Universidad Nacional Autónoma de México. P. 51

¹⁰ UNAM Siglo XXI, Espíritu en movimiento. P. 81

“La Universidad no tiene historia; la Universidad Pontificia no es el antepasado, es el pasado; la nueva Universidad quiere basarse fundamentalmente en la investigación científica; su acción educadora debe resultar de su acción científica a cargo de grupos selectos de la intelectualidad mexicana”⁹

En ese entonces la Universidad ya estaba constituida por establecimientos que ya existían: Escuela Nacional Preparatoria, Escuela de Jurisprudencia, Escuela de Medicina, de Ingenieros y de Bellas Artes. Y de ahí que fue designado el primer rector quien fue el venerable maestro abogado Joaquín Eguía Lis. En 1931 por acuerdo del ministro José Vasconcelos quedaron señaladas como partes constitutivas de la Universidad, las ya antes mencionadas, además de la Facultad de Altos Estudios, Facultad de Medicina, Facultad Odontológica, Facultad de Ingenieros, Facultad de Ciencias e Industrias Químicas. Así durante la rectoría de Vasconcelos se cambió el lema primitivo de la Universidad por el siguiente: “Por mi raza hablará el espíritu”.

2.1.2 Difusión de la cultura en la UNAM

“Desde la fundación de la Coordinación de Difusión Cultural en los albores del siglo XX, la Universidad Nacional ha incidido de manera importante en el desarrollo cultural del país, y ha contribuido a preservar y fortalecer la identidad nacional.

Este carácter promotor de la cultura en la Universidad Nacional Autónoma de México quedó consagrado como una de sus funciones sustantivas en la Ley Orgánica. Así desde 1929 se estableció que la UNAM tiene el imperativo de extender con la mayor amplitud posible los beneficios de la cultura. A partir de entonces, el Estado le ha encomendado la salvaguarda de museos, colecciones e instituciones científicas, humanísticas y culturales.”¹⁰

Es precisamente en el ámbito universitario donde se ha desarrollado la mayoría de los movimientos culturales y artísticos del siglo XX. A la Universidad Nacional han estado ligados los más importantes artistas plásticos, los mejores escritores y músicos, así como los renovadores de la danza, el cine y el teatro, y en general, las manifestaciones más serias de la cultura mexicana moderna.

La oferta cultural y artística que produce, presenta y promueve la Coordinación (a través de cinco direcciones artísticas, dos direcciones de medios de comunicación, dos centros de difusión y dos centros de extensión, tanto al interior de la Universidad como fuera de sus instalaciones) ha sido desde hace muchos años punta de lanza en materia de difusión cultural y ha rebasado las fronteras del campus universitario y de la propia nación.



2.2 Historia de Difusión Cultural UNAM

En 1947 se creó la Dirección General de Difusión Cultural con el propósito de integrar las principales actividades de difusión de la cultura de esta Universidad. Treinta años más tarde, en 1977, se creó la Coordinación de Extensión Universitaria, con el objetivo de sistematizar las actividades de difusión cultural realizadas a través de la Dirección antes mencionada, de las dependencias que de ella se derivaban, así como de los centros de extensión. Así, formaron parte de esta Coordinación: la Dirección General de Cursos Temporales, la Dirección General de Difusión Cultural, el Centro de Iniciación Musical, el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, la Filmoteca UNAM y el Departamento de Distribución de Libros Universitarios (que cambió de denominación, a Distribuidora de Libros de la UNAM en noviembre de 1978). En marzo de ese mismo año, se constituyó Radio UNAM a partir del Departamento de Radio dependiente de la Dirección General de Difusión Cultural. En 1981 quedó integrada, como una dependencia autónoma, la antigua Escuela de Verano a la que se denominó Centro de Enseñanza para Extranjeros. Dentro de la Dirección General de Difusión Cultural se construyeron las direcciones de Actividades Musicales y Actividades Teatrales. En 1983, el Centro de Investigación y Servicios Museológicos se integró al Subsistema de Extensión Universitaria, por lo que muchos de sus programas fueron modificados para cumplir en una forma más clara y precisa con las labores de Extensión Universitaria. Durante el rectorado del doctor Jorge Carpizo, en 1986, se creó la Coordinación de Difusión Cultural con los recursos materiales y humanos de la Dirección General de Difusión Cultural y de la Coordinación de Extensión Universitaria, con el fin de evitar la dispersión de esfuerzos y la duplicidad de funciones entre las dos dependencias. Además de señalarse las funciones de extensión que compartían ambas dependencias, se crearon las direcciones de Literatura y Cinematografía y el Departamento de Danza se anexó a la Dirección de Teatro, por lo que, con la de Actividades Musicales sumaron cuatro las direcciones de difusión artística universitaria. En 1989 desapareció la Dirección General de Extensión Académica y la Dirección General para la Administración de Recintos Culturales, Recreativos y Deportivos, por lo que parte de sus funciones se integraron a la Coordinación de Difusión Cultural, quedando conformada por las siguientes dependencias:

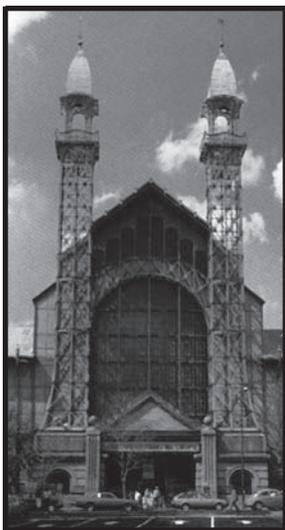
- Dirección de Actividades Cinematográficas
- Dirección de Actividades Musicales
- Dirección de Literatura
- Dirección de Teatro y Danza
- Dirección General de Radio UNAM
- Dirección General de Televisión Universitaria
- Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras
- Centro de Enseñanza para Extranjeros
- Centro de Iniciación Musical
- Centro de Investigación y Servicios Museológicos
- Centro Universitario de Estudios Cinematográficos
- Centro Universitario de Teatro



Difusión Cultural UNAM



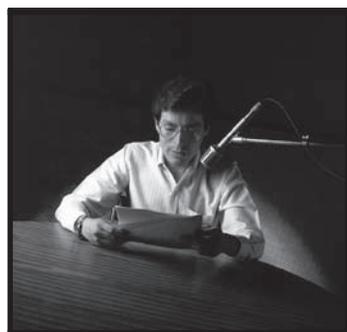
Capítulo 2 Marco Histórico



Museo del Chopo



Casa del Lago



Radio UNAM

El Museo Universitario del Chopo, Casa del Lago y el Departamento de Difusión Cultural en el Palacio de Minería, forman parte de la estructura interna de la Coordinación. Sin embargo, en 1993, el Departamento antes mencionado desaparece por la duplicidad de funciones con la Facultad de Ingeniería, mientras que Casa de Lago y el Museo del Chopo realizaban los trámites administrativos para alcanzar la categoría de dependencias y formar parte del Subsistema de Difusión Cultural. Por acuerdo del rector Francisco Barnés de Castro, en febrero de 1997, la Coordinación de Difusión Cultural cambió su estructura. El Centro de Investigación y Servicios Museológicos modificó sus funciones y su denominación a Dirección General de Artes Plásticas. Mientras que el Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras y el Centro de Enseñanza para Extranjeros se integraron a la Secretaría General. De esta forma, el Subsistema de Difusión Cultural quedó constituido por:

- Dirección General de Actividades Cinematográficas
- Dirección General de Actividades Musicales
- Dirección General de Artes Plásticas
- Dirección de Literatura
- Dirección de Teatro y Danza
- Dirección General de Radio UNAM
- Dirección General de TV UNAM
- Centro Universitario de Estudios Cinematográficos
- Centro Universitario de Teatro
- Casa del Lago
- Museo Universitario del Chopo

Para este año 2006, la Coordinación de Difusión Cultural tiene a su cargo las siguientes dependencias:

- Dirección General de Actividades Cinematográficas
- Dirección General de Actividades Musicales
- Dirección General de Artes Visuales
- Dirección de Literatura
- Dirección de Danza
- Dirección de Teatro
- Dirección General de Radio UNAM
- Dirección General de TV UNAM
- Centro Universitario de Estudios Cinematográficos
- Centro Universitario de Teatro
- Casa del Lago Maestro Juan José Arreola
- Museo Universitario del Chopo
- Palacio de la Autonomía
- Antiguo Colegio de San Ildefonso (junto con el Gobierno del Distrito Federal y Conaculta)

2.2.1 Actividades artísticas y culturales manejadas en Ciudad Universitaria

Las actividades artísticas que organizan las dependencias de Difusión Cultural que se llevan a cabo en Ciudad Universitaria son las siguientes, las mismas que se toman en cuenta para el proyecto audiovisual:

-Artes Visuales. Llevadas a cabo en el Museo de Universitario de Ciencia y Arte (MUCA). Entre sus funciones está el estudio, la clasificación, y la conservación del acervo histórico de la institución. Presenta las propuestas más diversas y vanguardistas de la plástica universitaria y general en un ambiente de expresión de gran pluralidad. Todo esto es realizado a través de la Dirección General de Artes Visuales.

-Actividades Cinematográficas. Llevadas a cabo en la Filmoteca de la UNAM. La cual se encarga de preservar, clasificar y difundir el acervo cinematográfico de la UNAM, que está bajo su custodia, procura incrementarlo, rescata y restaura cintas de gran valor histórico. Se promueve el conocimiento de la cultura cinematográfica tanto nacional como internacional a través de la Dirección General de Actividades Cinematográficas.

-Actividades Musicales. Acercan la música de cámara y de concierto a la comunidad universitaria y a la sociedad en general, se rescatan y se difunde el acervo musical de México. En su programación incluye artistas y grupos nacionales e internacionales de diversas tendencias y se organizan encuentros, festivales y semanas dedicadas a diferentes grupos de instrumentos con especialistas mexicanos y extranjeros, esto a través de la Dirección General de Actividades Musicales.

-Literatura. La Dirección de Literatura tiene como propósito incorporar a la comunidad universitaria y al público en general el ejercicio de la literatura mediante, la edición y difusión de diferentes colecciones editoriales, la organización de conferencias y mesas redondas, el fomento a la lectura y el contacto con los autores. El quehacer literario de México ha estado ligado al destino de la Universidad Nacional. Desde su fundación esta casa de estudios ha acogido a los autores más prominentes de nuestro país. Es impulsora del trabajo literario de jóvenes talentos; difusora de la obra de autores nacionales e internacionales y promotora de la lectura entre la comunidad universitaria y la sociedad en general. A través de su Dirección de Literatura organiza certámenes y talleres de creación literaria para escritores en ciernes

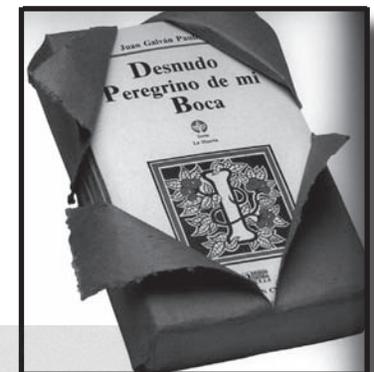
-Danza. Las aportaciones de la UNAM al desarrollo de la danza mexicana se reconocen en la tradición y prestigio que han acumulado sus grupos coreográficos en las últimas dos décadas: Danza Libre Universitaria, Danza Contemporánea Universitaria y Taller Coreográfico de la UNAM. También ha sido fundamental la labor de promoción que realiza la Dirección de Danza de las expresiones dancísticas de todos los géneros, a través de la producción de nuevos montajes y la selección y programación de las compañías más prestigiadas de México y el mundo.



Cine



Música



Literatura

Capítulo 2 Marco Histórico



Artes Visuales



Teatro



Televisión

-Teatro. El fenómeno teatral en esta casa de estudios está ampliamente atendido en todas sus manifestaciones. La Dirección de Teatro produce, programa y difunde puestas en escena con lo mejor de la dramaturgia nacional e internacional, asimismo promueve la formación de nuevos talentos a través de su Festival Nacional de Teatro Universitario. La actividad teatral trabaja en la investigación y la experimentación, proyectando así distintas propuestas de expresión de diverso carácter.

-TV UNAM. Esta dependencia produce programas de apoyo a la docencia y de difusión de los avances de la investigación que se realizan en la UNAM y de la producción cultural y artística universitaria. Lleva a cabo la transmisión de cursos y diplomados por medio de videoconferencias y teleconferencias, lo cual le otorga un papel relevante en los programas de educación a distancia y de enlace con el extranjero.

Televisión UNAM es el medio de expresión de la diversidad y riqueza cultural, artística, científica y de pensamiento universitarios a través de la producción y transmisión televisivas para fomentar la vinculación entre los universitarios y la de la Universidad con la sociedad. Representa una alternativa televisiva de calidad con una amplia penetración pública que divulga el pensamiento y la creación y que fomenta el desarrollo de los universitarios y de la sociedad. Este centro de producción también inicia sus transmisiones por Cablevisión en el canal 144 a partir del año 2005, lo cual es un gran paso como televisora Universitaria.

La mayor parte de las actividades artísticas que organizan las dependencias de Difusión Cultural se llevan a cabo en el Centro Cultural Universitario, que se ubica en el extremo Sur de Ciudad Universitaria, el cual está integrado por:

-La sala Nezahualcóyotl, inaugurada en 1976. Es la sala de conciertos más importante de América Latina y tiene un aforo para 2.311 personas.

-La Unidad Teatral, inaugurada en 1979, está compuesta por el teatro Juan Ruiz de Alarcón y el foro Sor Juana Inés de la Cruz, diseñados para el teatro clásico y el teatro experimental, respectivamente. El primero tiene capacidad para 417 personas, tanto que el segundo para 150.

-La sala Miguel Covarrubias fue proyectada para funciones de danza, aunque cuenta con características técnicas que permiten acoger otros géneros como la ópera o el teatro musical. Tiene capacidad para 724 personas.

-La sala Carlos Chávez, diseñada especialmente para música de cámara, puede recibir a 163 espectadores.

-Las salas Julio Bracho y José Revueltas, están dedicadas a las proyecciones cinematográficas. Tienen cupo para 345 y 260 espectadores respectivamente.



Centro Cultural Universitario
Insurgentes Sur # 3000, Zona Cultural de Ciudad Universitaria

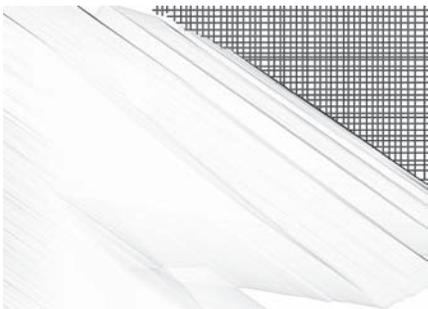


CAPÍTULO

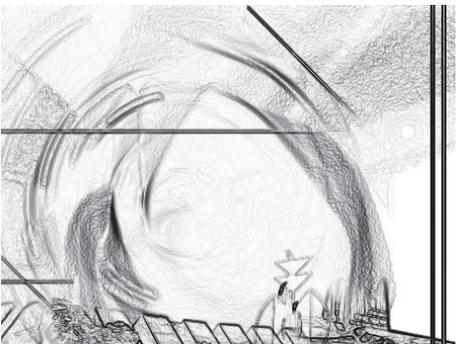
Video institucional para Difusión Cultural UNAM.
El arte y la cultura en la Universidad Nacional Autónoma
de México - en Ciudad Universitaria.



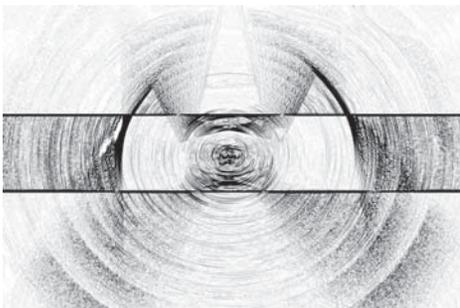
Realización del proyecto audiovisual



Tercera propuesta



Primera propuesta



Segunda propuesta

3.1 Metodología: Proceso creativo de solución de problemas de Bernd Löbach.

La elaboración de un proyecto de diseño audiovisual impone el uso de metodología para que el proceso no resulte demasiado caótico. Un determinado proyecto puede no requerir mucha metodología, aunque siempre será necesario hacer uso de ella, a menudo de manera inconsciente, porque todo el trabajo se organiza de un modo u otro. Un método, sirve para ordenar y hacer más efectivo el proceso productivo, pero no es algo que se decida el primer día y sirva para siempre, sino que necesita sucesivas revisiones y actualizaciones para que sea operativo y efectivo.

“No existe una metodología general, lo que existen son proyectos concretos en los que es necesario organizar, dentro de lo posible, todas las variables, que en ellos intervienen para aprovechar los recursos de los que se dispone y para que, a medida que pasa el tiempo, se vayan superando etapas y el trabajo avance por las distintas etapas creativas.”¹¹

Bernd Löbach considera al proceso del diseño como el conjunto de posibles relaciones entre el diseñador y el objeto diseñado para que éste resulte un producto reproducible tecnológicamente.

Para que funcione el proceso, el diseñador como productor de ideas ha de recoger informaciones diversas con las que trabaja para solucionar un problema de diseño, donde son indispensables las facultades creativas para seleccionar los datos correctos y aplicarlos en las situaciones pertinentes.

“La forma de manifestar el aspecto creativo es el establecimiento de relaciones novedosas basadas en conocimientos y experiencias anteriores que se vinculan con la información específica de un problema dado.”¹²

El proceso del diseño implica tanto lo creativo como los procedimientos de solución de problemas que siguen como constantes:

- Un problema existe y es descubierto
- Se reúnen informaciones sobre el problema, se valoran y se relacionan creativamente
- Se desarrollan soluciones para el problema que se juzga según criterios establecidos
- Se realiza la solución más adecuada

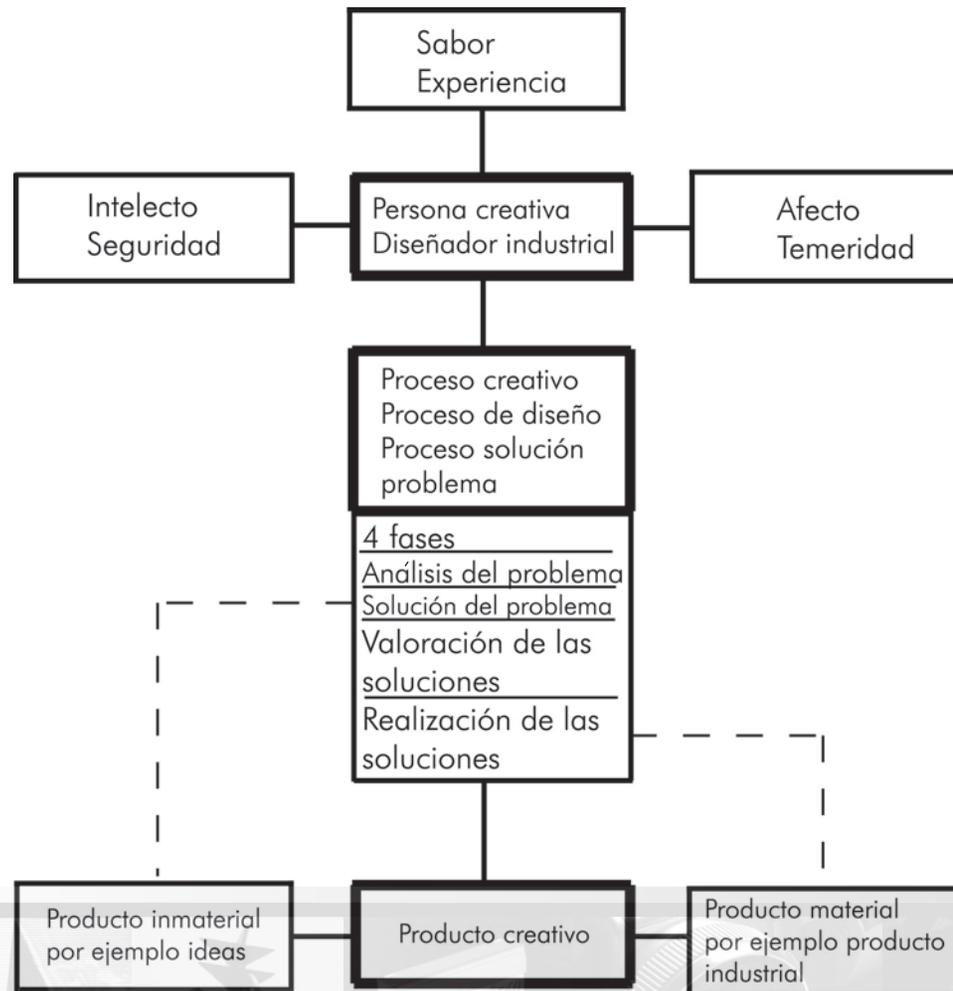
Lo importante es el esfuerzo del diseñador en cada una de las fases por definir y enfocar hacia la solución: un objeto de diseño con cuyo uso se cubrirán necesidades de forma duradera.



¹¹ Rafael Ráfols. Diseño Audiovisual. p. 55

¹² Luz del Carmen Vilchis. Metodología del diseño. p. 107

Löbach expresa las fases del proceso de diseño en el siguiente modelo:



Para la comprensión de las 4 fases, a continuación se presenta el desglose de acciones a desarrollar por parte del diseñador y comunicador aplicando los puntos al proyecto:

Fase 1: Análisis del problema

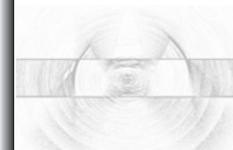
El punto de partida es el descubrimiento del problema, cuyo planteamiento, según Löbach generalmente le es presentado al diseñador y comunicador por la empresa.

Para el análisis del problema, con la intención de brindar la mejor solución, es indispensable recopilar todos aquellos datos necesarios. Aquí cualquier dato contribuye a la base en la que se edifique una respuesta. Löbach desglosa las posibilidades:

- en el análisis de la necesidad se estudia cuantas personas se interesan en la solución de problema
- el análisis de la relación social se refiere al vínculo entre un probable usuario y el objeto, considerando la descripción amplia de aquel.
- en el análisis de las relaciones con el entorno se considera el ambiente en que se insertará el objeto. Se estudian las circunstancias especiales a que se expondrá el objeto y las posibles acciones del entorno.
- en el análisis de mercado se integran los datos sobre objetos similares y su comportamiento para obtener puntos comunes de referencia. Se considera también como análisis comparativo del producto.
- en el análisis de la función se incluyen los datos técnicos acerca del uso del objeto. Aquí, se estructuran las características de un objeto por sus cualidades funcionales, el sistema de representación.
- en el análisis del sistema, se determinan las relaciones del objeto con el conjunto al que pertenece.
- en el análisis de elementos de distribución, se revisan aspectos como montaje, servicio al cliente y mantenimiento.

Fase 2: Soluciones al problema

Con base en las relaciones de información y la conclusión de condiciones para la solución del problema, el diseñador incursiona en la fase propiamente creativa. La elaboración de ideas implica definir diversas posibilidades para resolver el problema en cuestión, es fundamental que se dibujen bocetos o se construyan modelos de prueba de las soluciones pensadas.



Fase 3: Valoración de las soluciones del problema

Los procedimientos de valoración se relacionan con dos dimensiones: la importancia del nuevo objeto para el usuario y la importancia para la empresa o institución.

Fase 4: Realización de la solución al problema

En ella se concreta la respuesta y afinan los mínimos detalles con dibujos y explicaciones gráficas necesarias.

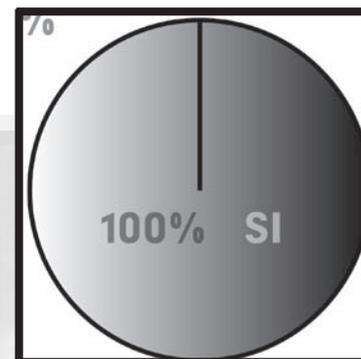
3.1.1 Fase 1 Análisis del problema

A pesar de ser la UNAM la primera casa de estudios en México y América Latina, la Coordinación de Difusión Cultural UNAM en Ciudad Universitaria, no cuenta con un video formal e institucional, que permita conocer de manera clara las actividades culturales y artísticas que ofrece esta casa de estudios, es por esto que se ve la necesidad de realizar este proyecto audiovisual. Para lo cual es de gran importancia plantear la siguiente pregunta: ¿Con la realización de un video institucional, puede el público conocer el arte y la cultura que se da en la Universidad Nacional Autónoma de México en Ciudad Universitaria?

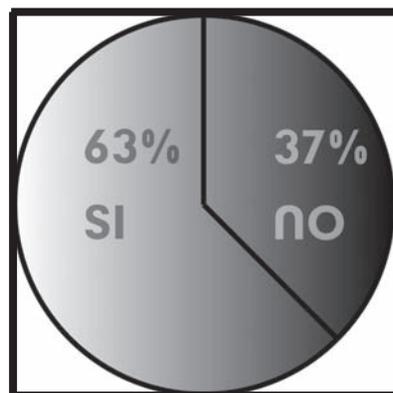
Para poder resolver claramente esta primera fase, se estudia cuantas personas están interesadas en la solución del problema; para esto se realizan encuestas primeramente en un punto clave dentro de Ciudad Universitaria donde se llevan a cabo diversas manifestaciones artísticas y culturales que maneja la Coordinación de Difusión Cultural, es decir el Centro Cultural Universitario y posteriormente en los alrededores de la Rectoría de la Universidad.

De 38 personas encuestadas, que representan el 100% de la totalidad se obtiene lo siguiente:

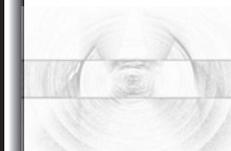
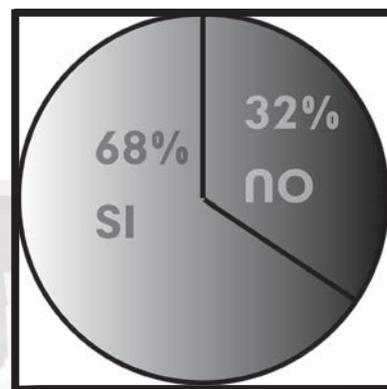
- El 100 % afirma que la UNAM, dentro de Ciudad Universitaria tiene una riqueza artística-cultural.



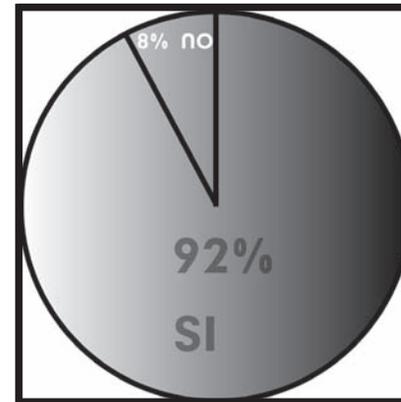
- El 63 % piensa que el arte y la cultura en Ciudad Universitaria si tiene una efectiva difusión, y el 37% afirma que no.



- El 68 % afirma que en alguna ocasión si ha observado algún tipo de audiovisual que muestre o difunda el arte y la cultura en Ciudad Universitaria, y el 32 % opina que nunca se ha percatado de algo así.



- El 92 % cree que con la realización de un video institucional si se pueda hacer una mayor difusión del arte y la cultura en Ciudad Universitaria que maneja la Coordinación de Difusión Cultural, y el 8 % opina que no.

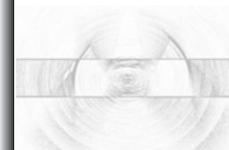


- De las 38 personas encuestadas, las siguientes manifestaciones artísticas-culturales que maneja Difusión Cultural UNAM, son las que más conocen:
 1. Danza
 2. Música
 3. Teatro
 4. Cine
 5. Exposiciones
- De las personas encuestadas que alguna vez han observado algún tipo de audiovisual que muestre o difunda el arte y la cultura en Ciudad Universitaria, lo han visto en los siguientes medios o lugares:
 1. T.V. UNAM
 2. Teatro Carlos Lazo de la Facultad de Arquitectura
 3. Sala Miguel Covarrubias del Centro Cultural Universitario
 4. Museo Universitario de Ciencias y Artes
 5. San Ildefonso
 6. Red EDUSAT
 7. Canal 22 CONACULTA
 8. Canal 34 T.V. Mexiquense
 9. Televisa
 10. Embajada de Bolivia

El vínculo que pueda existir entre el usuario, (el espectador o a quien va dirigido), y el producto, (la realización del audiovisual), depende de donde se proyecte o transmita porque finalmente va dirigido a quienes ingresan, permanecen y son externos a la Universidad, ya que su intención es difundir, comunicar. La idea es que exista una relación entre el espectador y el audiovisual. El espectador como se menciona anteriormente, no precisamente tiene que ser de la Universidad, sino que va más allá, es decir, un espectador que se interese en la riqueza artística-cultural que produce la UNAM dentro de Ciudad Universitaria.

El ambiente en el que se inserte el objeto, es el ambiente que está en manos de Difusión Cultural UNAM y de ahí vienen las acciones del entorno, es decir hay a quien si le interesen las manifestaciones artísticas que se producen en la Universidad, pero hay a quienes no; objetivamente es fomentar la cultura en la Universidad.

Si existen objetos similares (audiovisuales) muy específicos; al menos se tienen datos de 2 audiovisuales promocionales de la música en la Universidad, es decir de la Orquesta Filarmónica de la UNAM (Ofunam), los cuales, uno de ellos fue transmitido en televisión abierta y el otro que estuvo disponible en el sitio web de Difusión Cultural UNAM refiriéndose a la temporada de Otoño 2002-2003. En comparación con el nuevo producto (video institucional) con los ya mencionados, este nuevo es más general, ya que reúne en una muestra de imágenes en secuencia las actividades artísticas y culturales que se producen dentro de Ciudad Universitaria, es decir, artes visuales, actividades cinematográficas, actividades musicales, literatura, teatro, danza, y televisión UNAM y no refiriéndose precisamente a alguna temporada de ellas; sino que es una demostración de la riqueza cultural que se produce y que está a la expectativa de los demás a través de las diversas actividades que se organizan, de ahí también la importancia de este audiovisual para la institución, es decir, que este material sirva como medio de difusión, el cual en un futuro es necesario que reciba o aplicarle mantenimiento, esto es que probablemente necesite de un rediseño este material audiovisual, el cual es parte del servicio al cliente.



3.1.2 Fase 2 Soluciones al problema

En este punto se aportan diferentes soluciones al planteamiento del problema, ya que es necesario implementar mecanismos innovadores audiovisuales de comunicación que permitan dar a conocer a la comunidad y los externos las manifestaciones culturales que se desarrollan en la UNAM en Ciudad Universitaria; con el fin de beneficiar a esta universidad a través de la Coordinación de Difusión Cultural. Para tal proyecto se hace necesario la utilización de las bases del diseño y la comunicación visual; es decir, este video institucional funciona como un mecanismo audiovisual, o también una alternativa de tantas que existen, en el cual su meta es comunicar.

Aquí es donde se aborda la fase creativa, es decir, la elaboración de opciones (bocetaje) basadas en las ideas que se tienen para la realización de dicho material audiovisual, o también llamado a este proceso la "lluvia de ideas", el cual también es uno de los puntos importantes de la etapa de pre-producción, en donde también estos dibujos forman parte del storyboard del proyecto.

Como tal, la lluvia de ideas que se tiene, es sobre las tomas posibles y propuestas para la realización del video, las cuales se presentan graficamente en el punto 3.3.2 Kloster de lluvia de ideas.

- Artes visuales mostrando el Museo Universitario de Ciencias y Artes (MUCA)
- Actividades Cinematográficas en la Filmoteca de la UNAM y en el C.C.U.
- Actividades Musicales en el Centro Cultural Universitario
- Literatura, publicaciones y difusión en la librería Julio Torri del C.C.U.
- Teatro llevado a cabo en los distintos foros del C.C.U.
- Danza llevada a cabo en los distintos foros del C.C.U.
- TV UNAM

- Imágenes complementarias como Espacio Escultórico, panorámica de la Rectoría y la Biblioteca Central y escultura que representa a Difusión Cultural UNAM

3.1.3 Fase 3 Valoración de las soluciones del problema

Esta es la valoración que se relaciona con las dos dimensiones, es decir, el espectador u observador así como la Coordinación de Difusión Cultural. Esto se refiere a que tan importante es para el espectador o el receptor este video institucional que difunde la cultura en Ciudad Universitaria, que a final de cuentas es a quien va dirigido, a quienes ingresan, permanecen y son externos a la Universidad. Ya que esta misma, produce una gran riqueza cultural, donde también ha tenido que ver de manera importante en el desarrollo cultural de México, a nivel nacional e internacional y de esta manera es como se ve reflejada la importancia de este material para la misma Coordinación de Difusión Cultural.

3.1.4 Fase 4 Realización de la solución al problema

Aquí se muestra la solución del problema con una previsualización textual del proyecto con forma y seguimiento teórico, de las imágenes tomadas. Posteriormente en el punto 3.3.7 se muestra de forma visual con dibujos y bocetos, es decir el storyboard del proyecto.

VIDEO	GUIÓN
Fade In	VOZ EN OFF. Es exactamente en el espacio universitario donde han surgido la mayoría de los movimientos culturales y artísticos del siglo XX.
Zoom in a logo de la UNAM colocado en la Rectoría	VOZ EN OFF. A la Universidad Nacional Autónoma de México
	VOZ EN OFF. han estado ligados los más importantes artistas plásticos, los mejores escritores, y músicos, así como los renovadores de la danza, el cine y el teatro; es decir, las manifestaciones culturales más serias del México moderno.
Aparece la parte más representativa del logo de difusión cultural	VOZ EN OFF. Desde la creación de la Coordinación de Difusión Cultural,

Capítulo 3
Realización del Proyecto
Audiovisual

Zoom out a edificio de la biblioteca central	VOZ EN OFF. la UNAM,
	VOZ EN OFF. ha sido parte importante y significativa en el desarrollo cultural del país rebasando las fronteras del campus universitario y de la propia nación.
Pan left a mural de la torre de Rectoría	
Pan right a figuras de piedra en el muro de la planta baja de la Biblioteca Central	
Extreme long shot de la torre de Rectoría y Biblioteca Central	VOZ EN OFF. Ciudad Universitaria,
Pan left a planos del Espacio Escultórico	VOZ EN OFF. lugar poseedor de una completa riqueza artística-cultural,
Aparece logo de difusión cultural UNAM	VOZ EN OFF. la cual es producida, exhibida y promovida a través de la Coordinación de Difusión Cultural UNAM,
Long Shot y Tilt Up a escultura de metal representante de difusión cultural UNAM	
Pan right a planos del espacio escultórico	VOZ EN OFF. la que tiene como punto estratégico

Médium shot a escultura	VOZ EN OFF. el Centro Cultural Universitario
Close Up al muro exterior de las 2 salas	
Muestra rápida de imágenes de cada una de las actividades	VOZ EN OFF. destinado para la mayoría de las manifestaciones artísticas.
Fade in del texto animado "artes visuales"	
Long shot a la Museografía del MUCA	VOZ EN OFF. En donde las artes visuales, son llevadas a cabo en el Museo Universitario de Ciencias y Arte,
Zoom In a letras exteriores del museo	VOZ EN OFF. presentando las propuestas más diversas y vanguardistas de las artes visuales
Extreme long shot a museografía del MUCA	VOZ EN OFF. y de la plástica universitaria y general en un espacio de exposición.
Fade in a texto animado "cine"	
Pan right a fachada de la Fílmoteca	VOZ EN OFF. Las actividades cinematográficas realizadas en la Fílmoteca de la UNAM;

Capítulo 3
Realización del Proyecto
Audiovisual

Close up a rollo de película cinematográfica	VOZ EN OFF. sus funciones son preservar, clasificar, y difundir el acervo cinematográfico de la UNAM, además de procurar, incrementar, rescatar y restaurar cintas de gran valor histórico
Mostrando cronología rápida en imágenes de cine nacional e internacional	VOZ EN OFF. y promover el conocimiento de la cultura cinematográfica tanto nacional como internacional
Long shot a los accesos de las salas de cine.	VOZ EN OFF. Las Salas Julio Bracho y José Revueltas son el punto de proyección del material cinematográfico.
Fade in a texto animado "música"	
Close Up a mano tocando el violín	VOZ EN OFF. Las actividades musicales, tienen como función rescatar y difundir el acervo musical de México, y acercar la música de cámara y de conciertos la comunidad universitaria y a la sociedad en general;
Long Shot a piano	VOZ EN OFF. programando grupos nacionales e internacionales de diversas tendencias junto con especialistas mexicanos y extranjeros.
Close up a violin y antebrazo	VOZ EN OFF. Esta expresión tiene lugar en la sala de conciertos más importante de América Latina, la Sala Nezahualcoyotl;

Close up a piano	VOZ EN OFF. junto con la Sala Carlos Chávez, destinada a la música de cámara.
Fade in a texto animado "literatura"	
Dolly in a hojas del libro	VOZ EN OFF. El quehacer literario tiene como objetivo incorporar y promover a la comunidad de la Universidad y a la sociedad en general,
Extreme Close up a página y letras del libro	VOZ EN OFF. el ejercicio de la literatura mediante la edición y difusión de diferentes colecciones editoriales,
Close up y Travel right a libro	VOZ EN OFF. así como el fomento a la lectura.
	VOZ EN OFF. El que tiene como medio de difusión la Librería Julio Torri.
Fade In texto animado "teatro"	
Medium Close Up al actor	VOZ EN OFF. El fenómeno teatral universitario trabaja en la investigación y la experimentación, que se proyecta en distintas propuestas

Long shot al actor	VOZ EN OFF. de expresión de diverso carácter.
Three shot a danzantes	VOZ EN OFF. Esta actividad tiene como lugar de presentación la Unidad Teatral
Two shot a bailarines Fade Out	VOZ EN OFF. compuesta por el teatro Juan Ruiz de Alarcón y el Foro Sor Juana Inés de la Cruz, este ultimo diseñado para la escena experimental.
Fade In aparece texto animado "Danza"	
Close up a pies de bailarina	VOZ EN OFF. Danza es una aportación de la UNAM que constituye una parte fundamental del desarrollo de las artes escénicas en México.
Three shot a danzantes	VOZ EN OFF. Presenta propuestas dancísticas de diversos géneros así como la búsqueda de nuevos lenguajes escénicos.
Two shot a bailarines	VOZ EN OFF El taller Coreográfico de la UNAM, es una muestra incuestionable de la calidad, la tradición y el prestigio de la danza en nuestro país.

Extreme long shot a los accesos a las salas Fade out	VOZ EN OFF Tiene como espacio de presentación la Sala Miguel Covarrubias.
Fade In texto animado "televisión"	
Long shot a cabina de control	VOZ EN OFF. Televisión UNAM es la productora de programas con fines didácticos, docentes y de investigación;
Long shot a set de televisión	VOZ EN OFF. definiendo su perfil como un centro de producción con una función esencialmente cultural.
Mostrando imágenes de programas transmitidos por TV UNAM Fade out	VOZ EN OFF. Tiene un papel relevante en los programas de educación a distancia y de enlace con el extranjero.
Secuencia rápida de imágenes fijas de los distintos recintos externos	VOZ EN OFF. Actualmente son varios los recintos culturales externos al campus universitario que también forman parte de la Coordinación de Difusión Cultural UNAM
Imagen fija del recinto	VOZ EN OFF. Centro Universitario de Estudios Cinematográficos

Capítulo 3
Realización del Proyecto
Audiovisual

Imagen fija del recinto	VOZ EN OFF. Casa del Lago Maestro Juan José Arreola
Imagen fija del recinto	VOZ EN OFF. Museo Universitario del Chopo
Imagen fija del recinto	VOZ EN OFF. Radio UNAM
Imagen fija del recinto	VOZ EN OFF. Antiguo Colegio de San Ildefonso
Imagen fija del recinto	VOZ EN OFF y Palacio de la Autonomía
Mostrando una secuencia rápida de imágenes de todas las actividades culturales	VOZ EN OFF. Así con propuesta, diversificación, vanguardia, expresión, conocimiento, preservación,
Mostrando una secuencia rápida de imágenes de todas las actividades culturales	VOZ EN OFF. tendencia, fomento, lenguaje, disciplina, pluralidad e ideas.
Long shot a escultura de metal representante de Difusión Cultural	VOZ EN OFF. es como está constituido el complejo cultural de Ciudad Universitaria.
Logo de Difusión cultural UNAM Logo FES Cuautitlán Escudo UNAM Fade Out a negros	

3.2 Proyecto audiovisual. Realización del video institucional para Difusión Cultural UNAM: Arte y Cultura en la UNAM en Ciudad Universitaria.

Esta es la realización del proyecto audiovisual paso a paso, es decir, realizando las 3 etapas del proceso de producción.

3.3 Pre-producción

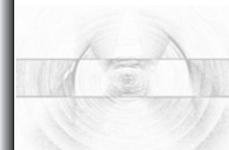
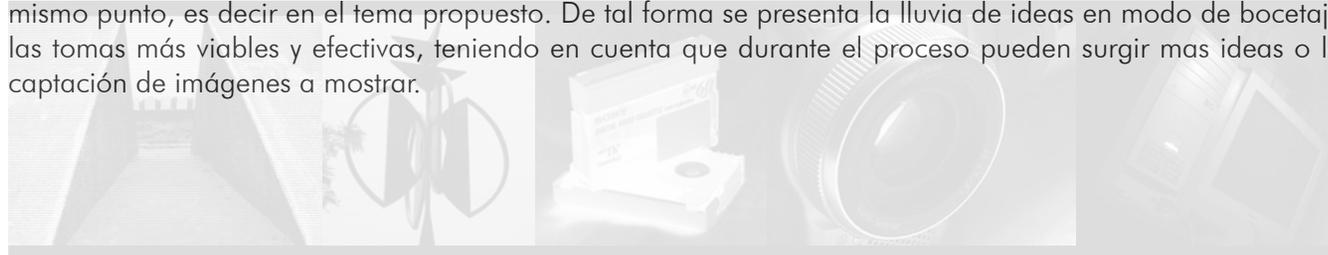
Como se ha mencionado anteriormente, la pre-producción es la etapa previa a la realización, o también etapa de planeación, es la parte de la producción más importante. Se hace sobre el escritorio, se preparan presupuestos, se ven cotizaciones, se realizan contactos tanto de técnicos como de talentos, se estudian tiempos y movimientos, se visitan las locaciones (scouting). La pre-producción es la toma de decisiones previas que prefiguran el resultado final. Prácticamente la pre-producción abarca todo el proceso necesario hasta llevar el proyecto a las puertas de su materialización, es decir, todo lo anterior a la fase de la producción.

3.3.1 Tipo de producción

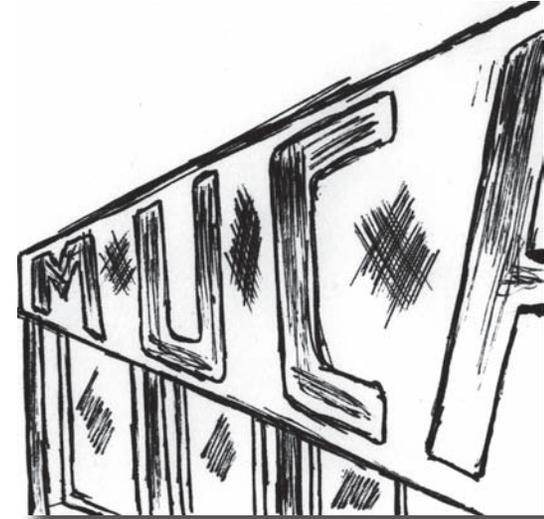
El tipo de producción que se llevará a cabo, es de tipo institucional, ya que su objetivo es aplicado como imagen corporativa de la entidad para darse a conocer; es decir, mostrar objetivos, cultura y filosofía de la misma pero sobre todo en este caso es la difusión del arte y la cultura que se manifiesta dentro de Ciudad Universitaria sus apropiados recintos. Tiende a ser un tipo casi promocional, por su corta duración, pero a la vez no lo cumple como un tipo de video promocional ya que no promociona ninguna temporada de música, de danza o teatro, o algún ciclo de cine, sino que más que promoción se hace una difusión de la cultura del Campus Universitario a través de Difusión Cultural UNAM.

3.3.2 Kloster de lluvia de ideas

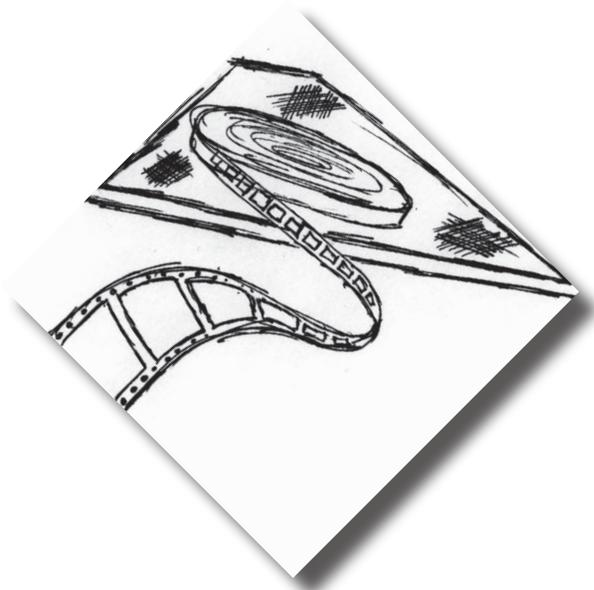
Aquí se muestra la lluvia de ideas que se tiene para la realización del video, obviamente centrándose en un mismo punto, es decir en el tema propuesto. De tal forma se presenta la lluvia de ideas en modo de bocetaje las tomas más viables y efectivas, teniendo en cuenta que durante el proceso pueden surgir mas ideas o la captación de imágenes a mostrar.



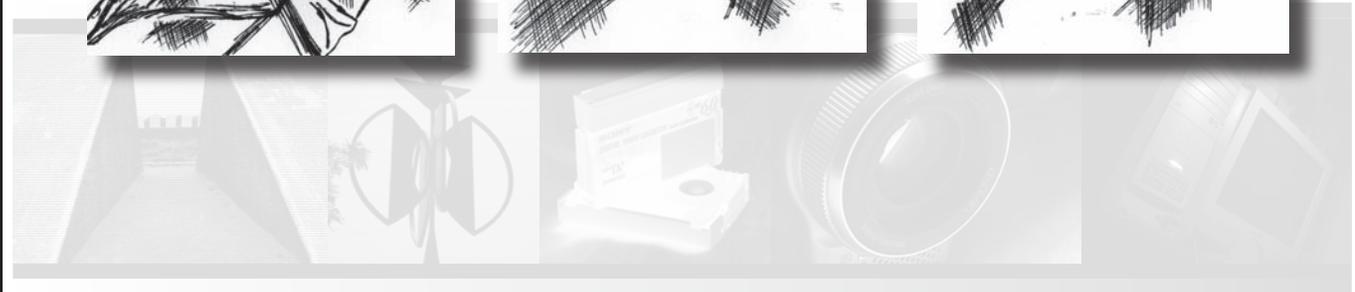
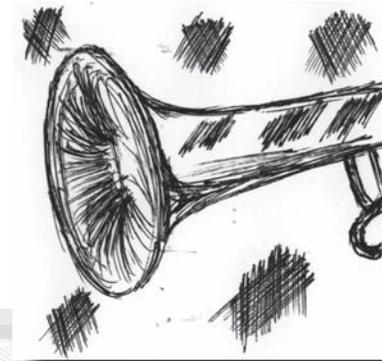
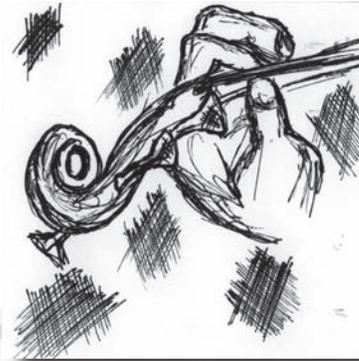
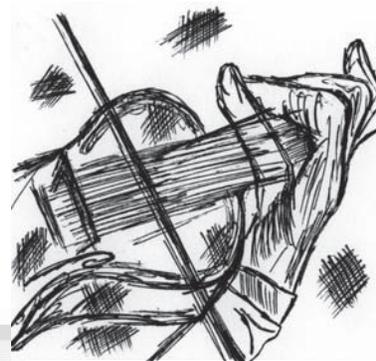
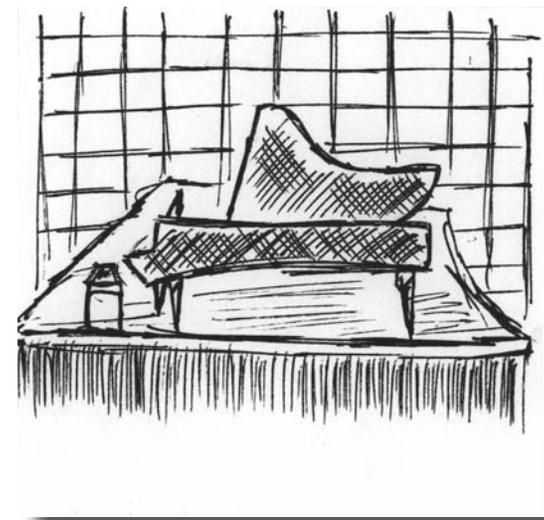
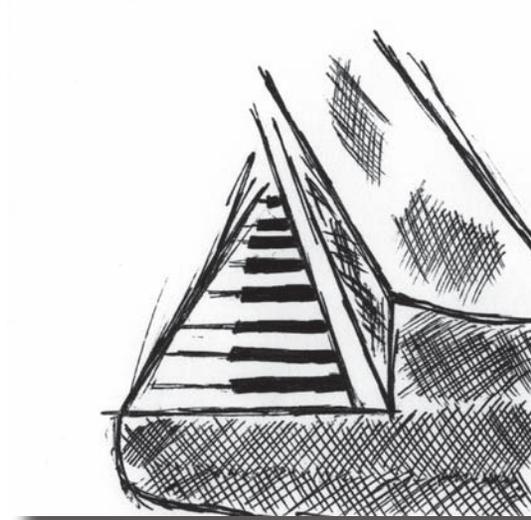
- Artes visuales mostrando el Museo Universitario de Ciencias y Artes MUCA



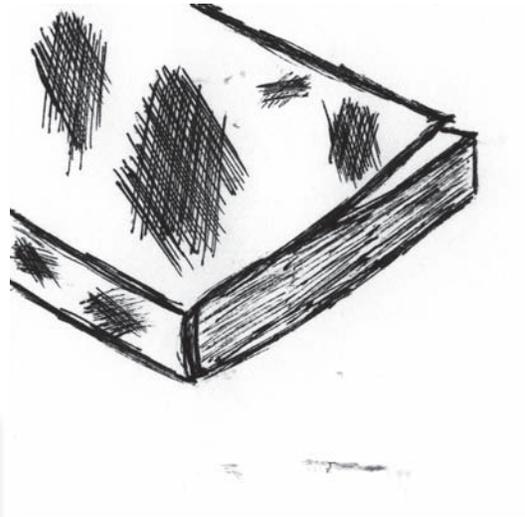
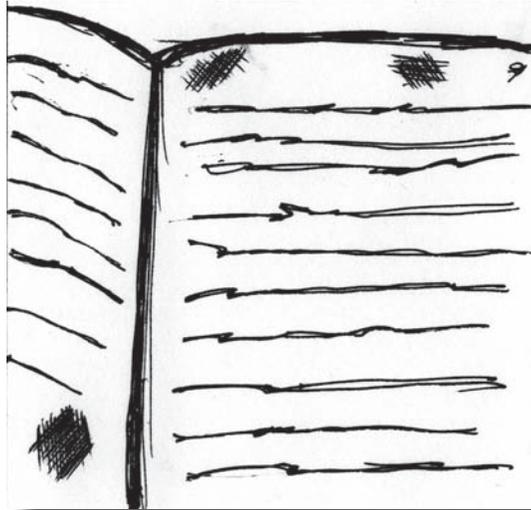
- Actividades cinematográficas en la Filmoteca y proyección de la filmografía nacional e internacional.



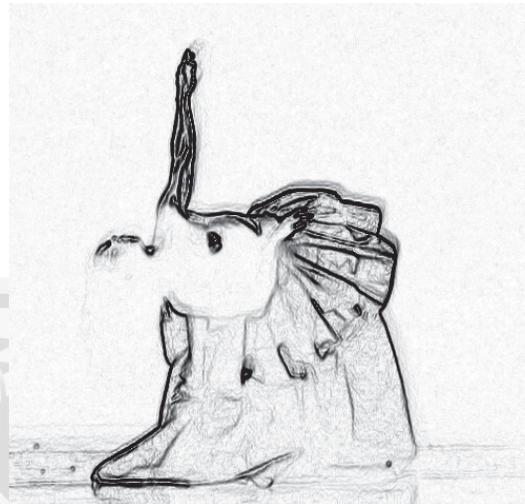
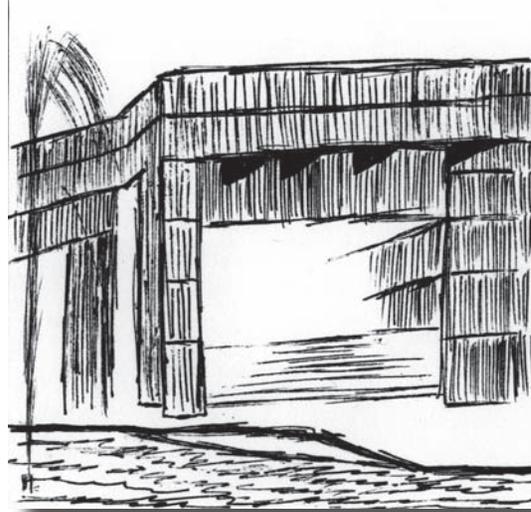
- Actividades musicales en la sala Nezahualcóyotl y Sala Carlos Chávez



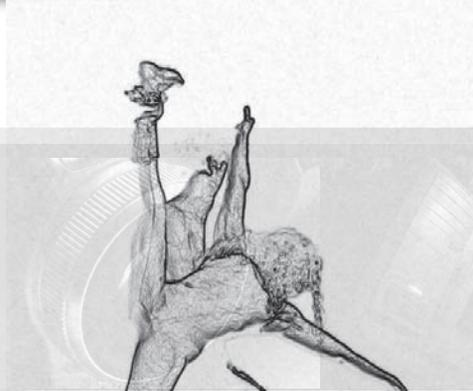
- Actividad literaria, así como publicaciones en la Librería Julio Torri



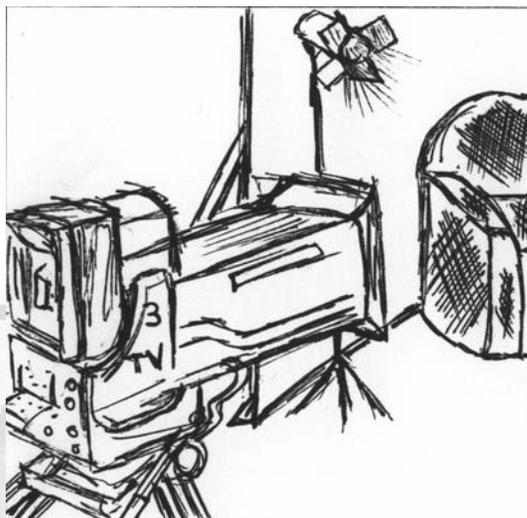
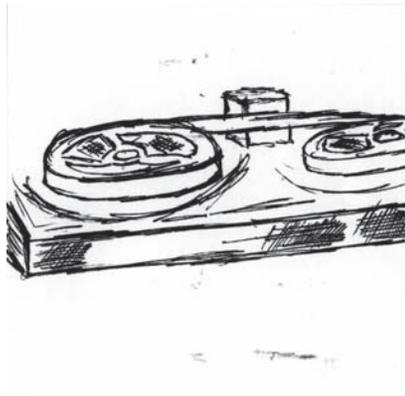
- Actividad teatral en el Foro Sor Juana Inés de la Cruz y Teatro Juan Ruiz de Alarcón



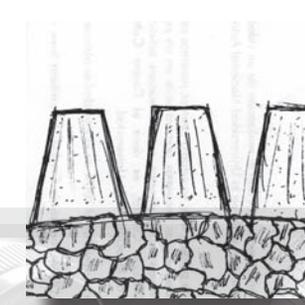
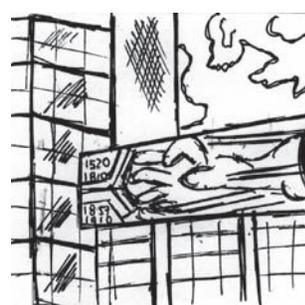
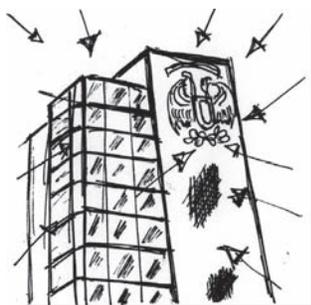
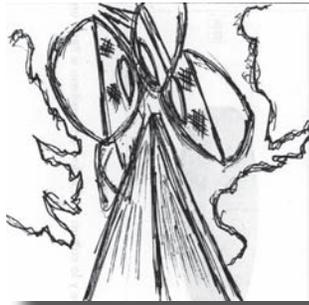
- Danza en la Sala Miguel Covarrubias



- La actividad en Televisión UNAM.



- Lugares internos al Campus Universitario



3.3.3 Argumento

Es la estructura del video, la cual está conformada por el primer bloque haciendo una breve introducción sobre la Universidad Nacional Autónoma de México, a la cual han estado ligadas las manifestaciones más serias de la cultura mexicana, así como el desarrollo de la mayoría de los movimientos culturales y artísticos del siglo XX, mostrando una serie de imágenes de la Universidad que tengan relación con lo antes mencionado.

El segundo se hace énfasis a la Coordinación de Difusión Cultural UNAM, y su manera importante de incidir en el desarrollo cultural de Ciudad Universitaria y también del País en general. El tercer bloque comienza con la serie de imágenes más representativas de las artes visuales y su entorno; el cuarto bloque está conformado por las imágenes más representativas de las actividades cinematográficas en Ciudad Universitaria y su entorno; el quinto bloque está formado por la serie de imágenes más representativas que se puedan obtener sobre la música; el sexto bloque formado por las imágenes sobre la literatura; el séptimo bloque por el teatro y su entorno; el octavo bloque es dedicado a la danza universitaria; el noveno bloque haciendo referencia a la televisión universitaria. Después entra el décimo bloque formado por las imágenes de los recintos culturales externos a Ciudad Universitaria que están a cargo de la Coordinación de Difusión Cultural; el onceavo bloque es formado por un pequeño resumen de todas las actividades artísticas y culturales antes mencionadas, para hacer un remate final con el doceavo bloque.

3.3.4 Scouting

Se tiene como lugar principal Ciudad Universitaria, por ser el lugar al que está enfocado el tema, pero de ahí que se encuentran los lugares específicos para cada una de las actividades artísticas y culturales que maneja la Coordinación de Difusión Cultural UNAM, así como lugares que también forman parte de Ciudad Universitaria, los cuales son los siguientes:

- Museo Universitario de Ciencias y Arte
- Filmoteca de la UNAM
- Salas para proyecciones cinematográficas Julio Bracho y José Revueltas dentro del Centro Cultural Universitario.
- La sala Nezahualcóyotl y la sala Carlos Chávez del Centro Cultural Universitario
- Interior de la librería Julio Torri
- Teatro Juan Ruiz de Alarcón y el foro Sor Juana Inés de la Cruz del Centro Cultural Universitario
- La sala Miguel Covarrubias del Centro Cultural Universitario
- Instalaciones de Televisión UNAM
- Exterior de la Torre de Rectoría
- Exterior de la Biblioteca Central
- Mediaciones del Centro Cultural Universitario
- Espacio Escultórico

3.3.5 Break down

El Break down es un desglose detallado de las necesidades de producción, se realiza con el objeto de determinar la mejor secuencia para grabar las tomas y así optimizar costos y tiempos.

Se utiliza como una ruta crítica de los diferentes elementos que forman parte de la producción, los puntos que lo conforman son los siguientes:

- Locación
- Interior / exterior
- Día / hora
- Equipo técnico
- Utilería

Locación	Interior/ exterior	Equipo Técnico	Utilería	Día/hora
Explanada de Rectoría	Exterior	Cámara de video, tripie, cintas		19,20,21,22,26,27,28 y 29 Mayo
Alrededores de Biblioteca Central	Exterior	Cámara de video, tripie, cintas		19,20,21,22,26,27,28 y 29 Mayo
Torre de Humanidades para hacer toma panorámica	Interior-exterior	Cámara de video, tripie, cintas		19,20,21,22,26,27,28 y 29 Mayo
Espacio escultórico	Exterior	Cámara de video, tripie, cintas		19,20,21,22,26,27,28 y 29 Mayo
Patio central y alrededores del C.C.U.	Exterior	Cámara de video, tripie, cintas		19,20,21,22,26,27,28 y 29 Mayo
Museo Universitario de Ciencias y Artes	Exterior-interior	Cámara de video, tripie, cintas, iluminación		23 Mayo

Capítulo 3 Realización del Proyecto Audiovisual

Filmoteca de la UNAM	Exterior-interior	Cámara de video, tripie, cintas, iluminación		16 Junio
Salas Julio Bracho y José Revueltas	Exterior	Cámara de video, tripie, cintas		19,20,21,22,26,27,28 y 29 Mayo
Sala Carlos Chavez	Interior	Cámara de video, tripie, cintas		CANCELADO. No se permiten grabaciones en el recinto.
Sala Nezahualcóyotl	Interior	Cámara de video, tripie, cintas		08-Mayo 12.00 hrs.
Librería Julio Torri	Exterior-interior	Cámara de video, tripie, cintas		16-Junio
Foro Sor Juana Inés de la Cruz	Interior	Cámara de video, tripie, cintas		06-Mayo 20.00 hrs.
Teatro Juan Ruiz de Alarcón	Interior	Cámara de video, tripie, cintas		07-Mayo 13.00 hrs.
Sala Miguel Covarrubias	Interior	Cámara de video, tripie, cintas		03 y 04-Junio
Instalaciones de Televisión UNAM	Interior	Cámara de video, tripie, cintas, iluminación		17-Agosto

3.3.6 Tiempo total del video

El tiempo total de este video institucional esta planeado para ser de 0 a 5 o 6 minutos aproximadamente de duración.

3.3.7 Story board

El Story board del proyecto se muestra en el formato original el cual se usará en mano para hacer las tomas correspondientes de cada locación.

3.3.8 Estructura por secuencia y escenas

El video está estructurado primeramente por la aparición del escudo universitario animado, después una secuencia de escenas más representativas de Ciudad Universitaria, como lo es la torre de Rectoría, el edificio de la Biblioteca Central, así como panorámicas de estos dos recintos, murales de importantes artistas; después la secuencia sigue haciendo un énfasis visual, con escenas de la zona cultural de Ciudad Universitaria, es decir, el Centro Cultural Universitario, así como sus recintos; después se adentra en las escenas que corresponden a las artes visuales (Museo Universitario de Ciencias y Artes); lo siguiente son las escenas de las actividades cinematográficas, (áreas de restauración, bóvedas, laboratorios de la Filmoteca) y una cronología del cine nacional e internacional* y los recintos del Centro Cultural Universitario; después siguen las escenas que pertenecen a la música (actividades en la Sala Nezahualcóyotl); lo siguiente es la parte de la literatura, donde las escenas son tomas con una composición visual de los libros (dentro y fuera de la librería Julio Torri); las siguientes escenas son las correspondientes a teatro, obviamente obteniendo imágenes de sus actividades y de sus recintos pertenecientes a la Unidad Teatral (Foro Sor Juana Inés de la Cruz y Teatro Juan Ruiz de Alarcón); después vienen las imágenes de Danza, igualmente las actividades en escenario y su recinto (Sala Miguel Covarrubias); y por último las escenas que corresponden a la Televisión (instalaciones de producción de TV UNAM) así como imágenes que produce la misma televisora.

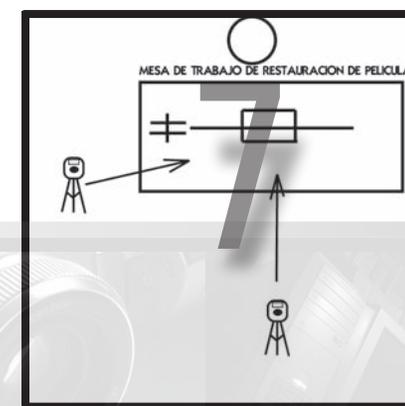
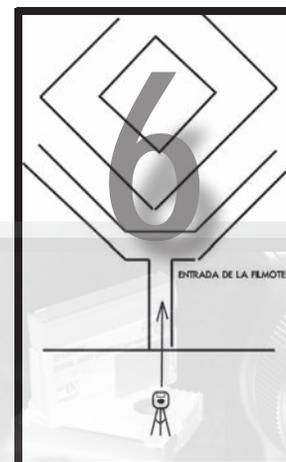
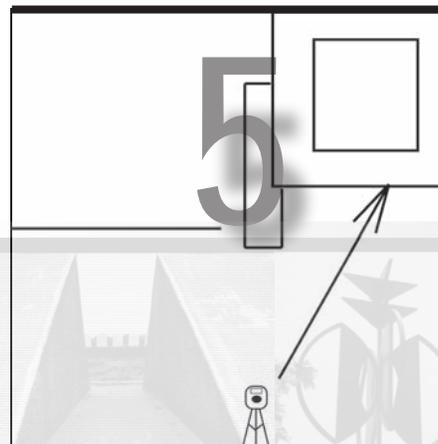
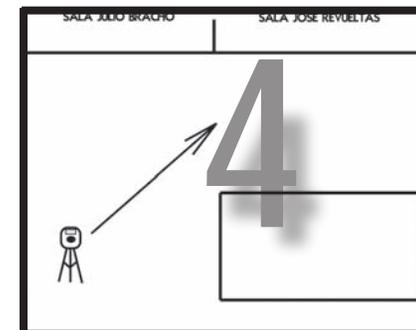
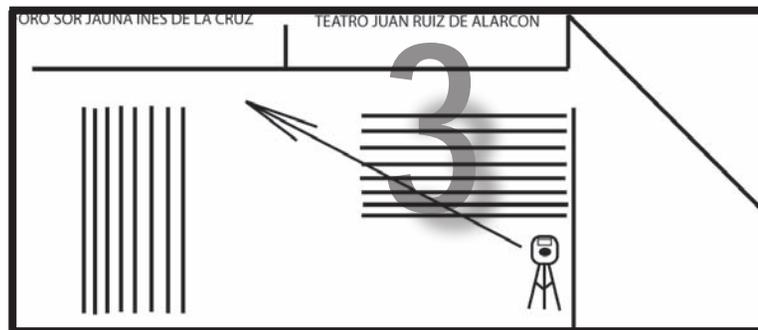
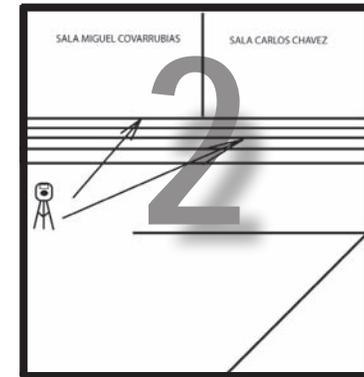
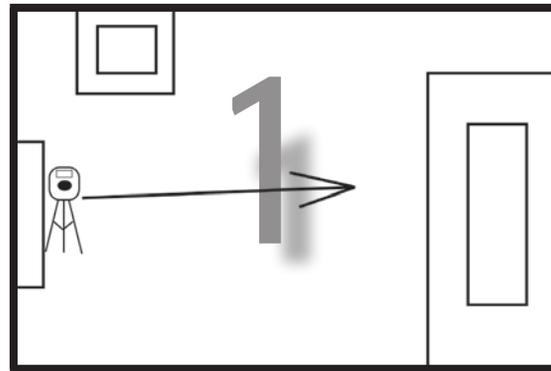
Todas las actividades están separadas graficamente por cortinillas creadas a partir de un diseño y animación en textos. Posteriormente tienen entrada imágenes fijas con texto animado de los recintos culturales a cargo de la Coordinación que son externos al Campus Universitario, para después continuar con la parte final de esta estructura nuevamente con imágenes de todas las actividades culturales pero bajo efectos visuales de video en tres a cinco pantallas en imagen, siendo como estilo de remate para el video, y así concluir con los créditos finales.

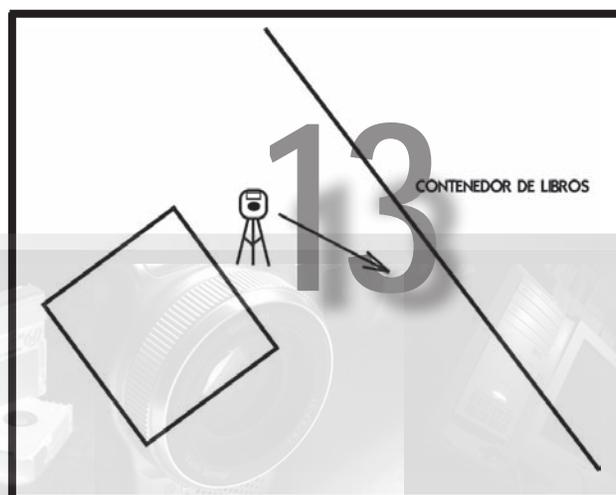
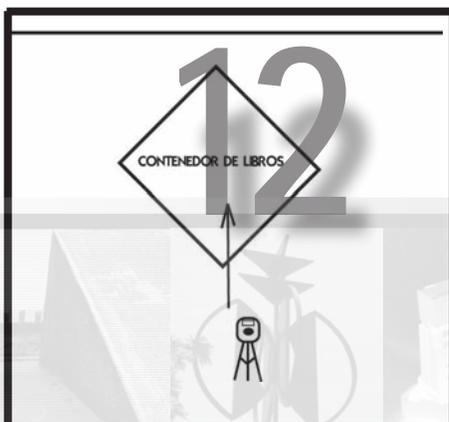
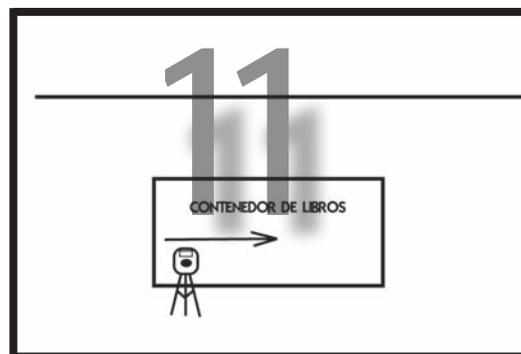
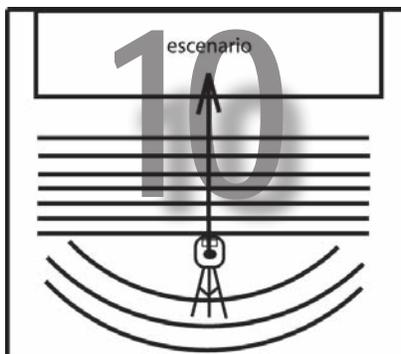
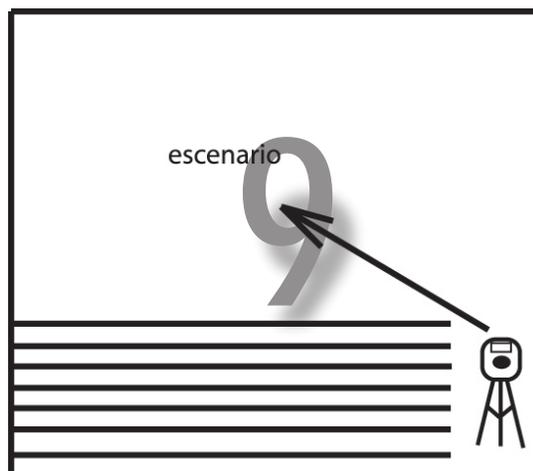
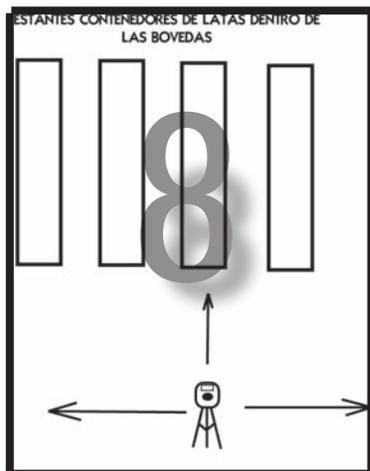
*La filmografía presentada en el video, tanto nacional como internacional esta basada en el tipo de proyecciones cinematográficas del Centro Cultural Universitario y es la siguiente:

- | | |
|--|---|
| -Santa Dir. Antonio Moreno | -The fatal mallet Dir. Charles Chaplin |
| -Los Olvidados Dir. Luis Buñuel | -Metrópolis Dir. Fritz Lang |
| -Santo en el tesoro de Drácula Dir. René Cardona | -Nosferatü Dir. W. Friedrich Murnau |
| -Canoa Dir. Felipe Cazals | -Un perro andaluz Dir. Luis Buñuel |
| -Rojo Amanecer Dir. Jorge Fons | -El imperio del sol Dir. Steven Spielberg |
| -El Bulto Dir. Gabriel Retes | -La vida es bella Dir. Roberto Benigni |
| -La Ley de Herodes Dir. Luis Estrada | -Terciopelo Azul Dir. David Lynch |
| -Perfume de Violetas Dir. Maryse Sistach | -Naranja Mecánica Dir. Stanley Kubrick |
| -Amores Perros Dir. Alejandro Gonzalez | -The Wall Dir. Alan Parker |
| -Y tu mamá también Dir. Alfonso Cuarón | -La pianista Dir. Michael Haneke |
| -De la calle Dir. Gerardo Tort | -The Pillow Book Dir. Peter Greenaway |
| -Pasajera Dir. Jorge Villalobos | -Dancing in the dark Dir. Lars Von Trier |
| -El Héroe Dir. Carlos Carrera | -Trainspotting Dir. Danny Boyle |
| | -Requiem for a dream Dir. Darren Arsonowsky |

3.3.9 Diagrama de cámara

1. Biblioteca Central
2. Centro Cultural Universitario
3. Centro Cultural Universitario
4. Centro Cultural Universitario
5. Mural en Rectoría
6. Filmoteca
7. Filmoteca (area restauración)

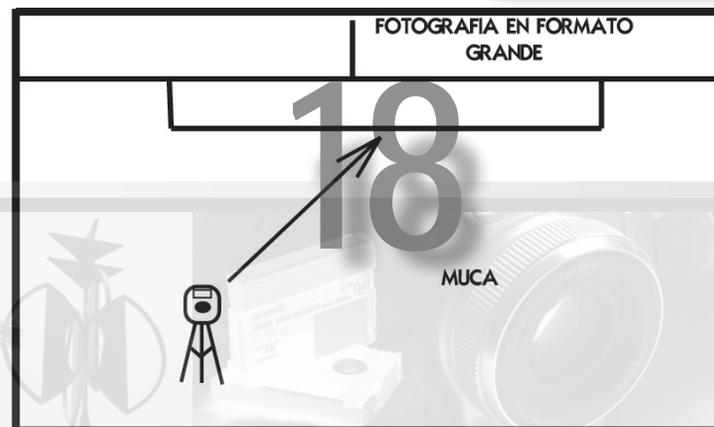
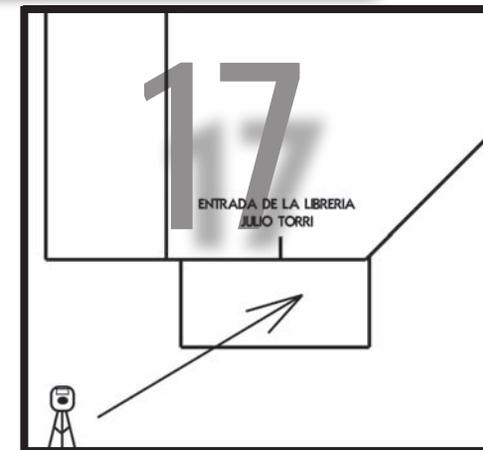
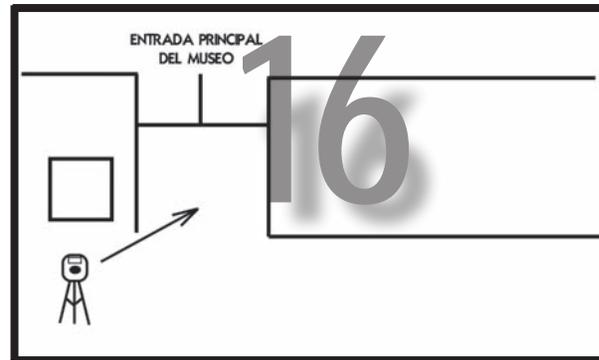
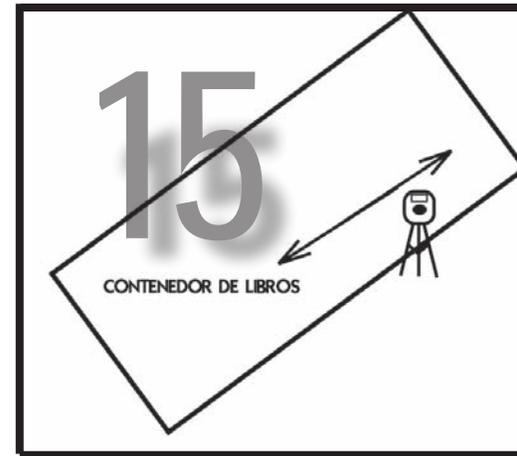
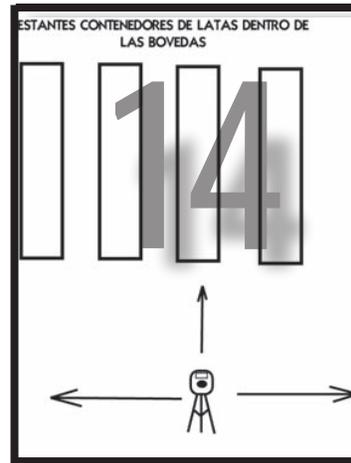


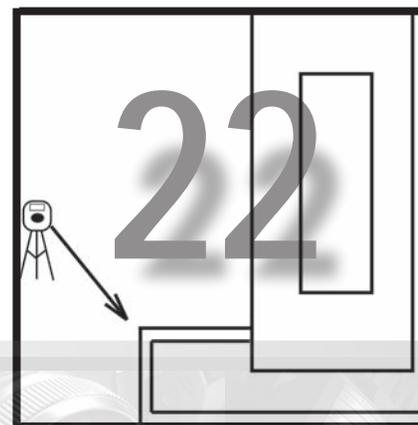
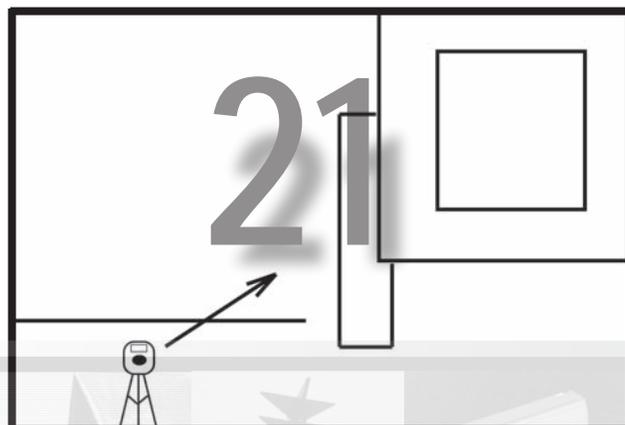
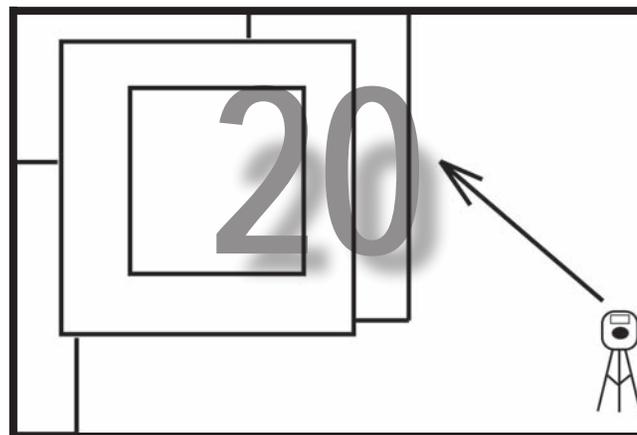
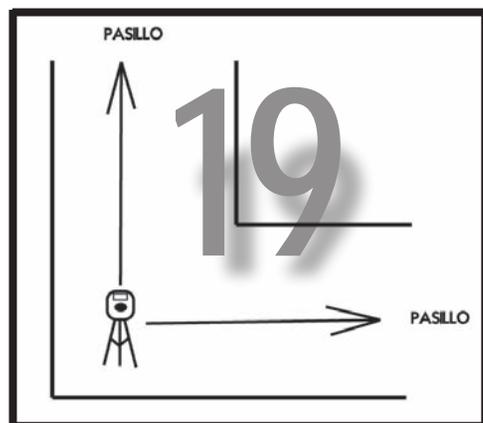


- 8. Filmoteca (bóvedas)
- 9. Foro Sor Juana Inés de la Cruz
- 10. Teatro Juan Ruiz de Alarcón
- 11. Librería Julio Torri
- 12. Librería Julio Torri
- 13. Librería Julio Torri

Capítulo 3
Realización del Proyecto
Audiovisual

- 14. Fimoteca (bóvedas)
- 15. Librería Julio Torri
- 16. MUCA
- 17. Librería Julio Torri
- 18. MUCA

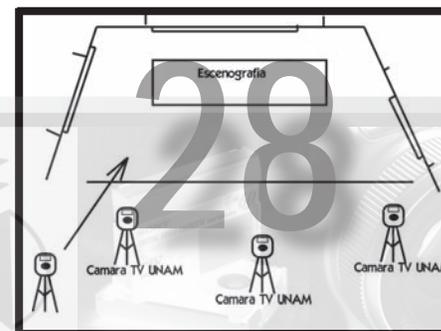
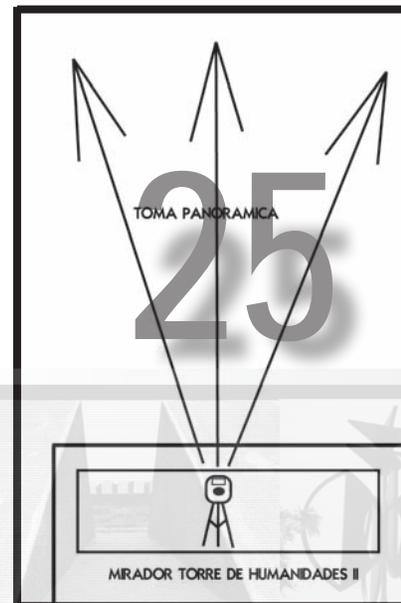
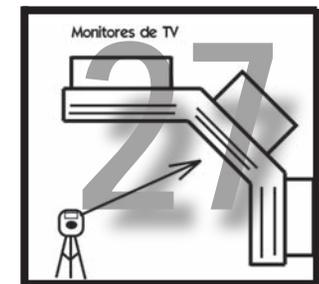
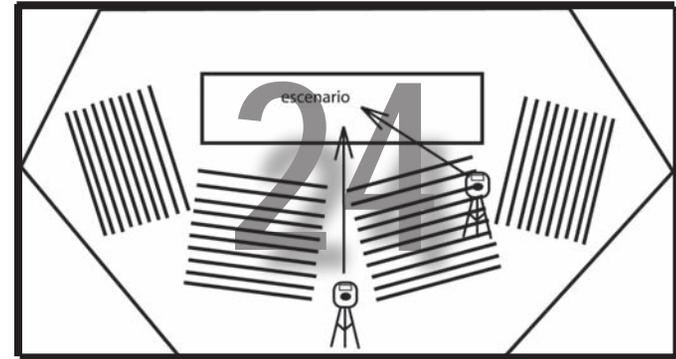
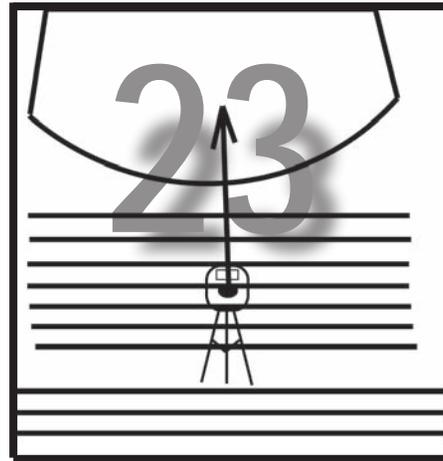




- 19. MUCA
- 20. Mural de Rectoría
- 21. Mural de Rectoría
- 22. Muro de Biblioteca Central

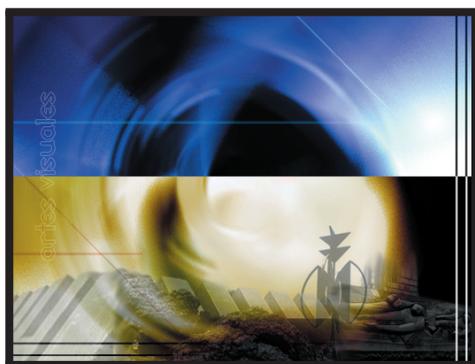
Capítulo 3
Realización del Proyecto
Audiovisual

- 23. Sala Miguel Covarrubias
- 24. Sala Nezahualcóyotl
- 25. Mirador de la Torre de Humanidades
- 26. Espacio Escultórico
- 27. Sala de edición TV UNAM
- 28. Foro de Grabación
- 29. Unidad Movil de Control



3.3.10 Diseño de gráficos

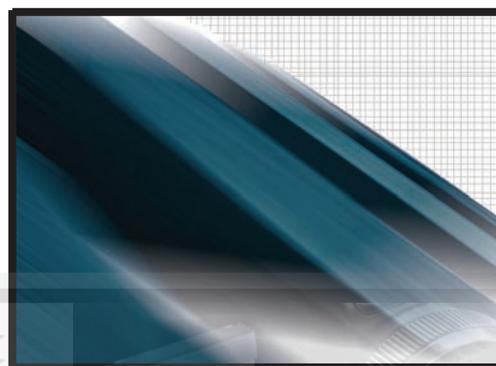
En cuanto al diseño gráfico de este audiovisual, se refiere al diseño y creación de las cortinillas gráficas que separan a cada actividad artística y cultural que se presentan en el video. Para este proyecto se crearon tres propuestas distintas de cortinillas gráficas:



Primera propuesta



Segunda propuesta



Tercera propuesta



Primera propuesta

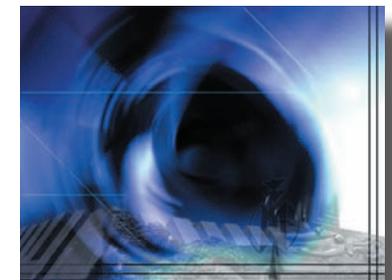
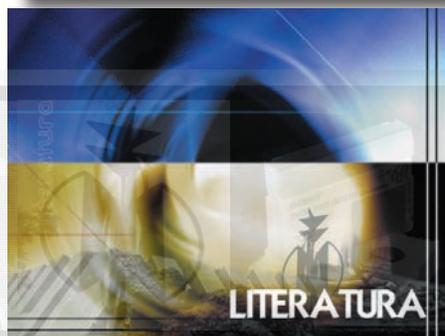
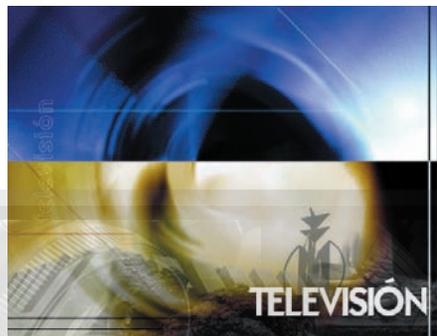
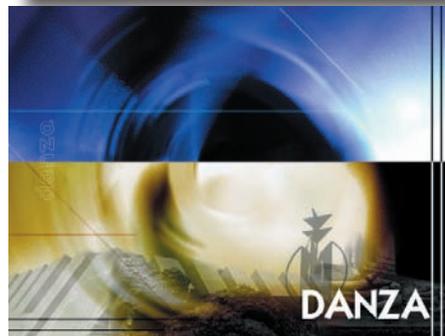
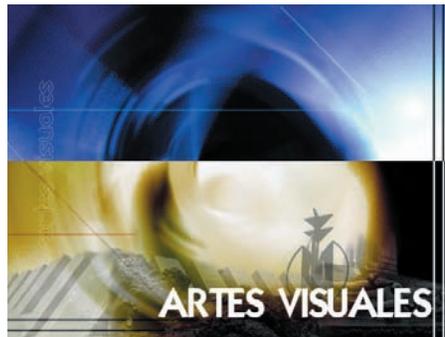
Donde primeramente, es una simple imagen de un lente de cámara de video que es manipulada con el software Adobe Photoshop, con la aplicación del filtro "Radial Blur" y después haciendo cambios de color, ajustes etc., hasta conseguir lo más apropiado. Después, con la toma de fotografías digitales de los distintos recintos del Campus Universitario, se escogieron los siguientes: El espacio escultórico, la escultura de metal de Difusión Cultural UNAM, y el mural "El pueblo a la Universidad, la Universidad al pueblo" de David Alfaro Siqueiros; estas imágenes tuvieron que ser editadas también, para transferirlas a escala de grises y con una opacidad al 40%, con el fin de obtener un contraste con la primera imagen en tonos fríos o azules.

Después está la aplicación de líneas suaves en blanco, con baja opacidad trazadas sobre toda la imagen completa, que contrastan con otras que se trazan a lo largo y ancho de la imagen en color negro.

En la segunda parte de esta imagen en animación, se muestra la misma, pero únicamente la mitad de arriba hacia abajo todo en negativo; al mismo tiempo es cuando entran las dos distintas tipografías: la primera está solamente en "outline" en blanco con texto en dirección hacia arriba y con baja opacidad, esta tipografía es Broadband a 30 puntos. La segunda tipografía aparece animada a través del efecto "transform shrink back" en color blanco a 50 puntos del lado inferior derecho para compensar el espacio vacío y tener un equilibrio de imagen; esta tipografía es Elegance o en algunos casos también llamada Kabel, ya que pertenece a la familia Serif o palo seco. Se emplea esta tipografía ya que es la misma que se usa en el logotipo de Difusión Cultural UNAM.

Es decir que en total son 7 cortinillas, con el mismo diseño y efecto de animación en texto e imagen, lo único que cambia es la leyenda (artes visuales, cine, danza, literatura, música, teatro y televisión) con dos distintas tipografías ya antes mencionadas.

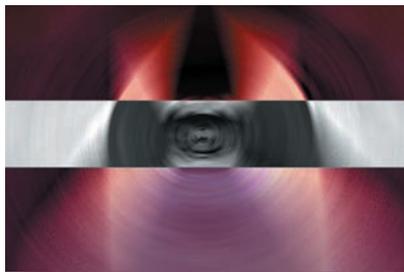




Primera imagen entrante

Segunda propuesta

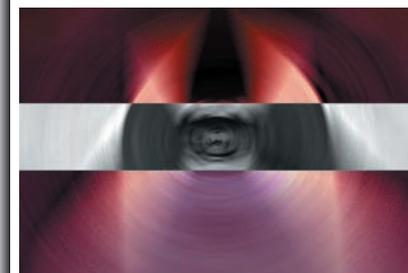
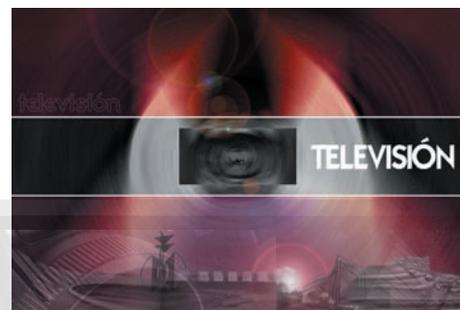
Donde primeramente, es una simple imagen del Espacio Escultórico, para ser más específico, es simétricamente una toma de fotografía exterior del Espacio Escultórico, hacia adentro entre dos de los cuerpos geométricos que forman parte de este espacio. La imagen tomada es manipulada con el software Adobe Photoshop, con la aplicación del filtro "Radial Blur" y después haciendo cambios de color, ajustes etc., hasta conseguir lo más apropiado. Después, con la toma de fotografías digitales de los distintos recintos del Campus Universitario, se escogieron los siguientes: El espacio escultórico, la escultura de metal de Difusión Cultural UNAM, escultura en metal llamada "Coatl" de Helen Escobedo y el mural "El pueblo a la Universidad, la Universidad al pueblo" de David Alfaro Siqueiros; estas imágenes (dos de ellas unidas digitalmente bajo la herramienta "Smudge Tool") tuvieron que ser editadas también, para transferirlas a escala de grises y con una opacidad al 40%, con el fin de obtener un contraste con la primera imagen entrante y que al mismo tiempo funciona como fondo y textura formando círculos que simulan la textura de una cinta de video vista desde su ancho en colores cálidos, es decir rojos y magentas, pero al mismo tiempo estas cortinillas son atravesadas horizontalmente a la mitad de la imagen por una banda ancha que funciona como un filtro que transforma en escala de grises el espacio horizontal marcado por esta banda con bordes en color blanco para contrastar la escala de grises y los colores cálidos de dos imágenes puestas por decirlo así. Exactamente a la mitad de esta marcación en grises, aparece un rectángulo volcado en negativo que muestra el centro de esta supuesta simulación de círculos o cinta de video. En la fotografía de la escultura "Coatl" se aplicó el efecto "Lens Flare" con "Brightness" al 100% y con un "Lens Type" de 50-300 mm Zoom para resaltar la luz solar que aparece a un lado de la escultura.



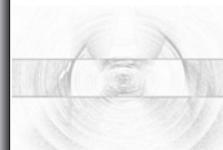
En la segunda parte de esta imagen en animación, al mismo tiempo es cuando entran las dos distintas tipografías: la primera está solamente en "outline" en blanco con texto en dirección horizontal ubicada en la parte superior izquierda, arriba de la marcación en grises, y con baja opacidad, esta tipografía es Broadband a 30 puntos. La segunda tipografía aparece animada a través del efecto "transform shrink back" en color blanco a 50 puntos exactamente del lado derecho a la mitad de la marcación en grises, a un costado del rectángulo negativo para compensar el espacio vacío y tener un equilibrio de imagen; esta tipografía es Elegance o en algunos casos también llamada Kabel, ya que pertenece a la familia Serif o palo seco. Se emplea esta tipografía ya que es la misma que se usa en el logotipo de Difusión Cultural UNAM.

Es decir que en total son 7 cortinillas, con el mismo diseño y efecto de animación en texto e imagen, lo único que cambia es la leyenda (artes visuales, cine, danza, literatura, música, teatro y televisión) con dos distintas tipografías ya antes mencionadas.





Primera imagen entrante





Tercera imagen entrante

Tercera propuesta

Esta propuesta empieza a partir de una imagen del exterior del Espacio Escultórico, es decir, es una toma por afuera de los cuerpos geométricos que conforman a esta enorme circunferencia. La toma es en planos seriados. Esta interfase está formada a la vez por tres imágenes iguales de la ya antes mencionada. La imagen es manipulada en Adobe Photoshop CS 2, porque originalmente contiene elementos que son de ahí mismo del Espacio Escultórico como los árboles y la misma piedra por donde se puede caminar; todo esto fue suprimido de la imagen ya transformada a escala de grises, para solamente dejar los cuerpos geométricos. Después la segunda imagen es la misma anterior pero ya teniendo el primer filtro de "Motion Blur" para dar esa sensación de movimiento en dirección a la inclinación de estos cuerpos de concreto y para conseguirlo más preciso en este filtro mencionado se añade la dirección del efecto en un ángulo de -35° . La tercera imagen es añadir un color a todo lo anterior; el color de fondo es el blanco, por consiguiente el color de los cuerpos se cambia a tonos verdes y azules en desvanecidos, con sombras oscuras desvanecidas, después de esto se añadió el filtro "Neon Glow" para hacer resaltar los tonos verdes y darles algunos matices en blanco en forma de neblina. Se eligieron estos colores porque el color verde-azul tiene un contraste muy marcado con el blanco, en este caso el fondo, aparte de que son tonos fríos y nada pesados para pantalla; es ahora algo distinto a las otras dos propuestas de interfases anteriores. Se añade una retícula visible en gris muy leve, la cual es animada, las líneas toman movimiento al entrar la tipografía, y que al final se acomodan en su espacio, justo arriba del cuerpo de concreto, en un espacio triangular, que al mismo tiempo funciona como un sistema de organización para la tipografía que se coloca a esa altura.

El texto principal aparece animado a través del efecto "transform shrink back" en color negro a 50 puntos exactamente del lado derecho superior. Esta tipografía es Elegance o en algunos casos también llamada Kabel, ya que pertenece a la familia Serif o palo seco. Se emplea esta tipografía ya que es la misma que se usa en el logotipo de Difusión Cultural UNAM.

Aparece otro texto también con la leyenda de la actividad cultural, pero ésta aparece en forma de caída, aparentemente en desvanecido de negro a blanco, ya que este bloque está conformado por 24 palabras todas iguales, y en tres grupos de 8 es como se presenta el degradado, es decir, blanco, gris y negro. El último párrafo de texto aparece a lo largo de toda la interface sin espacios entre palabra de izquierda a derecha, estos dos últimos textos mencionados tienen la tipografía "Broadband".

En conclusión, esta cortinilla es una fusión de tres imágenes iguales pero distintas en color, y textura, que un instante aparecen, una por el lado derecho, izquierdo y por arriba, donde en un punto se juntan, para después aparecer de nuevo y fusionarse. Todos los elementos llevan un ritmo dentro de toda la duración de la cortinilla. Así es como están conformadas las siete cortinillas del video.

En lo que se refiere a logotipos institucionales, se tuvo que hacer un trazo nuevo del logotipo de Difusión Cultural UNAM, para poder insertarlo en el video con efectos de animación; esto con el fin de no utilizar el mismo logotipo pero descargado de internet o que haya sido escaneado, sino como se menciona anteriormente, tuvo que pasar por un proceso de vectorización o trazado con el software Adobe Illustrator CS 2.



3.3.11 Musicalización del proyecto

La musicalización que se insertará en este video institucional es de tipo "Ambient, beat o trip hop", los cuales son subgéneros de la música electrónica. El track se hace llamar "Busenfreund" creado y mezclado por el dúo de Austria llamado Tosca integrado por Richard Dorfmeister y Rupert Huber, o conocidos también como Kruder & Dorfmeister. La introducción de este género de música en este video va de la mano, ya que hoy en día, varios de los productos audiovisuales que se están creando tanto en radio, televisión, internet, video etc., son acompañados por los ritmos electrónicos, que le dan paso o que justifican el diseño visual dentro del

producto o como ya se mencionó anteriormente que van de la mano.

Esta musicalización también será llevada a la edición, solamente para ajustar volumen, tonos graves y agudos, fade in, y fade out, mas no para romper con su estructura de la melodía.

3.4 Producción

La producción no es trabajo mecánico de traducción de la propuesta inicial. La producción debe respetar sobre todo la exposición de los contenidos previstos, pero puede intervenir todavía sobre la acumulación de los elementos y las decisiones que influyen en la estética del producto.

Esta es la etapa en la que el equipo de producción se reúne para hacer las grabaciones ya planeadas en las locaciones en los días y horas también ya estipulados.

3.4.1 Junta de producción

Antes de empezar a levantar imagen, la producción se reunió y así se aseguraron los permisos de grabación en cada recinto universitario, por parte de la Coordinación de Difusión Cultural, así como también, la revisión del equipo, es decir la cámara de video, cinta de grabación, cintas de reserva, tripié y tripié de reserva, el cual si se tuvo que utilizar, ya que el que se tenía planeado usar tuvo una rotura en una de las patas. También, se planeó llegar media hora antes del inicio de los eventos en el Centro Cultural Universitario, para que la producción se pusiera en contacto con cada uno de los responsables de los foros, teatros y salas; y de ahí que la producción se identificara como tal, para tener acceso primeramente y así poder instalar el equipo de video.

3.4.2 Grabación

Las grabaciones se hicieron en el siguiente orden y en las horas indicadas:

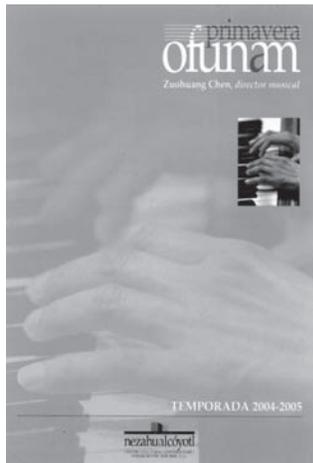
- En el Foro Sor Juana Inés de la Cruz, durante la obra “De Bestias Criaturas y Perras” de Luis Enrique Gutiérrez Ortiz Monasterio, el día 06 de Mayo del 2005, de las 20.00 hrs. a las 21.00 hrs. Ubicación de la cámara, es a nivel de piso, en diagonal a los actores.
- En el Teatro Juan Ruiz de Alarcón, durante la obra “1822, el año que fuimos imperio” de Flavio González Mello, el día 07 de Mayo del 2005, de las 13.00 hrs. a las 14.30 hrs. La ubicación de la cámara es en la parte media del teatro, en el centro.
- En la Sala Nezahualcóyotl, durante el concierto sinfónico de la Orquesta Sinfónica de la Escuela Nacional de Música, el día 08 de Mayo del 2005, de las 18.00 hrs. a las 19.30 hrs. La ubicación de la cámara durante la primera hora, es en el primer piso en el centro, posteriormente en la segunda hora, es en la fila G igualmente del primer piso, del lado derecho del escenario de la sala.



Tosca-Suzuki

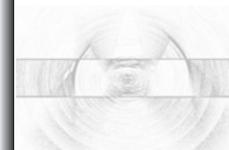


Capítulo 3 Realización del Proyecto Audiovisual



- En el Espacio Escultórico de la Zona Cultural el día 19 Mayo del 2005, de las 13.15 hrs. a las 14.30 hrs. La ubicación de la cámara es en el centro del círculo, zonas laterales de los cuerpos geométricos que lo conforman
- En la parte trasera de la torre de Rectoría en el lugar nombrado “las islas” para hacer una toma en Extreme Long Shot hacia la Biblioteca Central, el día 20 Mayo del 2005, de las 11.50 a las 12.15 hrs.
- En la parte exterior de la salida sur de la Biblioteca Central para hacer una toma en Long Shot con Pan Left del muro que rodea parte de esta biblioteca, el día 20 de Mayo del 2005, de las 12.25 a las 12.40 hrs.
- En la explanada de la Torre de Rectoría para hacer una toma en Full Shot con Pan Left al mural “Las fechas en la historia de México” de David Alfaro Siqueiros, el día 20 de Mayo del 2005 de las 12.40 a las 12.55 hrs.
- En la explanada de la Torre de Rectoría para hacer una toma en Full Shot con Zoom In al escudo de la UNAM que se encuentra en la parte superior de esta torre, el día 20 de Mayo de las 12.55 a las 13.00 hrs.
- En la parte lateral sur de la Torre de Rectoría para hacer una toma en Full Shot con Pan Left al mural “El pueblo a la Universidad, la Universidad al pueblo” de David Alfaro Siqueiros, el día 20 de Mayo de las 13.05 hrs. a las 13.15 hrs.
- En la sala Miguel Covarrubias, durante la obra de danza “Aqua” de la compañía Fuera de Centro, el día 21 de Mayo del 2005, de las 12.30 hrs. a las 13.45 hrs. La ubicación de cámara es en la parte media de la sala, en el centro.
- En la sala Miguel Covarrubias, durante la obra de danza de la Temporada 73 del Taller Coreográfico de la UNAM, bajo la dirección de Gloria Contreras, el día 22 de Mayo del 2005, de las 12.30 hrs. a las 14.00 hrs. La ubicación de la cámara es en la parte media de la sala, en el centro.
- En la explanada y exteriores de los distintos recintos del Centro Cultural Universitario (Sala Nezahualcoyotl, Sala Miguel Covarrubias, Unidad Teatral, Cine José Revueltas, Cine Julio Bracho) el día 22 de Mayo del 2005, de las 14.30 hrs. a las 15.50 hrs.
- En el Museo Universitario de Ciencias y Arte, (MUCA Campus), estando en exhibición la exposición “Morir de amor”, colectiva de arte contemporáneo internacional, el día 26 de Mayo del 2005 de las 13.00 hrs. a la 14.20 hrs. La ubicación de cámara es en distintos lugares del museo para obtener los mejores ángulos de la exposición.

- En la azotea-mirador de la Torre de Humanidades II, para hacer una toma panorámica hacia el lado poniente del Campus Universitario, el día 26 de Mayo del 2005 de las 19.00 hrs. a las 19.45 hrs. La ubicación de cámara es hacia el poniente de la ciudad.
- Grabación de la Voz en Off, realizada por Liliana Isabel Gómez Hernández, dentro del aula de producción audiovisual del Edificio de Diseño y Comunicación Visual de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, el día 14 de Junio del 2005 de las 10.00 hrs. a las 12.30 hrs. El día 9 de Marzo del 2006 se volvió hacer una segunda grabación con la voz de Erika Robledo Ramirez en el mismo lugar para tener una segunda opción de Voz en Off.
- En el interior y exterior de la Librería Julio Torri, el día 16 de Junio del 2005 de las 12.30 hrs. a las 13.00 hrs. La ubicación de la cámara es en distintos ángulos de la librería.
- En la Filmoteca de la UNAM, el día 16 de Junio del 2005 de las 13.30 hrs. a las 14.15 hrs. La ubicación de la cámara es en distintas áreas del recinto.
- En Televisión UNAM, el día 15 de Agosto del 2005 de las 12.15 a las 13.00 hrs. La ubicación de la cámara es en distintos ángulos, de algunas salas de edición y calificación de material.
- En Televisión UNAM, el día 17 de Agosto del 2005 de las 13.00 hrs a las 14.15 hrs. La ubicación de cámara es en un solo ángulo, por cuestiones de espacio dentro del foro de televisión durante la producción del programa "Inventario". Posteriormente se hacen las tomas dentro de la cabina de control la cual es la unidad móvil de la televisora y también por cuestiones de espacio la ubicación de cámara es un solo ángulo.
- El día 9 de Marzo del 2006 se volvió hacer una segunda grabación con la voz de Erika Robledo Ramirez en el mismo lugar para tener una segunda opción de Voz en Off.



3.5 Post-producción

Esta es la última etapa del proceso de producción; aquí se le dará forma al material grabado de acuerdo al guión y el storyboard, pero sobre todo aquí se reflejará la idea en general, ya en conjunto con los elementos audio-video y diseño.

3.5.1 Banco de imágenes

En total de todas las grabaciones se han obtenido aproximadamente 3 horas de grabación en cinta, es decir tres cintas Mini DV de 60 minutos. El promedio de grabación o en cada recinto o evento es de 10 a 15 minutos de imagen levantada. Los clips digitales capturados en computadora son clips en formato AVI (Audio Video Interleaved) a resolución máxima para video digital de 720 x 480 pixeles bajo el sistema NTSC con un aspecto ratio de 16:9 o widescreen (panorámico). El número de clips grabados en cada locación es el siguiente:

- Sala Miguel Covarrubias	134 Clips digitales
- Foro Sor Juana Inés de la Cruz	44 Clips digitales
- Teatro Juan Ruiz de Alarcón	44 Clips digitales
- Sala Nezahualcóyotl	51 Clips digitales
- Museo Universitario de Ciencias y Artes	54 Clips digitales
- Exteriores del Centro Cultural Universitario	54 Clips digitales
- Espacio Escultórico	34 Clips digitales
- Explanada de Rectoría, Biblioteca Central, Murales	51 Clips digitales
- Mirador de la Torre de Humanidades II	21 Clips digitales
- Librería Julio Torri	66 Clips digitales
- Filmoteca de la UNAM	61 Clips digitales
- Televisión UNAM	118 Clips digitales

3.5.2 Calificación de material

La calificación de material se presenta en este punto con la muestra de la primera hoja de los formatos originales digitalizados, llenados con letra de molde, por ser muchos en cada calificación. Cada columna representa secuencia, escena, tipo de toma, duracion en hora, minutos, segundos y si es útil o no.

HOJA 1
Torre Humanidades

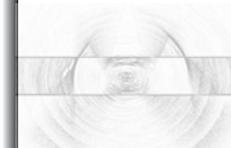
CALIFICACIÓN DE MATERIAL PRODUCCIÓN

SEC	ESC	TOMA	HR	MIN	SEG	UTIL	OBSERVACIONES
ext	002	CLIP PL	0	0	14	SI	un poco sucia
ext	003	ZO	0	0	8	SI	
ext	004	PL	0	0	14	NO	
ext	005	ZO PC	0	0	12	NO	
ext	006	ZO PL	0	0	10	NO	muy sucia
ext	007	PL	0	0	11	NO	sucia
ext	008	Tilt Up	0	0	3	NO	sucia
ext	009	ZO Tilt up	0	0	8	SI	
ext	010						
ext	011						
ext	012	ZO Z1	0	0	8	NO	
ext	013	PL	0	0	5	NO	
ext	014	-	-	-	-	-	
ext	015	-	-	-	-	-	
ext	016	-	-	-	-	-	
ext	017	-	-	-	-	-	
ext	018	PL	0	0	12	NO	
ext	019	PL	0	0	08	NO	
ext	020	ELS Z1	0	0	08	SI	
ext	021	ZO ESC	0	0	12	NO	Fuera de foco la toma

HOJA 1
Sala Nezahualcoyotl

CALIFICACIÓN DE MATERIAL PRODUCCIÓN

SEC	ESC	TOMA	HR	MIN	SEG	UTIL	OBSERVACIONES
int	002	CLIP LS	0	0	9	NO	
int	003	Pan-R	0	0	19	NO	el final es mejor
int	004	PL	0	0	6	SI	
int	005	Z1	0	0	4	NO	
int	006	PR	0	0	11	SI	
int	007	Tilt D	0	0	8	NO	
int	008	LS	0	0	8	NO	
int	009	Z1	0	0	18	NO SI	
int	010	ZO	0	0	7	SI	
int	011	PR	0	0	15	SI	
int	012	MS	0	0	10	SI	
int	013	MS	0	0	8	SI	
int	014	LS	0	0	37	SI	el final es mejor
int	015	ZO	0	0	10	SI	
int	016	CU	0	0	11	NO	
int	017	CU	0	0	8	SI	
int	018	Z1	0	0	7	SI	
int	019	ZO	0	0	39	SI	
int	020	CU	0	0	6	SI	
int	027	CU	0	0	6	SI	
int	028	CU, TD	0	0	7	NO	
int	029	CU	0	0	11	SI	



Capítulo 3 Realización del Proyecto Audiovisual

HOJA 1
Centro Cultural
Universitario

CALIFICACIÓN DE MATERIAL							PRODUCCIÓN	OBSERVACIONES
SEC	ESC	TOMA	HR	MIN	SEG	UTIL		
ext	002	Tilt up	0	0	11	SI		
ext	002	Tilt up	0	0	7	SI	pesetas al principio	
ext	004	Tilt up	0	0	9	SI	" " "	
ext	005	Pan r.	0	0	11	NO		
ext	006	Tilt up	0	0	4	NO		
ext	007	Tilt up	0	0	17	SI	brinca un poco	
ext	008	Tilt up	0	0	5	SI	solo al principio	
ext	009	Tilt up	0	0	15	SI	" " "	
ext	010	Tilt up	0	0	14	NO	mala toma	
ext	011	zoom out	0	0	12	SI		
ext	012	zoom out	0	0	8	SI		
ext	013	tilt up	0	0	8	SI		
ext	014	zoom out	0	0	9	SI		
ext	015	tilt down	0	0	14	SI		
ext	016	tilt down	0	0	11	NO		
ext	017	tilt down	0	0	1	NO		
ext	018	tilt down	0	0	11	SI		
ext	019	tilt up	0	0	12	SI		
ext	020	tilt up	0	0	10	SI		
ext	021		0	0	1	NO		
ext	022	tilt up	0	0	7	SI	tiembla un poco	
ext	023	tilt up	0	0	6	NO		

HOJA 1
Taller Coreográfico
Sala M. Carrobbel

CALIFICACIÓN DE MATERIAL							PRODUCCIÓN	OBSERVACIONES
SEC	ESC	TOMA	HR	MIN	SEG	UTIL		
int	001					NO		
int	002					NO		
int	003	MS	0	0	13	NO		
int	004	MS	0	0	7	NO		
int	005	FS	0	0	10	SI		
int	006	FS	0	0	12	SI		
int	007	MS	0	0	6	SI		
int	008	LS	0	0	10	NO		
int	009					NO		
int	010	MS	0	0	21	SI	En partes funcionales	
int	011	CU	0	0	10	SI		
int	012	MCU	0	0	14	SI		
int	013	FS	0	0	10	SI		
int	014	FS	0	0	5	SI		
int	015	FS	0	0	7	NO		
int	016	FS	0	0	12	NO		
int	017	FS	0	0	8	NO		
int	018	FS	0	0	9	NO		
int	019	FS	0	0	24	SI	al final	
int	020	FS	0	0	13	NO		
int	021	CU	0	0	10	SI	solo el principio	
int	022	MS	0	0	7	NO		

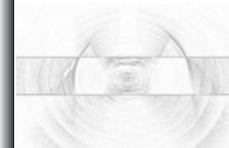


HOJA 1
Española Reclama
Biblioteca Central

CALIFICACIÓN DE MATERIAL		PRODUCCIÓN					OBSERVACIONES
SEC	ESC	TOMA	HR	MIN	SEG	UTIL	
Ext	Clip 001	Toma 1	0	0	4	SI	
Ext	Clip 002	ELS	0	0	7	SI	No es a nivel de pasto
Ext	Clip 003	CU	0	0	1	NO	
Ext	Clip 004	Zoom out	0	0	12	SI	No es a nivel de pasto
Ext	Clip 005	Zoom out	0	0	15	SI	" " "
Ext	Clip 006	Zoom in	0	0	6	SI	" " "
Ext	Clip 007	Zoom in	0	0	7	SI	" " "
Ext	Clip 008	Zoom out	0	0	3	SI	muy rápido el zoom-out
Ext	Clip 009	Zoom in	0	0	5	SI	muy rápido el zoom-in
Ext	Clip 010	Zoom out	0	0	6	NO	salen personas
Ext	Clip 011	Zoom in	0	0	09	NO	demesiado lento zoom-in
Ext	Clip 012	Zoom in	0	0	15	NO	chueca la toma
Ext	Clip 013	Zoom in	0	0	12	NO	brinca la cámara
Ext	Clip 014	Zoom in	0	0	15	NO	chueca el encuadre
Ext	Clip 015	Zoom in	0	0	14	SI	un poco chueca la toma
Ext	Clip 016	Zoom out	0	0	9	NO	gente caminando
Ext	Clip 017	Zoom out	0	0	10	NO	gente caminando
Ext	Clip 018	Zoom in	0	0	7	NO	niño atrevandose
Ext	Clip 019	Zoom in	0	0	13	SI	
Ext	Clip 020	Zoom out	0	0	5	NO	se mueve el zoom out
Ext	Clip 021	Zoom in	0	0	7	SI	
Ext	Clip 022	Zoom out	0	0	3	SI	zoom out rápido

HOJA 1
Española Reclama
Escuola

CALIFICACIÓN DE MATERIAL		PRODUCCIÓN					OBSERVACIONES
SEC	ESC	TOMA	HR	MIN	SEG	UTIL	
ext	Clip 001		0	0		NO	Socio
ext	Clip 002	Zoom out	0	0	14	SI	
ext	Clip 003	Zoom in	0	0	9	NO	se mueve mucho
ext	Clip 004	Pan right	0	0	8	SI	
ext	Clip 005	Zoom out	0	0	5	NO	se mueve
ext	Clip 006	Zoom in	0	0	11	SI	
ext	Clip 007	tilt up	0	0	8	NO	se mueve
ext	Clip 008	Pan right	0	0	12	SI	
ext	010	pan left	0	0	7	NO	se enchueca
ext	011	pan left	0	0	9	NO	
ext	012	pan left zoom in	0	0	4	SI	sirve al empezar el zoom out
ext	013	p. l. zoom in	0	0	12	NO	
ext	014	pan left	0	0	9	NO	se mueve
ext	015	pan right	0	0	7	SI	
ext	016	Fills.	0	0	6	SI	
ext	017	zoom out	0	0	14	SI	
ext	018	pan right	0	0	6	NO	se mueve
ext	019	pan left	0	0	7	SI	
ext	020	Full S	0	0	5	SI	
ext	021	pan r.	0	0	3	NO	se mueve
ext	022	pan r.	0	0	4	NO	" "
ext	023	pan r.	0	0	6	NO	" "



Capítulo 3 Realización del Proyecto Audiovisual

HOJA 1
MOCA

CALIFICACIÓN DE MATERIAL PRODUCCIÓN

SEC	ESC	TOMA	HR	MIN	SEG	UTIL	OBSERVACIONES
int	001	Clip Tilt up	0	0	9	SI	
int	002	Tilt up	0	0	9	SI	
int	003	LS	0	0	6	SI	
int	004	Tilt up	0	0	3	SI	
int	005	Tilt up	0	0	2	SI	
int	006	20 PL	0	0	12	NO	
int	007	20 PL	0	0	6	SI	
int	008	PL	0	0	11	NO	
int	009	PL	0	0	5	SI	incluida la toma
int	010	PL	0	0	9	SI	
int	011	PL	0	0	9	SI	
int	012	PL	0	0	13	SI	
int	013	PL	0	0	10	SI	
int	014	Z1	0	0	10	SI	
int	015	Z1 PL	0	0	13	NO	
int	016	20 PL	0	0	9	SI	zoom out rapido
int	017	20 PL	0	0	7	NO	" " "
int	018	20 PL	0	0	7	SI	" " "
int	019	20 PL	0	0	4	NO	" " "
int	020	20	0	0	5	SI	
int	021	Tilt up 20	0	0	14	SI	
int	022	20	0	0	8	NO	

HOJA 1
Filmoteca de la UNAM

CALIFICACIÓN DE MATERIAL PRODUCCIÓN

SEC	ESC	TOMA	HR	MIN	SEG	UTIL	OBSERVACIONES
int	001	Clip	-	-	-	NO	
int	002	Z1	0	0	10	SI	
int	003	Z1	0	0	7	SI	
int	004	Z1	0	0	12	SI	
int	005	Z1	0	0	12	SI	
int	006	Z1	0	0	3	NO	
int	007	Z1	0	0	5	SI	
int	008	Z1	0	0	10	SI	solo al principio
int	009	PR	0	0	15	SI	al final
int	010	Z1	0	0	1	SI	
int	011	PR	0	0	12	NO	
int	012	Z1	0	0	21	SI	
int	013	Z1	0	0	6	NO	
int	014	Z1	0	0	4	SI	
int	015	-	-	-	3	NO	
int	016	-	-	-	11	NO	
int	017	-	-	-	10	NO	
int	018	TD	0	0	15	SI	
int	019	TD	0	0	11	NO	
int	020	PL	0	0	6	SI	
int	021	PL	0	0	8	SI	
int	022	20	0	0	4	SI	

HOJA 1

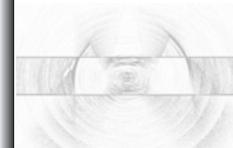
CALIFICACIÓN DE MATERIAL PRODUCCIÓN TV UNAM

SEC	ESC	TOMA	HR	MIN	SEG	UTIL	OBSERVACIONES
int	Clp	001	—	—	—	X	
int	002	CU	0	0	32	✓	
int	003	CU	20	0	9	✓	
int	004	ZO	0	0	2	✓	
int	005	ZO	0	0	16	✓	
int	006	TU	0	0	5	✓	
int	007	TD	0	0	5	✓	
int	008	ZO	0	0	2	✓	
int	009	ZO	0	0	2	✓	
int	010	PL	0	0	7	✓	
int	011	PL	0	0	6	✓	
int	012	ZO	0	0	3	✓	
int	013	ZO	0	0	3	✓	la anterior es mejor
int	014	TU	0	0	3	X	
int	015	ZO	0	0	6	✓	
int	016	ZO	0	0	9	✓	mas lento zoom-out
int	017	FS	0	0	3	✓	
int	018	FS	0	0	5	X	
int	019	CU	0	0	19	✓	
int	020	PL	0	0	11	✓	este es mejor
int	021	PL	0	0	11	✓	
int							

HOJA 1

CALIFICACIÓN DE MATERIAL PRODUCCIÓN LIBRERIA JUVENIL TORRE

SEC	ESC	TOMA	HR	MIN	SEG	UTIL	OBSERVACIONES
int	Clp	001	—	—	—	NO	
int	002	Tilt up	0	0	3	NO	
int	003	Z1	0	0	10	SI	
int	004	Z1	0	0	4	SI	
int	005	Z1	0	0	8	SI	
int	006	Z1	0	0	6	SI	
int	007	Z1	0	0	5	NO	
int	008	PL	0	0	8	NO	
int	009	DO	0	0	5	NO	
int	010	DO	0	0	4	SI	
int	011	DO	0	0	3	NO	
int	012	DO	0	0	4	SI	
int	013	ZO	0	0	3	SI	
int	014	PR	0	0	8	NO	
int	015	PL	0	0	9	NO	
int	016	PL	0	0	6	NO	
int	017	PL	0	0	8	NO	
int	018	PL	0	0	7	NO	
int	019	DO	0	0	2	NO	
int	020	DO	0	0	4	SI	
int	021	DO	0	0	7	NO	
int	022	DO	0	0	7	NO	





3.5.3 Break de edición

La edición es un proceso común a todo audiovisual; los programas de edición sirven básicamente, para unir las secuencias de las imágenes. La introducción de la informática en la edición ha desembocado en la llamada edición no lineal, un sistema de edición que permite que todo proceso sea reversible.

Un programa de edición es también un programa de imagen final y por ello es necesario realizar el “render” de las imágenes para poder convertir todo el flujo de las distintas imágenes en una sola. Cuando el resultado se da por bueno, el trabajo debe volcarse a algún tipo de soporte para su almacenaje, transporte y emisión.

Después de haber calificado todo el material o los clips de video digital, se procede a la edición, para la cual se lleva a cabo con los siguientes materiales software y equipo:

- Computadora Sony Vaio, con disco duro de 80 Gigabytes, 512 Mb en memoria RAM, procesador Intel Inside Pentium 4, con puerto I Link 1394 o Firewire para descarga o captura de video digital, grabador externo de DVD, para dar formato de salida al master o producto final.
- Plataforma Windows XP
- Sony Vegas Professional Digital Video and Audio Production Software Versión 6.0 (edición de video)
- Sony DVD Architect Versión 3.0 (masterización en DVD)
- Sony Sound Forge 8.0 (edición de audio)
- Adobe After Effects Version 6.5 (animación de las cortinillas)
- Adobe Photoshop CS 2 (manipulación de imágenes)
- Adobe Illustrator CS 2 (vectorización de logotipo)
- Cintas Mini DV del material grabado
- Sony Dynamic Stereo Headphones (monitoreo de audio)

3.5.4 Audio y Musicalización

El audio de la voz en off se capturó digitalmente, haciendo grabaciones en bloques conforme están en el guión-story board. Los tres primeros bloques son de la introducción, después uno de artes visuales, uno de cine, uno de danza, uno de literatura, dos de música, uno de teatro, dos de TV UNAM, y tres del remate final. Después de haber sido descargados en formato AIFF en computadora, se hizo la edición en Sony Sound Forge version 8, para normalizar, ecualizar, y limpiar todo este audio; y así poder insertarles los efectos en el siguiente orden a cada bloque capturado:

Stereo simulation/graphic EQ/Reverb y algunos efectos Flanger para resaltar frases, y de esta manera quedó editada la voz en off.

La musicalización solo se modificó en las parte inicial, para insertar Fade In y al final se instertó el Fade Out.

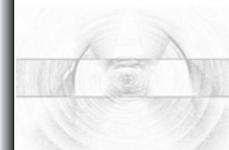
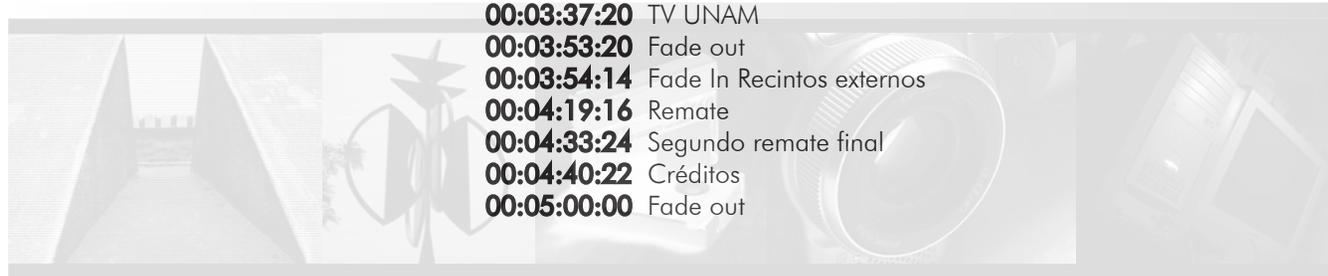
Además de hacer ciertos ajustes en cuanto a decibeles para aplicar un volumen adecuado y que permitiera que el canal de Voz en Off, se escuchara sin interferencia.

En total se encuentran cuatro bandas sonoras o líneas de audio, es decir, la primera de Voz en off, la segunda es el Track "Busenfreund", tercera es un pequeño sampler u efecto de audio que se aplicó en la animación de cada cortinilla solamente y por ultimo los efectos llamados "woosh thick" que entran en las cortinillas de recintos externos.

3.5.5 Master o producto final

Al final de todo el proceso de la edición no lineal, se obtuvo en total un video master por cada propuesta realizada en formato DVD (el cual utiliza para su autoría la compresión MPEG-2). Cada propuesta con un código de tiempo (timecode) de 00:05:00:00 min. (00:05:25:00 con 10 segundos de barras, 5 segundos de negros y 10 segundos de pizarra.) Son un total de 8,374 frames o cuadros, estructurado de la siguiente manera:

TIMECODE	VIDEO
00:00:00:00	Negros Fade In
00:00:05:09	Escudo UNAM
00:00:09:03	Introducción
00:01:04:24	Cortinilla
00:01:08:04	Artes Visuales
00:01:21:02	Cortinilla
00:01:24:00	Cine
00:01:49:20	Cortinilla
00:01:53:00	Música
00:02:22:23	Cortinilla
00:02:25:21	Literatura
00:02:43:12	Cortinilla
00:02:46:15	Teatro
00:03:06:06	Cortinilla
00:03:09:12	Danza
00:03:34:10	Cortinilla
00:03:37:20	TV UNAM
00:03:53:20	Fade out
00:03:54:14	Fade In Recintos externos
00:04:19:16	Remate
00:04:33:24	Segundo remate final
00:04:40:22	Créditos
00:05:00:00	Fade out



Es importante mencionar que para obtener todos los elementos en conjunto, la fase final fué hacer la renderización o render de todo el proyecto.

Render: convierte en imagen las instrucciones de las cotas situadas en la barra de tiempo, y para ello calcula los pasos intermedios, llamados, intercalados o entre las cotas a partir de la interpolación de los parámetros.

Un render genera cada uno de los frames de un movimiento continuo. Es el último paso de toda creación infográfica de movimiento. Es un cálculo matemático realizado por el procesador o por varios procesadores trabajando en paralelo, el cual suele estar integrado en el mismo programa donde se ha generado la imagen, o puede ser un programa específico para ello.¹³

3.5.6 Transfer

El transfer de este material audiovisual es a los siguientes formatos:

- Cinta Mini DV
- Digital Versátil Disc (DVD)
- Cinta Betacam Digital (con niveles de video o broadcast)
- Formato de Quick Time (con compresor Sorenson 3)
- Windows Media File (wma)

3.5.7 Multicopiado

Se hará un multicopiado del video masterizado, aproximadamente de 15 a 20 copias de este video institucional, ya que cada ejemplar de tesis lleva su correspondiente DVD.

3.5.8 Transmisión

La transmisión dependerá del uso que le dé la Coordinación de Difusión Cultural UNAM, pero lo ideal de este material audiovisual, es que se transmita en los diferentes espacios dentro de Ciudad Universitaria:

- Centro Cultural Universitario
- Espacios para la proyección de películas
- MUCA
- Videotecas
- Exposiciones
- Espacios al aire en TV UNAM
- En la misma Coordinación de Difusión Cultural

¹³ Rafael Ráfols. Diseño Audiovisual.
p. 67



Para dar paso final a este documento se llega a la conclusión que hoy en día estamos a la vanguardia, los cambios se dan a notar claramente en las nuevas tecnologías, por ejemplo, de lo análogo a lo digital, pero en sí se podría decir que eso es lo único que ha cambiado, es decir, la práctica; ya que las bases de realización no han sufrido cambios, específicamente las teorías.

Este proyecto se ha realizado y se ha adaptado conforme a todo lo planeado; la idea que se tenía en mente se ha transformado en un conjunto de imágenes en movimiento de acuerdo a una estructura y a un argumento. Está basado conforme a lo estipulado, de lo que debe mostrar un video de tipo institucional, mas no de tipo promocional por su corta duración, (el cual puede crear confusión) que a fin de cuentas transmite las imágenes adecuadas en un orden que va de la mano con su diseño de interfase, es decir gráficos en animación y musicalización.

El resultado de este proyecto se dió a partir de un arduo trabajo de investigación, de casi un año de planeación y producción; el cual fue producido prácticamente en casi seis meses, es decir, para reunir (grabación) todas las imágenes o elementos que lo conforman y de ahí adaptarlos en base a la idea del proyecto en la famosa edición no lineal, que también llevó varias semanas de trabajo. Por lo tanto aunque sea un producto de corta duración, implica tiempo, dinero y esfuerzo y lo que lo justifica es su planeación total.

De ahí que, actualmente nos hemos dado cuenta que las formas de comunicación están en constante cambio debido a las tendencias tecnológicas; antes eran filminas, ahora es la llamada multimedia conjunta, y ¿mañana?, todavía no se sabe; es decir, que están en marcha mecanismos innovadores, en este caso audiovisuales para poder cumplir un objetivo en específico.

La Universidad Nacional Autónoma de México es la institución educativa más importante de México y América Latina, la cual goza de una significativa y trascendente riqueza cultural, por lo tanto, es esencial que la difusión de su propia producción del arte y la cultura, tenga entrada en esta innovación de audiovisuales, complementado con las propias bases del diseño y la comunicación visual.

Por otra parte, es realmente grato y satisfactorio aportar a la UNAM un proyecto de tesis en pro de su futuro, su valor, y su calidad de la cultura que hay dentro de ella, la cual es merecedora de la distinción; siempre y cuando exista un apoyo y accesibilidad del 100% para llevar a cabo cualquier tipo de investigación, proyecto etc; en donde no afecten problemas de ajenos que hagan interferencia con el proceso de la propia investigación o la práctica de cualquier proyecto que tenga finalmente una utilidad para la propia Institución.

1. Bonet Eugeni; Entorno al video. Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 1979, 312 p.
2. Burrows Thomas; Producción de video, disciplinas y técnicas. México, Ed. Mc Graw Hill, 2003, 386 p.
3. Castro Gil Manuel Alonso; Diseño y desarrollo multimedia. Sistemas, imagen, sonido y video. Ed. Alfaomega RA-MA, Madrid, 2003, 559 p.
4. Cebrian Herreros Mariano; Información Audiovisual: concepto, técnica, expresión y aplicaciones. Madrid, Ed. Síntesis, 1995, 187 p.
5. Eneas Cromberg Jorge; Montajes Audiovisuales. México, Ed. Diana, 1979, 267 p.
6. Fernández Casado José Luis; Post-producción digital cine y video no lineal. México, Escuela de cine y video, 1998, 235 p.
7. Ferres Joan; El video, enseñar con el video. Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 1995, 258 p.
8. Frutiger Adrian; Entorno a la tipografía. Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 2002, 95 p.
9. Giacomantonio Marcelo; La enseñanza audiovisual: metodología didáctica. Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 1979, 213 p.
10. Gutiérrez González Mónica, Villareal Barocio, Myrthala; Manual de producción para T.V. México, Ed. Trillas, 1997, 160 p.
11. Hilliard Robert L.; Guionismo para radio, televisión y nuevos medios. México, Ed. Thomson Editores, 2000, 465 p.
12. Kemp Jerrold E.; Planificación y producción de materiales audiovisuales. México, Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa, 1989, 298 p.
13. Kunkel Paul; Digital Dreams. The work of the Sony Design Center. New York, Ed. Universe Publishing, 1999, 173 p.
14. La Ferla Jorge; Medios audiovisuales, ontología, historia y praxis. España, Ed. Libros del Rojas, 1997, 184 p.
15. Marsiske Renate; La Universidad de México, un recorrido histórico de la época colonial al presente. México, Ed. Plaza y Valdez Editores, 2001, 326 p.

16. Millerson Gerald; Como utilizar la cámara de video. Barcelona, Ed. Gedisa, 1998, 190 p.
17. Pérez Ornia José Ramón; El arte del video: introducción a la historia del video experimental. Barcelona, Ediciones del Subal, 1991, 191 p.
18. Rafols Rafael, Colomer Antoni; Diseño audiovisual. Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 2003, 127 p.
19. Sakaiya Taichi; La esencia de la sociedad del conocimiento. En: Historia del futuro: la sociedad del conocimiento. Santiago de Chile, Ed. Andrés Bello, 1995. 302 p.
20. Sánchez Francisco; Luz en la oscuridad. Crónica del cine mexicano 1896-2002. México, Ed. Casa Juan Pablos, CONACULTA, Cineteca Nacional, 2002, 287 p.
21. Tostado Span Verónica; Manual de producción de video. México, Alhambra Mexicana, 1999, 287 p.
22. Vilchis Luz del Carmen; Metodología del diseño. México, Ed. Claves Latinoamericanas, 2000, 157 p.
23. White Gordon; Técnicas del video. España, Ed. D.O.R.S.L., 1993, 441 p.
24. Woolman Matt, Bellantoni Jeff; Tipos en movimiento. Diseñando en el tiempo y espacio. Barcelona, Ed. Index Books, 2000, 159 p.
25. Zettl Herbert; Manual de producción de televisión. México, Ed. Thompson Editores, 2000, 557 p.
26. [s.a.] Crónica. Coordinación de Difusión Cultural UNAM. México, UNAM, 1992, 254 p.
27. [s.a.] UNAM Siglo XXI espíritu en movimiento. México, Universidad Nacional Autónoma de México, 2001, 133 p.

SITIOS ELECTRÓNICOS

<http://difusión.cultural.unam.mx>
www.unam.mx
<http://musica.unam.mx>
www.muca.unam.mx
www.canal100.com.mx
www.avid.com

Animación

Reproducción de imágenes fijas en secuencia para crear la ilusión de movimiento. Tradicionalmente se hacía filmando un fotograma de película y moviendo al sujeto o material artístico entre las tomas.

Ahora gran parte de la animación se realiza usando ordenadores y software de modelado 3D.

AVI

Intercalación de audio y video (Audio Video Interleaved): es el formato más común para archivos de video en Windows PC. Muchos archivos AVI pueden ser leídos también en Mac, pero como se pueden utilizar muchos métodos diferentes de compresión, no existe un solo estándar AVI para reproducción garantizada.

Bit

La menor unidad de información digital, indicada a menudo como unos y ceros. Se usa para medir la memoria (ocho bits forman un byte) y hacer referencia a la profundidad del color.

Captura de video

Transferencia de muchos video clips cargados a un ordenador durante una sesión.

CCD

(Charge Coupled Device-dispositivo de carga acoplado-) El CCD es un chip que convierte la luz proyectada por el objetivo en una señal electrónica que graba la cámara de video.

CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black)

Cian, magenta, amarillo y negro. Cuatro canales de color utilizados en la reproducción fotomecánica. El espacio de color CMYK no es aplicable al video.

Codificar

Conversión de video o audio de un formato a otro. Preparar video para DVD, por ejemplo, requiere una codificación en formato MPEG-2.

Código de tiempo

Etiqueta numérica de cada fotograma del metraje de video. El código de tiempo normalmente se refiere a las horas, los minutos, los segundos y los cuadros, y se utiliza para crear cargas detalladas de captura de video.

Composición

Colocación de varias fuentes de video y gráficos en un solo fotograma para que interactúen de forma uniforme.

Corte

El cambio de una toma a otra sin efecto intermedio alguno.

DV

Video digital-más comúnmente se refiere a los formatos de video de Sony DV y Mini DV.

DV Cam

Formato DV de Sony profesional, Los datos de video son idénticos al DV, pero la cinta va más rápido y es más robusta. Las videocámaras DV Cam tienden a presentar unas características más profesionales que las Mini DV.

DVD

Digital Versatile Disc (disco versátil digital) Disco de alta capacidad para almacenar datos. Un DVD puede ser DVD Video, DVD Audio y DVD-Rom para datos.

Edición Lineal

Ensamblaje de video clips en una secuencia de principio a fin. Los errores en la secuencia de edición no pueden corregirse sin rehacer las ediciones subsiguientes.

Edición No Lineal

Método de edición de video en el que se puede añadir o quitar información en cualquier momento, sin que sea necesario rehacer cortes posteriores.

Filtro

Un filtro es un efecto aplicado al video o a imágenes que modifica su apariencia. De forma similar, los filtros físicos se utilizan para controlar la calidez y el tono de luz que entra por el objetivo de la cámara.

FireWire

El nombre de Apple para la interfaz IEEE 1394, un puerto que conecta ordenadores a cámaras DV, unidades de disco externas, escáneres y otros dispositivos.

GigaByte

Equivale a 1024 megabytes. La capacidad de un disco duro se mide ahora en gigabytes. Se requiere un gigabyte para almacenar tan sólo unos cinco minutos de metraje DV.

HDTV**High Definition TV**

Sistema de TV que tiene una resolución de imagen de 1980 x 1080 pixeles.

MPEG

(Motion Pictures Expert Group) Método de compresión de información. MPEG-1 video es el estándar

usado en VideoCD, mientras que MPEG-2 se utiliza en DVD y en TV digital.

Multimedia

Combinación de video, audio y gráficos.

NTSC**(National Television Standards Committee)**

Comité estándar de televisión nacional. Estándar de TV usado en USA, Canadá, Japón y algunos países de Sudamérica. El metraje DV estándar NTSC tiene unas dimensiones de fotograma de 720 x 480 pixeles y una frecuencia de 29.97 fotogramas por segundo.

PAL (Phase Alternation Line)

Línea de fase alternativa. PAL es el estándar de TV en Europa, Australia, y Nueva Zelanda. También se usa en gran parte de Asia. El metraje DV en PAL tiene una medida de fotograma de 720 x 576 pixeles y una frecuencia de 25 fotogramas por segundo.

Quick Time

Estándar de video de Apple para archivos de video y DV sin comprimir, y también para difusión de video en la red de información comprimida para CD-Rom.

Ratio

Se refiere a la forma de un fotograma de video. El video tradicional tiene un ratio de 4:3, que significa que la imagen mide cuatro unidades de ancho y tres unidades de alto. La pantalla de HDTV tiene un ratio de 16:9 y algunas películas de cine son aún más anchas.



RGB
(Red, Green, Blue)

Rojo, verde y azul. Indica los canales de color utilizados para componer una imagen.

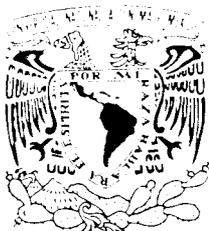


SECAM

Estándar de TV utilizado en Francia. Pero los equipos DV en Francia usan el estándar PAL, como el resto de Europa.

Los siguientes anexos son los documentos que autorizan las grabaciones en los distintos recintos dentro de Ciudad Universitaria especificando fecha, lugar y dependencia que lo autoriza, ya que para todo tipo de video-grabación dentro de la UNAM es necesario solicitar autorización a la dependencia correspondiente.





UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN
COORDINACIÓN DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

OFICIO No.CDCV/EOAG/065/IV/2005.

ASUNTO: Facilidades necesarios para grabación.

**LIC. MARCO ANTONIO PALET SÁNCHEZ
SECRETARIO DE COMUNICACIÓN
COORDINACIÓN DE DIFUSIÓN CULTURAL
U.N.A.M.**

Presente.

Por este conducto le solicito amablemente brinde las facilidades necesarias al Alumno Eduardo Anguiano Sánchez con Número de cuenta 0980046953 de la Carrera de Diseño y Comunicación Visual, quien está realizando como proyecto de tesis "Video Institucional para Difusión Cultural UNAM. El arte y la cultura en la Universidad Nacional Autónoma de México en Ciudad Universitaria" pueda realizar una Video-grabación digital de los siguientes eventos en sus respectivos foros en la fecha y hora señaladas:

- * Cygnus: Danza Libre Universitaria, domingo 1 de mayo a las 18:00 hrs; Sala Miguel Covarrubias.*
- * De bestias, criaturas y perras, viernes 6 de mayo a las 20:00 hrs; Foro Sor Juana Inés de la Cruz.*
- *1822, El año que fuimos imperio, Sábado 7 de mayo a las 13:00 hrs; Teatro Juan Ruiz de Alarcón.*
- *OFUNAM Primavera, domingo 8 de mayo, sábado 14 de mayo, domingo 15 de mayo en Sala Nezahualcoyotl.*

Sin más por el momento y en espera de vernos favorecidos en nuestra petición, le envío un cordial saludo.

Atentamente,
"POR MI RAZA HABLARÁ EL ESPÍRITU"
Cuautitlán Izcalli, 26 de abril de 2005.

**LIC. EDGAR OSVALDO ARCHUNDIA GUTIÉRREZ
COORD. DE LA LICENCIATURA DE DISEÑO Y
COMUNICACIÓN VISUAL**

Ccp. Minutario.

Tcg.





FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLAN
COORDINACIÓN DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

OFICIO No.CDCV/EOAG/081/V/2005.

UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

ASUNTO: Autorización para video-grabación.

MTRA. MARÍA ASCENCIÓN MORALES RAMÍREZ
DIRECTORA GENERAL DE PATRIMONIO
UNIVERSITARIO
Presente.

Por medio del presente solicito amablemente, brinde las facilidades necesarias al Alumno Eduardo Anguiano Sánchez con número de cuenta 98046953, de la **Licenciatura de Diseño y Comunicación Visual**, quien esta realizando como proyecto de tesis "Video Institucional para Difusión Cultural UNAM. El arte y la cultura en la Universidad Nacional Autónoma de México en Ciudad Universitaria" pueda realizar una Video-grabación digital en los siguientes espacios universitarios en las horas y fechas señaladas.

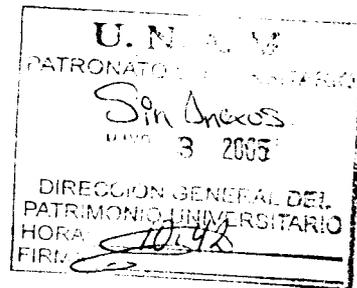
- Explanada de la Torres de Rectoría (12 hrs.)
- Exterior de la Biblioteca Central (12 hrs.)
- Espacio escultórico (12 hrs.)
- Explanada del Centro Cultural Universitario (12 hrs.)
- Interior de la Torre de humanidades I Y II para realizar una toma panorámica (18:00 hrs.)

Fecha de grabación: 19,20,21,22,26,27,28 y 29 de mayo del presente.

Sin más por el momento y espera de vernos favorecidos en nuestra petición, le envió un cordial saludo.

Atentamente.
"POR MI RAZA HABLARÁ EL ESPIRITU"
Cuautitlán Izcalli, 02 de mayo de 2005.

LIC. EDGAR OSVALDO ARCHUNDIA GUTIÉRREZ
COORD. DE LA LICENCIATURA DE DISEÑO Y
COMUNICACIÓN VISUAL



Ccp. Minutario.
Tcg.



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

AUTORIZACIÓN

DE GRABACIÓN Y TOMA DE FOTOGRAFÍAS

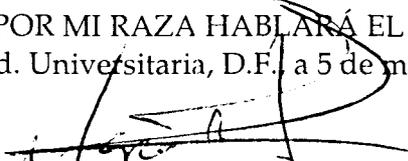
La Coordinación de Difusión Cultural autoriza a Eduardo Anguiano Sánchez, Alumno de la FES Cuautitlán, a grabar lo que a continuación se detalla, **UNICAMENTE LOS PRIMEROS CINCO MINUTOS INICIALES DE CADA OBRA**, para ser utilizadas en la elaboración de su Tesis titulada "Video Institucional para Difusión Cultural UNAM. El arte y la cultura en la Universidad Nacional Autónoma de México en Ciudad Universitaria.

Fecha	Evento	Recinto	Responsable
6/05/05 20:00 h.	De Bestias, Criaturas y perras	Foro Sor Juana Ines de la Cruz	Sr. Juan Manuel Reyes
7/05/05 13:00 h.	1822, El año que fuimos imperio	Teatro Juan Ruiz de Alarcón	Sr. Juan Manuel Reyes
8/05/05	OFUNAM	Sala Nezahualcóyotl	Lic. Marta Villafuerte

Eduardo Anguiano Sánchez es responsable de vigilar que el material obtenido no sea utilizado con fines de lucro ni reproducidos total o parcialmente con fines comerciales, de acuerdo a las políticas de uso y vigilancia del Patrimonio Universitario.

NOTA: No podrá moverse del lugar que se le indique hacer sus tomas, hasta el intermedios.

Atentamente
"POR MI RAZA HABLARÁ EL ESPÍRITU"
Cd. Universitaria, D.F. a 5 de mayo de 2005


Lid. Marco Antonio Palet Sánchez
Secretario de Comunicación

c.c.p. Lic. Roberto Paz Neri/ Secretario Administrativo/ Presente.

MAPS/rsch



**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLAN
COORDINACIÓN DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

OFICIO No.CDCV/EOAG/086/V/2005.

UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

ASUNTO: Facilidades necesarios para grabación.

**LIC. MARCO ANTONIO PALET SÁNCHEZ
SECRETARIO DE COMUNICACIÓN
COORDINACIÓN DE DIFUSIÓN CULTURAL
U.N.A.M.
Presente.**

Por este conducto le solicito amablemente brinde las facilidades necesarias al Alumno Eduardo Anguiano Sánchez con Número de cuenta 0980046953 de la Licenciatura de Diseño y Comunicación Visual, quién está realizando como proyecto de tesis "Video Institucional para Difusión Cultural UNAM. El arte y la cultura en la Universidad Nacional Autónoma de México en Ciudad Universitaria" pueda realizar una Video-grabación digital de los siguientes eventos en sus respectivos foros en la fecha y hora señaladas:

- *Música de Cámara Internacional (Austria) Altenberg Trio Wien
Jueves 12 de mayo a las 20:00 hrs. Sala Carlos Chávez.*
- *Taller Coreográfico de la UNAM, temporada 73
Domingo 15 de mayo a las 12:30 hrs. Sala Miguel Covarrubias.*
- *Vías de vuelo. Danza-Teatro del cuerpo.
Viernes 13 de mayo a las 20:00 hrs. Sala Miguel Covarrubias*
- *Música de Cámara. Homenaje a Francis Poulenc.
Jueves 19 de mayo a las 20:00 hrs. Sala Carlos Chávez*

Sin más por el momento y en espera de vernos favorecidos en nuestra petición, le envío un cordial saludo.

Atentamente,
"POR MI RAZA HABLARÁ EL ESPIRITU"
Cuatitlán Izcalli, 04 de mayo de 2005.

**LIC. EDGAR OSVALDO ARCHUNDIA GUTIÉRREZ
COORD. DE LA LICENCIATURA DE DISEÑO Y
COMUNICACIÓN VISUAL**

Ccp. Minutario.





UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

PATRONATO UNIVERSITARIO
DIRECCIÓN GENERAL DEL
PATRIMONIO UNIVERSITARIO

PERMISO: DGPA/FIL/27/2005
Folios: 06309

PERMISO QUE OTORGA LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO, EN LO SUCESIVO "UNAM", A TRAVÉS DE LA DIRECCIÓN GENERAL DEL PATRIMONIO UNIVERSITARIO, EN LO SUBSIGUIENTE "DGPA", AL: C. EDUARDO ANGUIANO SÁNCHEZ, ALUMNO DE LA FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN, CON No. DE CUENTA: 98046953 EN ADELANTE "PERMISIONARIO", CONFORME A LOS ANTECEDENTES, LAS CONDICIONES Y LOS TÉRMINOS SIGUIENTES:

ANTECEDENTES

I. La "Torre de Rectoría, la Biblioteca Central, el Espacio Escultórico, El Centro Cultural Universitario y la Torre II de Humanidades" forman parte del patrimonio de la "UNAM" por lo que ésta tiene la facultad y la responsabilidad de administrarlo y explotarlo por sí misma o de autorizar a terceros para hacerlo; sujetándose en todo momento a la naturaleza, los fines sustantivos y los principios básicos de la Institución.

II. El "PERMISIONARIO" mediante escrito de fecha 2 de mayo del año en curso, signado por el Lic. Edgar Osvaldo Archundia Gutiérrez Coordinador de la Licenciatura de Diseño y Comunicación Visual, solicitó a la "UNAM", permiso para que el C. Eduardo Anguiano Sánchez, alumno de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán utilice áreas de la UNAM, a fin y exclusivamente de: REALIZAR UNA FILMACIÓN EN EXTERIORES DE LA EXPLANADA DE LA TORRE DE RECTORÍA, LA BIBLIOTECA CENTRAL, EL ESPACIO ESCULTÓRICO, LA EXPLANADA DEL CENTRO CULTURAL UNIVERSITARIO Y LA TORRE II DE HUMANIDADES, PARA UN PROYECTO DE TESIS TITULADO "VÍDEO INSTITUCIONAL PARA DIFUSIÓN CULTURAL UNAM. EL ARTE Y LA CULTURA EN LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO EN CIUDAD UNIVERSITARIA", EL 19, 20, 21, 22, 26, 27, 28 Y 29 DE MAYO DEL PRESENTE AÑO, DE 12:00 A 18:00 HORAS.

CONDICIONES

Este permiso queda sujeto al cumplimiento cabal por el "PERMISIONARIO" de todas y cada una de las condiciones siguientes:

- a) Obtener el Vo.Bo. de la Dirección General del Patrimonio Universitario y Coordinarse con el **C. Pedro Juárez, Jefe de Servicios Generales de la Coordinación de Humanidades** a fin de ultimar los detalles necesarios para realizar la actividad permitida.
- b) Utilizar, para la realización de la actividad permitida *-única y exclusivamente-* el área autorizada, la cual no podrán ampliar; ni utilizar otras áreas distintas.
- c) Abstenerse, durante el desarrollo de la actividad permitida, de utilizar cualquier material o utensilio que ponga en riesgo el área autorizada, a los participantes y/o a la comunidad universitaria.



UNIVERSIDAD NACIONAL
AVENIDA DE
MÉXICO

PATRONATO UNIVERSITARIO
DIRECCIÓN GENERAL DEL
PATRIMONIO UNIVERSITARIO

PERMISO: DGPA/FIL/26/2005

Folios: 06309

3. Realizar una actividad distinta a la permitida.
4. Faltar o contravenir las disposiciones contenidas en la legislación universitaria y demás normatividad establecida por la "UNAM".
5. Dejar de contar -por cualquier causa- con las licencias, los permisos y/o las autorizaciones extra-universitarios necesarios para el desarrollo de la actividad permitida.
6. Incumplir, en general, cualesquiera de las condiciones y/o de los términos establecidos en este permiso.

PERMISO

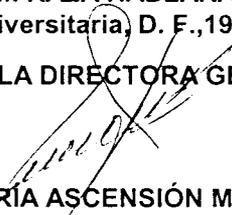
ÚNICA. En razón de los antecedentes, sujeta a las condiciones y los términos anteriores, y con fundamento en los artículos 3º. Fracción VII, de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 10, fracciones I y VII, y 15, fracciones I, II y VI, de la Ley Orgánica de la "UNAM", 7º y 36 de su Estatuto General; I, incisos 1) y 9); VII; VIII, inciso 4); X, incisos 2), A., y 3), A., c); XII, XXI, inciso 20), y XXV, inciso 4), del Reglamento Interior del Patronato Universitario; así como 2º, inciso b), y 5º, fracciones II, IV, VI y VIII, del Reglamento de Integración y Funcionamiento del Comité de Licitaciones del Patronato Universitario, y el Acuerdo por el que el Comité de Licitaciones del Patronato Universitario delega atribuciones a favor de la Dirección General del Patrimonio Universitario de fecha 27 de Noviembre de 2002, **SE OTORGA EL PRESENTE PERMISO AL C. EDUARDO ANGUIANO SÁNCHEZ, ALUMNO DE LA FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTILÁN, PARA REALIZAR UNA FILMACIÓN EN EXTERIORES DE LA EXPLANADA DE LA TORRE DE RECTORÍA, LA BIBLIOTECA CENTRAL, EL ESPACIO ESCULTÓRICO, LA EXPLANADA DEL CENTRO CULTURAL UNIVERSITARIO Y LA TORRE II DE HUMANIDADES, PARA UN PROYECTO DE TESIS TITULADO "VÍDEO INSTITUCIONAL PARA DIFUSIÓN CULTURAL UNAM. EL ARTE Y LA CULTURA EN LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO EN CIUDAD UNIVERSITARIA", EL 19, 20, 21, 22, 26, 27, 28 Y 29 DE MAYO DEL PRESENTE AÑO, DE 12:00 A 18:00 HORAS.**

ATENTAMENTE

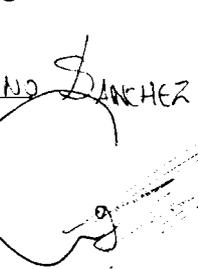
"POR MI RAZA HABLARÁ EL ESPÍRITU"

Ciudad Universitaria, D. F., 19 de mayo de 2005.

LA DIRECTORA GENERAL


MTRA. MARÍA ASCENSIÓN MORALES RAMÍREZ

DE CONFORMIDAD:
EL "PERMISIONARIO"


EDUARDO ANGUIANO SÁNCHEZ

Fax

Para: SR. ANGEL MARTINEZ

De: EDUARDO ANGUIANO SANCHEZ

Fax: 5702 4503

Fecha: jueves 9 de junio de 2005

Teléf.:

Pág.: 2 (INCLUYENDO CARÁTULA)

Ref.: PERMISO

CC:

Urgente Para revisar Comentarios Responder Reciclar

• **Comentarios:** [Haga clic aquí y escriba los comentarios]

POR INSTRUCCIONES DEL BIOL. SERGIO IVAN TRUJILLO BOLIO, DIRECTOR GENERAL DE ACTIVIDADES CINEMATOGRAFICAS, ADJUNTO ENVIO A USTED LA SOLICITUD PARA QUE EL SUSCRITO PUEDA REALIZAR VIDEOGRABACIÓN DENTRO DE LA FILMOTECA DE LA UNAM.

LO ANTERIOR PARA SU AUTORIZACIÓN.

QUEDO A SUS ORDENES EN LOS SIGUIENTES NÚMEROS TELEFÓNICOS:

5679-0570

044-55-1129-5166



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLAN
COORDINACIÓN DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

OFICIO No.CDCV/EOAG/127/VI/2005.

ASUNTO: Autorización de permiso.

**LIC. ERNESTO VELÁZQUEZ BRISEÑO
DIRECTOR GENERAL DE TV UNAM
Presente.**

Por medio del presente solicito amablemente, brinde las facilidades necesarias al Alumno Eduardo Anguiano Sánchez con número de cuenta 098046953, de la **Licenciatura de Diseño y Comunicación Visual**, quien está realizando como proyecto de tesis "Video Institucional para Coordinación de Difusión Cultural UNAM. El arte y la cultura en la Universidad Nacional Autónoma de México en Ciudad Universitaria", pueda realizar una Video grabación digital como tiempo máximo diez minutos en los siguientes espacios de TV UNAM:

- Interior de un estudio de televisión.
- Interior de una cabina de control.
- Áreas comunes.
- Exterior.

Sin más por el momento y espera de vemos favorecidos en nuestra petición, le envío un cordial saludo.

Atentamente
"POR MI RAZA HABLARÁ EL ESPÍRITU"
Cuautitlán Izcalli, 14 de junio de 2005.

**LIC. EDGAR OSVALDO ARCHUNDIA GUTIÉRREZ
COORD. DE LA LICENCIATURA DE DISEÑO Y
COMUNICACIÓN VISUAL**

Ccp. Minutario.

Tcg.

COORDINACION GENERAL

2005 JUN 16 PM 2:37

UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO
COORDINACIÓN
DE DISEÑO Y
COMUNICACIÓN
VISUAL
TV UNAM



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO
AVENIDA DE LA UNAM
MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLAN
COORDINACIÓN DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

OFICIO No.CDCV/EOAG/122/VI/2005.

ASUNTO: Autorización de permiso.

BIOL. SERGIO IVÁN TRUJILLO BOLIO
DIRECTOR GENERAL DE ACTIVIDADES
CINEMATOGRAFICAS
Presente.

Por medio del presente solicito amablemente, brinde las facilidades necesarias al Alumno Eduardo Anguiano Sánchez con número de cuenta 098046953, de la **Licenciatura de Diseño y Comunicación Visual**, quien está realizando como proyecto de tesis "Video Institucional para Coordinación de Difusión Cultural UNAM. El arte y la cultura en la Universidad Nacional Autónoma de México en Ciudad Universitaria", pueda realizar una Video-grabación dentro de la Filmoteca de la UNAM en los siguientes espacios:

- * Área de restauración de películas cinematográficas.
- * Áreas comunes.
- * Áreas exteriores.

Sin más por el momento y espera de vernos favorecidos en nuestra petición, le envió un cordial saludo.

Atentamente.
"POR MI RAZA HABLARÁ EL ESPÍRITU"
Cuautitlán Izcalli, 08 de junio de 2005.

LIC. EDGAR OSVALDO ARCHUNDIA GUTIÉRREZ
COORD. DE LA LICENCIATURA DE DISEÑO Y
COMUNICACIÓN VISUAL

Ccp. Minutario.
Tcg. FILMOTECAS
76 2295 87

5700-9504 } 4.533
3194
4203
5700 1155 FAX

EDUARDO ANGUIANO S.
5679-05-70
04455-1129-5166
COORD. DISEÑO Y COMUNICACION VISUAL
5623-2028



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

AUTORIZACIÓN

DE GRABACIÓN Y TOMA DE FOTOGRAFÍAS

La Coordinación de Difusión Cultural autoriza a EDUARDO ANGUIANO SANCHEZ alumno de la FES Cuautitlán, a tomar video de la **Librería Julio Torri**, el jueves 16 de junio a las 12:30 horas, para ser utilizado en la realización de su tesis titulada "Video Institucional para Difusión Cultural UNAM. El arte y la cultura en la Universidad Nacional Autónoma de México, en Ciudad Universitaria.

EDUARDO ANGUIANO SANCHEZ es responsable material obtenido así como de vigilar que éste no sea utilizado con **finés de lucro ni reproducidos total o parcialmente con fines comerciales**, de acuerdo a las políticas de uso y vigilancia del Patrimonio Universitario y deberá de coordinarse con la licenciada Hilda Rivera, Encargada de la Librería Julio Torri.

Atentamente
"POR MI RAZA HABLARÁ EL ESPÍRITU"
Cd. Universitaria, D.F., a 16 de junio de 2005

Lic. Marco Antonio Palet Sánchez
Secretario de Comunicación

c.c.p. Lic. Liliana Saldaña, Coordinadora de Recintos Culturales. Presente
Lic. Roberto Paz Neri/ Secretario Administrativo/ Presente.

MAPS/rsch

Handwritten note:
Torri
16 Junio 2005



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
COORDINACIÓN DE DIFUSIÓN CULTURAL
DIRECCIÓN GENERAL DE ARTES VISUALES
MUSEO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS Y ARTES

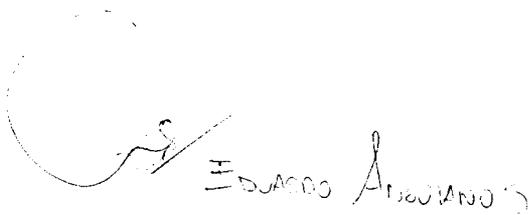
REGLAMENTO PARA PROTEGER LAS OBRAS DE ARTE Y CARTA COMPROMISO PARA EL
LEVANTAMIENTO DE IMÁGENES
(EQUIPO DE FILMACIÓN Y/O FOTOGRAFÍA)

1. La UNAM tiene el derecho de autor sobre todas las imágenes que el solicitante o grupo de trabajo grave, filme o fotografíe.
2. El solicitante o grupo de trabajo (fotógrafo o equipo de filmación) se compromete a dar un uso adecuado a las imágenes levantadas y no utilizarlas con fines de lucro.
3. El solicitante o grupo de trabajo se compromete a dar los créditos correspondientes a la UNAM.
4. El solicitante o grupo de trabajo se compromete a proporcionar una copia del producto final para el cual fueron utilizadas las imágenes.
5. El solicitante o grupo de trabajo se compromete a no interrumpir el recorrido de los visitantes.
6. El solicitante o grupo de trabajo deberá contemplar el indispensable número de personal y cantidad de equipos necesarios.
7. En todo momento una o más personas de la Dirección General de Artes Visuales estarán supervisando y acompañando al fotógrafo o al equipo de filmación. Estas personas tienen autoridad profesional para interrumpir o cancelar el proceso de fotografiado, grabación o filmación en cualquier momento, si han determinado que la seguridad de la obra de arte se halla en peligro.
8. Ningún fotógrafo o miembro del equipo de filmación puede tocar las obras de arte o los marcos de las mismas.
9. No se permitirá la iluminación adicional si no se adecua a las siguientes especificaciones:
 - a) Las lámparas de luz tendrán que situarse a tres metros de distancia de cualquier obra de arte. Las luces y sus soportes deberán ubicarse de tal manera que el calor generado por las mismas no pongan en peligro la obra de arte, y si llegasen a caer no dañen la obra. Se utilizarán bolsas de arena para fijar las patas de los soportes si estos no se detienen de manera manual.
 - b) Para la iluminación no se podrá exceder la suma de 2000 watts. El total de la iluminación no puede rebasar los 150 pies candela (1600 luxes).
 - c) Las lámparas no podrán permanecer encendidas continuamente o en forma innecesaria, y nunca por más de cinco minutos seguidos y sin enfriarse. Las luces tendrán que apagarse de inmediato si la temperatura en la superficie de la obra de arte sube apreciablemente o si la temperatura de la sala sube más de 1° C (grado centígrado). Se podrán usar ventiladores para bajar la temperatura ambiente, siempre y cuando no sean dirigidos directamente a las obras de arte. Si se permite el uso de luces estroboscópicas para fotografía las lámparas fijas solo podrán usarse para determinar el equilibrio de la luz.

- d) Se aplicarán medidas más estrictas para la iluminación de objetos frágiles que incluyen obras en papel, madera, textiles y otras.
 - e) Se recomienda enfáticamente que se coloquen las lámparas de tal manera que la luz sea reflejante en lugar de que ilumine directamente. Las pantallas también ayudarán a controlar el calor. Se recomienda, además, que las lámparas, en especial, las de cuarzo, estén equipadas con filtros de vidrio para absorber el calor.
10. Se limitará el número de equipos de filmación o grabación en cada sala cuando sea necesario. El supervisor de la **Dirección General de Artes Visuales**, determinará el número, basándose en la cantidad de calor que se genera, en la cantidad de equipo y en el personal disponible para la supervisión.
 11. **En caso de levantamiento fotográfico no se permitirá el uso de flash.**
 12. **El solicitante o grupo de trabajo no introducirá cigarrillos, bebidas y alimentos.**
 13. El solicitante o grupo de trabajo dejará en buen estado y limpieza las salas del **MUCA**; asimismo, no se apoyará el personal y equipo en paredes, mamparas y vitrinas.
 14. El solicitante o grupo de trabajo, medio, escuela, institución, compañía (u otros) se hacen responsables de cualquier desperfecto humano, material, obras u objetos museables que se puedan originar durante el levantamiento de imágenes.
 15. El solicitante o grupo de trabajo se conducirá de acuerdo a las especificaciones que indique el personal de la **Dirección General de Artes Visuales**.
 16. **Aquel solicitante o grupo de trabajo que desee hacer su levantamiento de imágenes los fines de semana deberá llenar su solicitud previamente, la cual deberá estar autorizada.**
 17. **Aquel solicitante o grupo de trabajo que no acepte las reglas anteriores no podrá filmar o fotografiar.**

En caso de que la solicitud provenga de un medio de comunicación o prensa en general, críticos de arte, investigadores, artistas, centros de estudios sobre las artes plásticas y cualquiera inherente a este punto, será autorizada directamente por el **Departamento de Difusión** y su **Área de medios**.

Al firmar este reglamento acepto obedecer y respetar los términos del mismo para fotografiar, filmar o grabar obras de arte en los espacios dependientes de la **Dirección General de Artes Visuales**, de la **UNAM**.


NOMBRE Y FIRMA DE CONFORMIDAD


AUTORIZADO POR EL DEPTO. DE DIFUSIÓN
Y SU ÁREA DE MEDIOS.
LIC. FRANCISCO DOMÍNGUEZ