

# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

## FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

Los Enlatados, descripción del proceso práctico para la edición de video en el canal de Televisión Azteca América (AzA).

### **TESINA**

Que para obtener el título de:

Licenciado en Ciencias de la Comunicación

PRESENTA:

Braulio Alberto Flores Ortiz

Asesora:

Virginia Rodríguez Carrera

Ciudad Universitaria 2015



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.

## AGRADECIMIENTOS

*Es un verdadero placer y satisfacción escribir estas líneas donde expreso mi enorme y sincero agradecimiento a Dios y a la vida por permitirme vivir, gozar y disfrutar la experiencia de terminar mi tesina para titularme como Licenciado en Ciencias de la Comunicación en compañía de:*

*Virginia Rodríguez Carrera:*

*Mi asesora, quien con su peculiar estilo me dirigió en este trabajo; Vicky muchas gracias por tu paciencia y ayuda, fuiste un parteaguas en mi vida académica y siempre estaré profundamente agradecido por compartir conmigo tus conocimientos. Eres una gran mujer y una excelente docente.*

*Mi madre, Celia Ortiz:*

*Quien a pesar de no compartir tus genes, me compartiste lo más preciado que un ser humano puede ofrecer: amor, paciencia, comprensión y un incondicional apoyo en todas mis etapas como ser humano y en mi vida académica; me siento muy afortunado por compartir contigo la vida y éste logro académico. Gracias ma.*

*Mi esposa, Dora Javier:*

*Sin duda eres un ser humano testado de virtudes, gracias a tu apoyo y ayuda pude alcanzar la dicha de titularme. Te amo y éste es un éxito de muchos que juntos sudaremos y disfrutaremos mientras tengamos la virtud de compartir la vida. Gracias mi negra, muchas gracias.*

*Mis hijos: Emilio y Leonel:*

*En algún momento podrán leer estas líneas, y quiero expresarles que: "si se quiere, se puede", y este trabajo es una prueba de ello; desde su llegada a mi vida se convirtieron en mi principal motivación y quiero transmitirles lo siguiente: la vida es para vivirla y si quieren lograr algo en ella se tiene que luchar, sacrificar y esmerar para conseguirlo. Los amo y siempre estaré presente y al pendiente de ustedes, se los prometo.*

*A todos mis familiares y amigos, que han estado presentes durante el tiempo que compartí mi necesidad de cerrar este ciclo académico.*

*Y un agradecimiento muy especial:*

*A la Universidad:*

*Por haberme formado como Comunicólogo y dotarme de todos los conocimientos necesarios, a través de los profesores que tuve durante mi etapa como alumno, para formar en mí a un profesionalista con criterio analítico y humanista.*

## Índice

Introducción.....	5
Capítulo 1 ¿Por qué y en que horario?. La Programación en televisión. ....	9
1.1 El talento del programador y tipos de programas.....	9
1.2 El discurso televisivo.....	12
1.2.1 Características del discurso televisivo. ....	12
1.2.2 Tipos discursivos televisivos.....	17
1.3 Géneros Televisivos.....	19
1.3.1 Géneros de Referenciales. ....	20
1.3.2 Géneros ficcionales. ....	30
1.3.3 Los Géneros Híbridos. ....	36
Capítulo 2 La Edición de Video. ....	46
2.1 Antecedentes generales de la edición de video. ....	48
2.2 Previo a la edición.....	50
2.3 Los sistemas de la edición. ....	51
2.3.1 Edición en la cámara. ....	51
2.3.2 Mezclador de imagen.....	52
2.3.3 Edición lineal.....	53
2.3.4 Edición no lineal.....	56
2.3.5 Formas de edición: <i>off-line</i> y <i>on-line</i> . ....	59
Capítulo 3 La Edición de Video en Azteca América, los <i>enlatados</i> y los <i>vivos</i> .....	61
3.1 Azteca América (AzA). ....	61
3.1.1 Organigrama Ejecutivo. ....	63
3.1.2 Organigrama Operacional.....	63
3.1.3 Equipo de Editores de Azteca América.....	65
3.2 Flujo de trabajo para la edición en Azteca América. ....	68
3.3 <i>Final Cut Pro 7</i> , conceptos básicos para la edición de video. ....	77

3.4 El ABC de la edición en Azteca América. ....	80
3.4.1 Edición de los enlatados en Azteca América (AzA). ....	80
3.4.2 Edición de los Vivos en Azteca América. ....	88
Conclusiones. ....	93
Bibliografía. ....	96

## Introducción

La primera vez que vi *al aire* el primer programa de televisión que edité, experimenté un intenso sentimiento de satisfacción y orgullo al ver materializado un proceso de trabajo que, en ese momento, era mínimo comparado con el que tendría más adelante conforme iría adquiriendo más experiencia y habilidades como editor, más aun considerando que venía de ser practicante de edición.

Mis primeros programas a editar fueron de género infantil, los cuales no requerían demasiada complejidad durante su proceso de edición, lo cual disminuía considerablemente la posibilidad de que un error de mi parte, pusiera en riesgo la calidad y el prestigio del canal; digamos que por ser “el nuevo” en el equipo de edición debía iniciar con un bajo grado de responsabilidad hasta demostrar que podía entrar a las grandes ligas editando los programas estelares de la programación de Azteca América (Aza).<sup>1</sup>

Y por supuesto que llegué a las grandes ligas, pero con ello también llegó la gran responsabilidad de formar parte del equipo de personas involucradas en el proceso de transmisión de un programa estelar en el que están puestos todos los recursos para competir y ganar la batalla por la preferencia de la audiencia y los llamados “puntos de *rating*”.

Este trabajo está contextualizado en el periodo que comprende del año 2007 al 2014, lapso de tiempo en el que estuve trabajando en Azteca América. Está conformado por tres capítulos, en el primero menciono las características generales y la relevancia de la Programación en televisión, donde “*La batalla la gana quien mantenga en cautiverio a más público*”, esa es la regla de oro en la industria de los medios audiovisuales privados para mantenerse en la preferencia de las audiencias, y en el caso de Azteca América, la batalla es contra las cadenas de televisión hispanas como Telemundo, Univisión, Galavisión, Unimas y

---

<sup>1</sup> Cadena de televisión en español dirigida al mercado hispano en los Estados Unidos, con sede en Glendale, California. Inició operaciones en el otoño del 2001.

Estrella Tv, las cuales compiten por captar el mayor número de televidentes hispanos radicados en Estados Unidos de América, quienes buscan entretenerse e informarse, por decirlo así, de una manera familiar.

Por tal motivo, Azteca América ha concentrado su fuerza competitiva en la calidad de su programación y en la calidad de su transmisión; lo anterior, tomando en cuenta que la mayor parte de los programas que conforman su barra de programación son de tipo *enlatado* y, en menor grado, están los llamados *vivos y de producciones*. A su vez, dichas categorías de programas se subdividen en los llamados *programas de rating, programas de choque y los programas de mantenimiento*.

Cada categoría determina el lugar que tendrá un programa dentro de la barra de programación, tal decisión es considerada por el programador con base en sus conocimientos respecto a las características del público que va a servir: quienes son, cuáles son sus gustos, edad, nivel sociocultural, etcétera.

Ahora bien, para llegar a ese nivel de organización, también es indispensable conocer el tipo de *género discursivo* de cada programa, ya que existen tres tipos de discursos televisivos (cada uno con sus respectivos géneros o tipos de programas). Como apoyo a dicha organización, incluí un conjunto de cuadros ilustrativos que obtuve del libro *Programación Televisiva, un modelo de análisis instrumental*, cuyo autor es Gustavo Orza, quien plasma de manera clara cada tipo de género y discurso televisivo.

Sin embargo, el triunfo de la batalla mediática entre televisoras hispanas no sólo está determinada por quien decide el tipo de programa que *saldrá al aire*, sino también por quienes hacemos posible su exitosa presentación a cuadro, y me refiero al equipo de editores de Azteca América, quienes compartimos la estafeta de establecer un precedente en el entretenimiento televisivo a nivel internacional Y es aquí donde comienza la descripción de la Edición de video, siendo ésta, la protagonista del contenido del segundo capítulo.

En dicho capítulo expreso con total seguridad que la responsabilidad del editor es igual o mayor a la que tiene el programador, ya que dentro del proceso de edición no sólo están involucradas las cuestiones técnicas y estéticas, sino también las que tienen que ver con la legislación estadounidense en materia de censura y los derechos de autor, por ejemplo el uso de palabras que denoten expresiones de racismo y discriminación, y la utilización de imágenes cuya fuente sea *youtube* sin previa autorización.

Y aquí retomo lo que mencioné al inicio de esta introducción respecto al nivel de responsabilidad que fui adquiriendo durante mi desarrollo como editor, ya que el procedimiento para editar un programa infantil es totalmente diferente al proceso de edición de un programa estelar como por ejemplo *Venga la Alegría* o *Ventaneando*.

En el caso de los programas antes mencionados, no sólo sigo los pasos básicos de la edición (combinar, recortar, corregir y construir), sino también pongo en práctica mi capacidad para determinar si una toma o escena es apta o no para su transmisión, tomando como referencia las indicaciones recibidas por parte de la gerencia de Azteca América respecto a los lineamientos para censurar contenido que ponga en riesgo la licencia de transmisión de dicho canal.

Lo anterior, debido a que los programas como *Venga la Alegría* y *Ventaneando* están constituidos por imágenes y tomas provenientes de *youtube* y de fuentes con el sello de *crestomatía*, lo cual está restringido para la transmisión en Azteca América. Por otro lado, ambos programas entran en la categoría de *programas vivos*, que a diferencia de los *programas enlatados* (programas anteriores al contexto actual almacenados en el acervo videográfico de Tv Azteca), son diferidos para Azteca América el mismo día de su transmisión en Tv Azteca, lo que significa estar expuesto a un elevado nivel de estrés por el escaso tiempo que existe entre una transmisión y otra. Lo anterior forma parte de lo que desarrollaré y explicaré en el tercer capítulo de este trabajo, donde abordo y describo mi desempeño y desarrollo como editor del canal antes mencionado.

Finalmente, Azteca América se ha mantenido en la lucha por conservar su lugar como uno de los canales hispanos con mayor nivel de presencia en el territorio Estadounidense, gracias al trabajo realizado por un equipo de profesionales de la televisión, entre los que me incluyo, quienes conformamos y operamos el grupo de áreas indispensables para llenar la pantalla de productos audiovisuales de calidad, con la finalidad de informar y entretener al televidente hispano.

## **Capítulo 1 ¿Por qué y en que horario?. La Programación en televisión.**

“Ver la tele” es el método más común que utilizamos para entretenernos, sin embargo, ¿qué tipo de características deben tener los programas que pertenecen a la barra de programación de un canal para poder captar nuestra preferencia y atención como televidentes?

Esa misma pregunta me formulaba cada vez que recibía un programa nuevo para editar, ya que desconocía los criterios que el área de programación consideraba para integrar un programa a la estructura de la programación de Azteca América, y más aún, tratándose de un canal cuyo contenido era producido y editado en México para ser transmitido en Estados Unidos.

Lo único que tenía claro era que mi labor como editor estaba vinculada al éxito o fracaso del nivel de audiencia que un programa podía registrar durante su permanencia al aire, ya que son muchos los factores que intervienen para que un programa sea del agrado o no del público objetivo.

Motivado por todo lo anterior, haré un acercamiento informativo para conocer todos los factores que intervienen en la decisión de integrar o no un determinado programa a la barra de programación de un medio televisivo, así como los tipos de programas y géneros televisivos que existen dentro del mundo de la programación.

### **1.1 El talento del programador y tipos de programas.**

*La gran carrera la gana quien mantenga a más público cautivo*, es la regla de oro en la industria de los medios audiovisuales para mantenerse en la preferencia de las audiencias.

Sin embargo, para lograr lo anterior, no es suficiente con tener una infraestructura colosal donde imperen las costosas producciones televisivas, ni tener el mejor talento histriónico, ni contar con los mejores creativos, postproductores y editores del medio; es un conjunto de acciones y decisiones que determinan el éxito o fracaso de un producto mediático.

Dentro de dichas decisiones están las realizadas por el programador, quien deberá conocer las características del público objetivo: quienes son, cuáles son sus gustos, edad, nivel sociocultural, etcétera; así como saber perfectamente qué exhiben los demás canales locales para reconocer:

- La *competencia directa*: lo que transmiten y afecta directamente la comercialización.
- La *competencia indirecta*: programación recibida a través de canales nacionales y que no afecta de manera directa la comercialización local
- La *competencia extranjera*: que aunque no afecta lo comercial, sí lo hace en la captación de teleauditorio, viéndose como amenaza para los programadores del servicio público de cable (CATV) ¿Qué exhibe?, ¿Cuándo?, ¿Por cuánto tiempo?, ¿a qué público trata de cautivar?

Preguntas cuyas respuestas se deben tener como parte de la información sobre la competencia para la selección de dos tipos de programas: los producidos por la propia estación y los hechos por compañías productoras que se comercializan por distribuidoras.

La contratación de éstos últimos también es parte de la función del programador, quien formula las siguientes preguntas:

- ¿Qué programas o series están disponibles?
- ¿Cuál es su contenido?
- ¿Cuál es el costo por los derechos de exhibición?

En el caso de series y telenovelas:

- ¿De cuántos capítulos consta?
- ¿Cuáles son las condiciones contractuales?
- ¿Cuál es el presupuesto del canal para la compra de los derechos de exhibición?
- ¿Qué dice el reglamento a la Ley General de Radio y Televisión sobre la censura?
- ¿Qué puede exhibir y a qué hora?

## Tipos de programas

El programador debe conocer e identificar los tipos de programas que conforman su programación y el de la competencia, para ello existe una clasificación de tres categorías:

- Los programas de *Rating* o *Auditorio*

Son los programas de producción reciente, generalmente estrenos nacionales, de mayor costo, de los cuales el programador debe tener la certeza de que captarán mayor audiencia que la competencia (cuando menos de la directa).

- Los programas de *choque*

Son también programas de calidad, pero no busca acaparar la mayoría del auditorio, sino de compartirlo con la competencia; son generalmente de mediano costo, con calidad similar a los programas de la competencia, sin embargo la generación de audiencia dependerá del éxito de la promoción que se haga del programa.

- Los programas de *mantenimiento*

Son de bajo costo, generalmente son programas viejos que en su momento tuvieron *rating*; su programación se apoya en dos motivos:

- Por ser horarios de baja audiencia
- Por no tener la posibilidad de capturar mayoría de audiencia por la calidad del programa en el mismo horario del otro canal.

Por otro lado, las programaciones y programas de TV tienen cuatro modos básicos de articulación por medio de bandas horarias: mañana, tarde, *prime time* u horario estelar, trasnoche.

Finalmente, es un hecho que la actividad del programador tiene gran importancia dentro del comercio de los *discursos audiovisuales*, ya que con una mala decisión puede llevar al fracaso un producto de calidad. Así mismo, el éxito para integrar perfectamente un modelo de programación está basado en el conocimiento del

“*género discursivo*” de cada programa, ya que existe una extensa variedad de ellos.

A continuación definiré el concepto de discurso televisivo y los tipos de géneros que existen, con la finalidad de ampliar el panorama de todo lo relacionado con el hecho de programar un producto televisivo.

## **1.2 El discurso televisivo**

“Un discurso es cualquier práctica social contextualizada en la que un individuo (o grupo de ellos) en uso de un lenguaje (hablado, gestual, audiovisual, etc.) produce un mensaje con unas intenciones para uno o múltiples destinatarios.”<sup>2</sup>

Así, el discurso televisivo es un modelo de comunicación integral, con un *emisor* (la cadena, los productores, los guionistas, los conductores) que envía –por un *canal*- un *mensaje* dirigido a un *receptor* (público o audiencia), empleando unos *códigos* y en determinado *contexto*.

Por todo lo anterior, y retomando el concepto de “*programación televisiva*”, ésta se entiende no sólo como un discurso, sino además, como un conjunto, un sistema de comunicación capaz de integrar a otros sistemas de comunicación más restringidos que se materializan en programas de televisión; estos últimos considerados como la unidad mínima de una programación”.<sup>3</sup>

### **1.2.1 Características del discurso televisivo.**

Desde el inicio de la estructuración y producción de un discurso televisivo, son considerados tres aspectos: el aspecto *temático*, el aspecto *estructural* y el aspecto de *estilo*.

---

<sup>2</sup> Orza Gustavo F. (2002). *Programación Televisiva: un modelo de análisis instrumental*. Buenos Aires, Argentina. La Crujía Ediciones. p. 33

<sup>3</sup>*Ibid. ,op. cit.*, p. 35.

○ *El aspecto temático o tema.*

Como su nombre lo dice, se refiere al contenido, al asunto, a lo esencial, es decir de lo que se hablará. Es la parte medular de un discurso televisivo, donde el productor abordará una situación o problemática específica y que, a su vez, es subdividida en dos criterios:

- Existe una delimitación física y geográfica, es decir, si es de carácter *local, nacional o internacional*. Tomando como ejemplo el mundo de la farándula, es determinar si el tema trata un aspecto del contexto personal o profesional de un actor mexicano o extranjero.
- La otra subdivisión tiene que ver con el aspecto *público* (es decir, de las actividades y funciones del común de los individuos), o de carácter privado (es decir, de la vida privada de las personas, aun cuando éstas sean públicas).

○ *El aspecto estructural o estructura.*

Se refiere a como está organizado el contenido y la temporalidad de un programa, es decir, establecer el número de *secuencias* que le dan forma y sentido a un discurso dentro de los bloques de información que conforman a un programa de televisión, entendiendo *secuencia* como “la unidad narrativa desarrollada en el marco espacio-temporal interno de un programa de televisión; este concepto se corresponde con la idea de unidades narrativas menores dentro del discurso, aunque también éste debe ser contemplado en su conjunto como una secuencia narrativa general”.<sup>4</sup>

La estructura de los géneros televisivos está determinada por dos factores: los *externos* y los *internos*, que a su vez están subdivididos de la siguiente manera:

La *estructura externa* está determinada por dos factores:

- La *ubicación de los programas en las bandas horarias de las programaciones* de televisión (mañana, mediodía, tarde, noche y trasnoche).

---

<sup>4</sup>*Ibid.*, p. 124

- *Y el modo de emisión de los programas:*
  - *Directo:* es cuando un programa es producido al tiempo que es emitido, es decir, *en vivo*.
  - *Grabado:* es cuando un programa es producido previo a su transmisión.
  - *Diferido o vivo:* es cuando un programa producido en directo es retransmitido después de haber sido emitido.
  - *Enlatado:* es el que, de acuerdo a mi experiencia, fue producido, realizado, postproducido, editado y, en la mayoría de los casos, transmitido en un contexto diferente al actual; y que por alguna razón, o por el simple hecho de haber salido al aire, pasa a formar parte del acervo videográfico de un medio audiovisual.

En el caso de los llamados “*enlatados*”, es necesario mencionar que no encontré información respecto a dicho género en ninguna de las clasificaciones hechas por los autores que consulté, pero los incluí porque estos programas conforman la mayor parte de la programación de Azteca América.

La *estructura interna* está determinada por cuatro niveles de organización:

- *La organización narrativa (seriada-autónoma-seriada/autónoma);* ejemplos:
  - *Seriada* (las telenovelas), porque sus secuencias narrativas tienen continuidad hasta llegar a la conclusión de la historia.
  - *Autónoma* (el magazine, el documental o los telefilmes), porque sus secuencias narrativas tienen final o cierre temático, es decir que en un mismo capítulo tienen inicio, desarrollo y final.
  - *Seriada/autónoma* (las sitcoms o ciertas series de animación como los Simpson), porque sus secuencias narrativas tienen un final, al mismo tiempo que se van creando historias de personajes, ambientes e historias que se van desarrollando poco a poco en programas anteriores o posteriores.
- *La organización temporal (presente, pasada, fingida.)*
  - *Presente:* (son todas las emisiones en vivo, donde existe una coincidencia temporal entre la ejecución de un hecho o acontecimiento y su emisión televisiva)

- *Pasado: próximo real o lejano real*; en ambos casos se trabaja con información generada en fechas posteriores a la realidad actual.
- *Fingida*: ya sea presente, pasada o futura, se trata del contenido resultado de la imaginación e invención del creador –productor o guionista-.
- *La organización espacial (real, representada, fingida).*
  - *Espacios reales: son todas las locaciones de programas como noticieros, documentales o de las transmisiones en directo.*
  - *Espacios reales representados*: se trata de las escenografías o representaciones, composiciones o alusiones que son reales pero que son representadas por espacios materialmente artificiales.
  - *Espacios fingidos: son todos los espacios no reales que son contruidos mediante decorados, ambientaciones, iluminación, etcétera.*
- *La organización de las personas y personajes (reales, representados, ficcionales).*
  - *Sujetos reales*: son todas aquellas personas reales que participan en los programas de televisión como presentadores, contertulios, entrevistados, testimoniales, concursantes, invitados, público, etcétera.
  - *Sujetos reales representados*: son todas aquellas personas que participan en los programas de televisión sustituyendo a sujetos y personajes reales por medio de las caracterizaciones, imitaciones, interpretaciones, etcétera.
  - *Sujetos fingidos*: son todos los personajes posibles o fantásticos pero no reales, que son creados mediante el vestuario, el maquillaje, las interpretaciones, etc.

○ *El estilo funcional y el registro estilístico.*

Aquí nos referimos al “*como se dicen las cosas*”, “el concepto de *estilo* se encuentra directamente relacionado con las elecciones individuales que hace el

productor de un discurso al momento de darle forma. Esta elección de recursos puede ser intuitiva o consiente”.<sup>5</sup>

Existen dos tipos de estilos generales establecidos:

- *Estilos funcionales*: son los relacionados con las intenciones del productor.
- *Estilos estilísticos*: son los procedimientos que tienden a embellecer un discurso.

A continuación incluyo dos cuadros ilustrativos en donde están contenidos todos los estilos de cada subdivisión antes mencionada.

Estilos funcionales básicos del discurso televisivo:

Actitudes del productor	Estilo funcional o comunicativo
1. Informar: Ofrecer tados acerca de cosas, personas o acontecimientos.	1. Estilo Informativo-periodístico.
2. Narrar: Elaborar historias de acuerdo a una curva narrativa que se desplaza en un espacio-tiempo	2. Estilo narrativo.
3. Representar: Interpretar mediante la puesta en escena historias que se desplazan en un espacio-tiempo.	3. Estilo Dramático.
4. Convencer: Intentar movilizar o generar actitudes y comportamientos en los destinatarios.	4. Estilo argumentativo.
5. Explicar: Exponer pensamientos o ideas con la finalidad de nivelas las competencias del destinatario.	5. Estilo explicativo.
6. Conversar: Hacer operativo el uso de un sisteman de expresión mediante el habla y el diálogo.	6. Estilo conversacional.

---

<sup>5</sup> Orza Gustavo F. *op. cit.*, p. 130.

<b>Registros Estilísticos: asignados por el PRODUCTOR a los CONTENIDOS del discurso.</b>		
<b>Objetivo:</b> No se involucran los puntos de vista ni las impresiones del productor.	<b>Humorístico:</b> Los contenidos muestran la visión cómica del productor.	<b>Época:</b> Los contenidos se adecuan a un registro de época histórica, social y cultural.
<b>Investigativo:</b> Los contenidos se muestran como resultado de la búsqueda y la documentación.	<b>Paródico/Irónico:</b> El contenido "es una copia de..." o "un punto de vista crítico" del productor.	<b>Acción:</b> Registro que focaliza las acciones del relato por sobre otros componente.
<b>Sensacionalista:</b> Describe contenidos escabrosos con la idea de movilizar al televidente.	<b>Emotivo:</b> Los contenidos tienden a movilizar las emociones del destinatario.	<b>Suspense:</b> Registro que demarca la intriga del relato y la suspensión del televidente en este proceso.
<b>Polémico:</b> El producto genera una discusión social en relación a los contenidos del discurso.	<b>Entretenido/Coloquial:</b> Se acentúa el vínculo informal con los destinatarios.	<b>Novelado:</b> Acentúa la serialidad del relato en relación con los contenidos ofrecidos.
<b>Científico:</b> Los contenidos se presentan como los resultados de una labor científica.	<b>Espectacular/Show:</b> Detalle de todos los rasgos visibles y audibles de los contenidos propuestos.	<b>Otros...</b>

### 1.2.2 Tipos discursivos televisivos

Dentro de una programación televisiva encontramos tres tipos de discursos: *el Discurso Referencial, el Discurso Ficcional y el Discurso de Hibridación.*

- *Discurso Referencial:* está caracterizado por presentar contenidos con un alto grado de concordancia con la realidad, donde encontramos programas de corte *informativo-periodístico* (incluyendo a las transmisiones en directo de acontecimientos, los debates, los *magazines*, la publicidad y todos aquellos otros programas que hablen acerca de cosas reales).

Por lo tanto, “el discurso referencial da lugar a una multiplicidad de géneros televisivos asociados en la premisa de mostrar personas, objetos y acontecimientos que tienen o han tenido una existencia real por fuera del sistema productivo televisivo”<sup>6</sup>

<b>Tipo discursivo referencial</b>	
<b>1. Relación contenidos/referentes:</b> Contenidos reales/campo de referencia externo (CRE).	
<b>2. Función textual:</b>	<b>Actitud del productor:</b> (1) construye, representa, señala u ordena la realidad/(2) convence o persuade sobre cosas reales.
(1) Informativa y/o	<b>Objetivos del productor:</b> (1) Informar-referir-señalar/(2) convencer-persuadir.
(2) Apelativa o de convencimiento.	
	<b>Función lenguaje dominante:</b> (1) informativa o referencial/(2) apelativa.
<b>3. Contrato comunicativo:</b> Sustentado en relaciones de verdad/credibilidad.	

- *Discurso Ficcional:* “...se define como un grupo que evidencia diferentes grados de alejamiento/aproximación con la realidad referencial, pero que muy difícilmente llega a superponerse a ésta mediante la representación directa de acontecimientos, personas u objetos reales.”<sup>7</sup>, en otras palabras destacan los géneros de *ficción televisiva* como la telenovela, las series, las comedias de situación, los telefilmes y las series de animación.

<sup>6</sup> Orza Gustavo F. *op. cit.*, p. 138.

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 140.

<b>Tipo discursivo ficcional</b>	
<b>1. Relación contenidos/referentes:</b> Contenidos ficcionales (realistas o fantásticos)/campo de referencia interno (CRI).	
<b>2. Función textual:</b>	<b>Actitud del productor:</b> (1) creativa e inventiva/(2) de convencimiento o persuasiva.
(1) Lúdica o de entretenimiento y/o	<b>Objetivos del productor:</b> (1) entretener-interaccionar-ofrecer su discurso al disfrute/(2) convencer o persuadir.
(2) Apelativa o de convencimiento.	
	<b>Función lenguaje dominante:</b> (1) poético-expresiva/(2) apelativa.
<b>3. Contrato comunicativo:</b> Sustentado en relaciones de verdad/credibilidad.	

- *Discurso Híbrido:* son los tipos de discurso que establecen una dinámica en la que combinan lo real con la ficción, aquí están catalogados los géneros televisivos infantiles, de concursos y la publicidad televisiva.

### 1.3 Géneros Televisivos.

“La creación de productos televisivos está en relación con las demandas de programación establecidas a partir del potencial comercial de un horario respecto a la audiencia y pauta probable; así se deciden las temáticas y los géneros requeridos”<sup>8</sup>.

A apoyados en el enunciado anterior podemos entender el porqué de la existencia de una extensa variedad de programas y contenidos discursivos, los cuales tienen la finalidad de lograr la permanencia de la televisión ante la audiencia como el principal medio de información y entretenimiento. Para lograr dicha finalidad, se han desarrollado y estructurado modelos de programación con géneros televisivos

---

<sup>8</sup> Rincón Omar. (2010). *Narrativas Mediáticas*. Barcelona. Gedisa. p. 175.

cuyas características discursivas permiten ofrecer al televidente una amplia gama de opciones audiovisuales que, no por ser tantas, gozan de calidad en sus contenidos.

Al igual que los géneros discursivos, se pueden distinguir tres los géneros televisivos en los que se concentran las diferentes opciones de programas:

- *Los Géneros Referenciales.*
- *Los Géneros de Ficción.*
- *Los Géneros de Hibridación.*

A continuación haré una breve explicación de cada género, ejemplificando con su similar dentro de la programación de Azteca América.

### **1.3.1 Géneros de Referenciales.**

*Los Géneros Referenciales* tienen una larga trayectoria televisiva que se remonta a los orígenes del medio, estamos hablando de los géneros *informativos-periodísticos*, los cuales, durante mucho tiempo, han dotado a la TV de una significación social de “servicio público” y de una función informativa de conexión con el contexto social, político, cultural, etcétera.

En este grupo está el noticiero, el debate, el documental, el magazine, los resúmenes señales de noticias, las transmisiones en directo de acontecimientos, la publicidad de productos, la publicidad institucional y la propaganda.

#### ▪ *El noticiero*

El *noticiero* es un género que representa unas características temáticas, estructurales y estilísticas muy bien definidas que, a pesar de las transformaciones surgidas a consecuencia del avance de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, su funcionamiento aún conserva su lugar como pieza central de las programaciones de TV.

Azteca América tiene su barra de noticias conformada por tres programas: por la mañana “*Hechos Nacional*”, por la noche “*Hechos Nacional Noche*”, y el programa llamado *Solución Azteca*.

En cuanto al noticiero debo mencionar que inicialmente, y previo a la conformación de un equipo de noticias al servicio exclusivamente de dicho canal, el noticiero del canal 13 era *diferido* para Azteca América, es decir, el noticiero del 13 salía al aire en México a las 5:50 am y en Azteca América (Estados Unidos de América) se retransmitía dos horas después para la *zona horaria del pacífico* y una hora después para la *zona horaria del centro*.

El trabajo de edición para lograr dicha retrasmisión era una verdadera hazaña, pero la descripción de dicho proceso será explicada en el capítulo 3.

EL NOTICIERO		
<b>1. Tema:</b>	Información de actualidad acerca	<b>Dominio de validez:</b>
	de cosas, personas, acontecimientos y sucesos provenientes del campo de referencia externo.	Local/Nacional/Internacional
		<b>Carácter:</b> Público.
<b>2. Estructura</b>	<b>Externa</b>	<b>Ubicación horaria:</b> Mediodía/Noche/Trasnoche
		<b>Modo de emisión:</b> Programa en directo/frecuencia de emisión diaria.
	<b>Interna</b>	<b>Organización narrativa:</b> Autónoma-seriada: con conclusividad y continuidad.
		<b>Organización espacial:</b> espacios reales.
		<b>Organización temporal:</b> Coincidencia temporal y/o pasado próximo o más lejano de lo narrado en relación al presente real de la emisión.
		<b>Organización de los sujetos:</b> Sujetos reales.
<b>3. Estilo</b>		<b>Estilo funcional:</b> Informativo- periodístico/narrativo.
		<b>Registro estilístico:</b> Objetivo/ de investigación/sensacionalista/ ideológicamente definido/ científico.

- *El debate.*

El debate se ofrece a la confrontación de diferentes puntos de vista acerca de un tema de actualidad y es moderado por un conductor/a. Por siempre, el debate ha ocupado el lugar televisivo de la discusión social acerca de temas de interés que se encuentran en la agenda periodística diaria de los noticieros, los servicios informativos radiales y los periódicos.

Para el caso de Azteca América, fue el programa llamado *Farándula 40*, el que ocupó el lugar dentro del *género de debate*; dicho programa se caracteriza por discutir temas de actualidad del mundo del espectáculo nacional e internacional, cuyos conductores exponen sus opiniones creando un ambiente analítico y persuasivo respecto de su postura y punto de vista.

<b>EL DEBATE</b>		
<b>1. Tema:</b>	La discusión acerca de informaciones relacionadas con personas, sucesos o acontecimientos del campo de referencia externo.	<b>Dominio de validez:</b> Local/Nacional
		<b>Carácter:</b> Público.
<b>2. Estructura</b>	<b>Externa</b>	<b>Ubicación horaria:</b> Noche.
		<b>Modo de emisión:</b> Programa en directo/frecuencia de emisión diaria.
	<b>Interna</b>	<b>Organización narrativa:</b> Autónoma con conclusividad
		<b>Organización espacial:</b> Espacios reales.
		<b>Organización temporal:</b> Coincidencia temporal y/o pasado próximo de lo narrado en relación al tiempo real.
		<b>Organización de los sujetos:</b> Sujetos reales.
<b>3. Estilo</b>		<b>Estilo funcional:</b> Argumentativo- Conversacional.
		<b>Registro estilístico:</b> Polémico/ ideológico.

- *El documental.*

Se destaca por ser uno de los géneros casi exclusivos de las cadenas públicas de televisión. Sin embargo, las cadenas privadas generalistas tienden a emitir (ya con muy poca frecuencia) programas documentales de emisión única.

En la actualidad, muchos de los nuevos géneros de hibridación recurren a la adopción de alguna de sus características como por ejemplo, la utilización del “estilo documental” para el tratamiento de series de ficción.

Para el caso de Azteca América, lo más próximo para ejemplificar este género es el programa llamado *La Historia Detrás del Mito*, cuyo contenido está regido por un estilo de investigación periodística del ámbito del espectáculo nacional e internacional.

<b>EL DOCUMENTAL</b>		
<b>1. Tema:</b>	Amplio desglose; naturaleza, geografía, historia, cine, arte, deporte, etc.	<b>Dominio de validez:</b> Local/Nacional/Internacional
	Opera sobre un único tema de profundidad.	<b>Carácter:</b> Público.
<b>2. Estructura</b>	<b>Externa</b>	<b>Ubicación horaria:</b> Mañana/Noche.
		<b>Modo de emisión:</b> Programa grabado/frecuencia de emisión diaria o semanal.
	<b>Interna</b>	<b>Organización narrativa:</b> Autónoma/ con conclusividad.
		<b>Organización espacial:</b> Espacios reales.
		<b>Organización temporal:</b> Pasado próximo o más lejano de lo narrado en relación al tiempo presente y real de la emisión.
		<b>Organización de los sujetos:</b> Sujetos reales.
<b>3. Estilo</b>	<b>Estilo funcional:</b> Narrativo/ explicativo.	
	<b>Registro estilístico:</b> Científico/ Objetivo/de investigación	

- *El Magazine* o revista.

Este género ha logrado su permanencia debido al importante proceso de adaptación al que se ha visto sometido, ya que actualmente ha incorporado nuevos segmentos internos tales como: los concursos, *Talk shows*, etcétera., y evidenciando una fragmentación en diversos *tipos de magazine* (de cine, música, corazón, sucesos, etcétera)

Azteca América tiene su Magazine y se llama *Venga la Alegría*, cuyo formato incluye temas de actualidad, especialmente aquellos relacionados con actividades de ocio como pueden ser el espectáculo, el corazón, la moda, y otros vinculados con la actualidad de sucesos, de información general, de salud, etcétera.

<b>EL MAGAZINE</b>		
<b>1. Tema:</b>	De muy amplia actualidad, de ocio y servicio; corazón, moda, belleza, salud, sucesos	<b>Dominio de validez:</b> Local/Nacional/Internacional
	espectáculos, concursos, información general, etc	<b>Carácter:</b> Público/privado.
<b>2. Estructura</b>	<b>Externa</b>	<b>Ubicación horaria:</b> Mañana/Tarde/Noche.
		<b>Modo de emisión:</b> Programa en directo/frecuencia de emisión diaria.
	<b>Interna</b>	<b>Organización narrativa:</b> Autónoma/ con conclusividad.
		<b>Organización espacial:</b> Espacios reales/ espacios reales representados.
		<b>Organización temporal:</b> Coincidencia temporal y/o pasado próximo de lo narrado en relación al tiempo y real de la emisión.
		<b>Organización de los sujetos:</b> Sujetos reales/ sujetos reales representados.
		<b>3. Estilo</b>
	<b>Registro estilístico:</b> Coloquial/ entretenido/emotivo/espectacular.	

- *Los resúmenes semanales de noticias.*

Están ubicados en la programación televisiva de fin de semana, y recuperan algunas características del noticiero, del documental y del magazine.

La programación de Azteca América carece, actualmente, de resúmenes semanales de noticias, sin embargo Venga la Alegría (un magazine) realiza emisiones especiales cada viernes, para destacar lo más relevante de cada semana.

<b>LOS RESÚMENES SEMANALES DE NOTICIAS</b>		
<b>1. Tema:</b>	Resumen de los temas más importantes y trascendentes de la agenda semanal informativa, sobre los que se elaboran reportajes especiales.	<b>Dominio de validez:</b> Local/Nacional/Internacional
		<b>Carácter:</b> Público.
<b>2. Estructura</b>	<b>Externa</b>	<b>Ubicación horaria:</b> Tarde/Noche/Fin de semana.
		<b>Modo de emisión:</b> Programa en directo/frecuencia de emisión semanal.
	<b>Interna</b>	<b>Organización narrativa:</b> Autónoma.
		<b>Organización espacial:</b> Espacios reales.
		<b>Organización temporal:</b> Coincidencia temporal y/o pasado próximo de lo narrado en relación al presente real de la emisión.
		<b>Organización de los sujetos:</b> Sujetos reales.
<b>3. Estilo</b>	<b>Estilo funcional:</b> Informativo-periodístico/narrativo.	
	<b>Registro estilístico:</b>	
	De investigación/objetivo/sensacionalista.	

- *Las transmisiones en directo de acontecimientos.*

En dicho género se incluyen las galas, las entregas de premios, las ceremonias de apertura y cierre de eventos deportivos y del mundo del espectáculo, de la política, y todo tipo de emisión que, al ser propuesta al televidente, “se ofrece como el resultado de un proceso de producción en coincidencia donde se superponen:

a) el hecho de estar produciéndose la información, b) el hecho de estar siendo emitida la información al mismo tiempo en que se produce”<sup>9</sup>.

Un ejemplo para Azteca América son las galas y clausuras del *Reality Show* llamado *La Academia* y *La Academia Kids*. En dichas transmisiones todo sucede y se trasmite en tiempo real, es decir, en vivo. “La secuencia así se lee como única, no diferida ni grabada, lo que sostiene la ilusión en el telespectador de que éste asiste a la emisión de un fragmento directo y real de la vida”<sup>10</sup>.

LAS TRANSMISIONES EN DIRECTO DE ACONTECIMIENTOS		
<b>1. Tema:</b> Sintetizado en el evento o acontecimiento transmitido; competencias deportivas, galas, sorteos, entregas de premios, cruzadas solidarias, concursos de belleza, etc	<b>Dominio de validez:</b> Local/Nacional/Internacional	
	<b>Carácter:</b> Público.	
<b>2. Estructura</b>	<b>Externa</b>	<b>Ubicación horaria:</b> La de la ejecución real del acontecimiento
		<b>Modo de emisión:</b> Programa en directo o diferido/frecuencia de emisión irregular (salvo en el caso de las transmisiones de competencias deportivas cuya frecuencia de emisión suele ser regulada: semanal; cada X cantidad de días, etc).
		<b>Organización narrativa:</b> Autónoma (salvo en los casos de las competencias deportivas en los que se evidencian algunos casos de serialidad).
	<b>Interna</b>	<b>Organización espacial:</b> Espacios reales.
		<b>Organización temporal:</b> Coincidencia temporal de lo narrado en relación al tiempo presente y real. (con excepción de las retransmisiones en diferido: pasado próximo real)
		<b>Organización de los sujetos:</b> Sujetos reales.
<b>3. Estilo</b>	<b>Estilo funcional:</b> Informativo-periodístico/narrativo.	
	<b>Registro estilístico:</b> Objetivo/espectacular.	

<sup>9</sup> Orza Gustavo F. *op. cit.*, p. 155.

<sup>10</sup> *Ibid.*, p. 155.

- *La publicidad de productos.*

La publicidad de productos ofrece una serie de variantes genéricas que van desde la clásica *publicidad de productos* (o servicios) hasta la *publicidad corporativa o institucional*, y en la que el lugar del producto es reemplazado generalmente, por el de una idea que se quiere comunicar en relación con una institución o empresa.

Azteca América incluye un elevado porcentaje de comercialización dentro de sus programas y espacios comerciales, donde desfilan marcas nacionales e internacionales, considerando que dicho canal es visto en la Unión Americana.

LA PUBLICIDAD DE PRODUCTOS			
<b>1. Tema:</b> El producto, la idea o el servicio.		<b>Dominio de validez:</b> Local/Nacional.	
		<b>Carácter:</b> Público.	
<b>2. Estructura</b>	<b>Externa</b>	<b>Ubicación horaria:</b> Intervalos de tiempo regulares.	
		<b>Modo de emisión:</b> Programa grabado/ frecuencia constante y regular de emisión.	
	<b>Interna</b>	<b>Organización narrativa:</b> Autónoma/con conclusividad. (Salvo en las campañas publicitarias de "incógnita": <i>seriada/con continuidad.</i> )	
		<b>Organización espacial:</b> Espacios reales/espacios reales representados/espacios fingidos (posibles o imaginados).	
		<b>Organización temporal:</b> Temporalidad fingida (presente, pasada o futura), de lo narrado en relación al tiempo presente real de la emisión.	
		<b>Organización de los sujetos:</b> Sujetos reales/sujetos reales representados/sujetos ficticiales (posibles o imaginados).	
		<b>3. Estilo</b>	
		<b>Estilo funcional:</b> Argumentativo	
<b>Registro estilístico:</b> Todos los registros (humorístico, paródico, emotivo, de acción, espectacular, objetivo, irreal, etc.).			

- *La publicidad institucional.*

Dicho género recurre a los temas propios de la empresa o institución que están relacionados con aspectos que desean comunicar: balance anual, saludos de fin de año, gama de nuevos productos, inversiones en el mundo, cruzadas solidarias llevadas a cabo en el último año, etc.

En el caso de Azteca América son considerados los mensajes relacionados con los resultados de la campaña *Movimiento Azteca*, en donde exhiben información relacionada con el objetivo, los alcances, los beneficiados y resultados de dicho movimiento.

<b>LA PUBLICIDAD INSTITUCIONAL</b>		
<b>1. Tema:</b> La empresa, corporación, grupo institución u organismo emisor del mensaje.		<b>Dominio de validez:</b> Local/nacional/internacional.
		<b>Carácter:</b> Público.
<b>2. Estructura</b>	<b>Externa</b>	<b>Ubicación horaria:</b> Intervalos de tiempo regulares.
		<b>Modo de emisión:</b> Programa grabado/frecuencia constante y regular de emisión.
	<b>Interna</b>	<b>Organización narrativa:</b> Autónoma/con conclusividad. (Salvo en las campañas institucional de "incógnita": <i>seriada/con continuidad.</i> )
		<b>Organización espacial:</b> Espacios reales/espacios reales representados/espacios fingidos (posibles o imaginados).
		<b>Organización temporal:</b> Temporalidad fingida (presente, pasada o futura), de lo narrado en relación al tiempo presente real de la emisión.
		<b>Organización de los sujetos:</b> Sujetos reales/sujetos reales representados/sujetos ficticiales (posibles o imaginados).
<b>3. Estilo</b>		<b>Estilo funcional:</b> Argumentativo/explicativo.
		<b>Registro estilístico:</b> Todos los registros (humorístico, paródico, emotivo, de acción, espectacular, objetivo, irreal, etc.).

- *La propaganda.*

La *Propaganda* es uno de los pocos géneros que tienen como estandarte la idea de cumplir con una función de servicio público, sin ningún tipo de intención comercial, en donde impera la convicción de no modificar la conducta de compra de unos consumidores sino de modificar sus pensamientos y actitudes mediante la información, la educación y la explicación. En pocas palabras no se trata del consumo de un producto, sino del consumo de ideas que la propaganda difunde.

<b>LA PROPAGANDA</b>		
<b>1. Tema:</b>	La "causa" o problemática social involucrada en la difusión del mensaje (SIDA, alcoholismo, tabaquismo, maltrato infantil, etc).	<b>Dominio de validez:</b> Local/nacional. <b>Carácter:</b> Público.
<b>2. Estructura</b>	<b>Externa</b>	<b>Ubicación horaria:</b> Intervalos de tiempo regulares.
		<b>Modo de emisión:</b> Programa grabado/frecuencia constante y regular de emisión.
	<b>Interna</b>	<b>Organización narrativa:</b> Autónoma/con conclusividad.
		<b>Organización espacial:</b> Espacios reales/espacios reales representados/espacios fingidos (posibles o imaginados).
		<b>Organización temporal:</b> Coincidencia temporal o temporalidad fingida (presente, pasada o futura) de lo narrado en relación al tiempo presente real de la emisión.
		<b>Organización de los sujetos:</b> Sujetos reales/sujetos reales representados/sujetos ficticiales (posibles o imaginados).
		<b>3. Estilo</b>

### 1.3.2 Géneros ficcionales.

La ficción televisiva comprende una gran variedad genérica en la que se destacan las *series*, las *comedias de situación*, los *telefilmes* o telepelícula, y las clásicas *telenovelas*.

En este género veremos que no existe una diferencia temática y estructural entre la serie y la comedia de situación, salvo por el tratamiento estilístico de sus contenidos, definiendo que la primera marcará una tendencia al drama, la intriga o la acción, mientras que la segunda está enfocada hacia el campo de la comedia, la parodia o el grotesco.

Para entender mejor las características de los géneros pertenecientes a esta categoría será necesario definir dos conceptos: *organización narrativa serial y autonomía*; donde “la serialidad televisiva o ficción seriada implica una continuidad de programa a programa en las historias narradas pero, además, está vinculada con la frecuencia de emisión de los programas –diaria o semanal- y la necesidad de captar la atención de los espectadores para posteriores capítulos de los programas”.<sup>11</sup>

Por otro lado, *ficción autónoma*, se refiere a “aquellos géneros que ofrecen relatos –con final abierto o cerrado- pero con conclusividad en una única emisión de cada programa”.<sup>12</sup>

- *La telenovela.*

*La telenovela*, es el mejor ejemplo de un programa de *ficción seriada* para tv; con una emisión diaria, con horarios de sobremesa o vespertinos cuya orientación está dirigida al consumo en un ámbito doméstico y preferentemente femenino.

La telenovela tiene como base temática la problemática generada por los conflictos de las relaciones personales tales como el noviazgo, la pareja, el matrimonio, la familia; en pocas palabras, *el corazón*; así como también abarca temas “secundarios” como el aborto, el SIDA, la vejez, las drogas, etcétera.

---

<sup>11</sup>Orza Gustavo F. *op. cit.*, p. 162.

<sup>12</sup>*Ibid.*, p. 163

Actualmente, Azteca América retransmite las siguientes novelas de Tv Azteca: Así en el barrio como en el cielo, Contrato de amor, Cuento encantado, La mujer de Judas, Secretos del Alma y Tierra Indomable.

<b>LA TELENOVELA</b>		
<b>1. Tema:</b>	El <i>bien</i> y el <i>mal</i> representados en los conflictos propios de las relaciones humanas, afectivas o "del corazón", familia, matrimonio, noviazgo, rupturas, ambición, poder, etc.	<b>Dominio de validez:</b> Local/nacional/internacional.  <b>Carácter:</b> Privado.
<b>2. Estructura</b>	<b>Externa</b>	<b>Ubicación horaria:</b> Medio día/tarde
		<b>Modo de emisión:</b> Programa grabado/frecuencia de emisión diaria.
	<b>Interna</b>	<b>Organización narrativa:</b> Seriado/con continuidad.
		<b>Organización espacial:</b> Espacios fingidos (posibles o imaginados).
		<b>Organización temporal:</b> Temporalidad fingida (presente, pasada o futura) de lo narrado en relación al tiempo presente y real de la emisión.
		<b>Organización de los sujetos:</b> Sujetos ficticiales (posibles o imaginados).
<b>3. Estilo</b>	<b>Estilo funcional:</b> Dramático/narrativo.	
	<b>Registro estilístico:</b> Romántico/novelado/de época/de intriga/etc.	

- *La serie.*

Se trata de un género que no obliga al telespectador a un seguimiento diario, ya que su transmisión es semanal con bandas horarias de programación vespertina o nocturna. A diferencia de la telenovela, en la *serie* no se necesita ver capítulos previos para conocer la narración, ya que en cada programa se plantea un conflicto con un nudo y un desenlace, lo que le otorga autonomía a la serie.

Las series para Azteca América son los siguientes: A cada quien su santo (2009), La vida es una canción (2004) y Lo que callamos las mujeres (2001).

<b>LA SERIE</b>		
<b>1. Tema:</b>	Se amplia variedad; se destacan los mundos laborales (policial, médico, periodístico, judicial, etc.) además de la familia, el amor, la convivencia, etc.	<b>Dominio de validez:</b> Local/nacional/internacional.
		<b>Carácter:</b> Público o privado.
<b>2. Estructura</b>	<b>Externa</b>	<b>Ubicación horaria:</b> Tarde/noche.
		<b>Modo de emisión:</b> Programa grabado/frecuencia de emisión semanal.
	<b>Interna</b>	<b>Organización narrativa:</b> Seriadada-autónoma/con continuidad y conclusividad.
		<b>Organización espacial:</b> Espacios fingidos (posibles o imaginados)/espacios reales represen.
		<b>Organización temporal:</b> Temporalidad fingida (presente, pasada o futura) de lo narrado en relación al tiempo real.
		<b>Organización de los sujetos:</b> Sujetos ficcionales (posibles o imaginados)/sujetos reales represent.
<b>3. Estilo</b>		<b>Estilo funcional:</b> Dramático/narrativo.
		<b>Registro estilístico:</b> De acción/de suspenso/novelado/humorístico.

- *La comedia de situación.*

*SITCOM* para los americanos, es un tipo de serie cuya característica principal es el uso de *ciertos recursos estéticos como el absurdo, el grotesco, la parodia, la ironía, la paradoja, el doble sentido*, y cuyo objetivo principal es provocar la carcajada apoyándose en la habilidad de sus guionistas. El género se distingue claramente por su intención de hacer reír.

LA COMEDIA DE SITUACIÓN		
<b>1. Tema:</b> Se destacan los temas propios de la convivencia entre amigos y de los ámbitos laboral y familiar.		<b>Dominio de validez:</b> Local/nacional. <b>Carácter:</b> Público o privado.
<b>2. Estructura</b>	<b>Externa</b>	<b>Ubicación horaria:</b> Noche.
		<b>Modo de emisión:</b> Programa grabado/frecuencia de emisión semanal.
	<b>Interna</b>	<b>Organización narrativa:</b> Seriada-autónoma/con continuidad y conclusividad.
		<b>Organización espacial:</b> Espacios fingidos (posibles o imaginados)/espacios reales representados.
		<b>Organización temporal:</b> Temporalidad fingida (presente, pasada o futura) de lo narrado en relación al tiempo presente y real de la emisión.
		<b>Organización de los sujetos:</b> Sujetos ficcionales (posibles o imaginados)/sujetos reales representados.
<b>3. Estilo</b>		<b>Estilo funcional:</b> Dramático/narrativo. <b>Registro estilístico:</b> Humorístico/periódico/irónico.

- *El telefilm* o telefilme.

Las tres diferencias fundamentales que tienen los *telefilmes* y que los distinguen de los otros géneros de ficción son:

1. El uso de normas de producción cinematográfica modifica la calidad audiovisual y estética del producto, generando un desajuste en las normas de producción audiovisual para TV.
2. Su duración es mayor ya que, en la mayoría de los casos, han sido creados como productos audiovisuales para otro tipo de soportes, con autonomía propia, independiente y alejado de secuencias narrativas continuas.

3. Estilísticamente se eliminan los decorados irreales de TV y son reemplazados por escenarios naturales, además cuenta con los recursos estéticos propios del cine, como la fotografía, el montaje, la banda sonora, etc...

Azteca América transmitió, en 2011, un *telefilm* llamado *Drenaje Profundo*, cuyo éxito significó la incursión de dicho canal al flujo comercial mediático compitiendo con televisoras como Telemundo y Estrella TV.

EL TELEFILME		
<b>1. Tema:</b> Todos los temas.		<b>Dominio de validez:</b> Local/nacional/internacional.
		<b>Carácter:</b> Público o privado.
<b>2. Estructura</b>	<b>Externa</b>	<b>Ubicación horaria:</b> Tarde/noche/trasnoche.
		<b>Modo de emisión:</b> Programa grabado/frecuencia de emisión única.
	<b>Interna</b>	<b>Organización narrativa:</b> Autónoma/con continuidad.
		<b>Organización espacial:</b> Espacios fingidos (posibles o imaginados)/espacios reales representados.
		<b>Organización temporal:</b> Temporalidad fingida (presente, pasada o futura) de lo narrado en relación al tiempo presente y real de la emisión.
		<b>Organización de los sujetos:</b> Sujetos ficticiales (posibles o imaginados)/sujetos reales representados.
<b>3. Estilo</b>		<b>Estilo funcional:</b> Dramático/narrativo.
		<b>Registro estilístico:</b> Novelado/de época/de acción/de <i>suspense</i> /humorístico/paródico/irónico.

- *Las series de animación.*

Las tres diferencias fundamentales de *las series de animación* en relación a los géneros de ficción antes mencionados son:

1. Presenta una marcada orientación hacia públicos infantiles.
2. Su duración es mayor ya que han sido creados como productos audiovisuales para ser incluidos en programas infantiles (con excepción del cine animado que se pasa por televisión).
3. Estilísticamente se eliminan los decorados irreales de TV o los escenarios naturales por la representación irreal del mundo de la animación.

La serie de animación estelar de Azteca América es *Súper Libro* (1981)<sup>13</sup>, la cual tiene dos formatos, uno es la clásica caricatura animada y el otro es la animación por computadora; ambas versiones tienen como principal eje temático todo lo relacionado a las escrituras bíblicas, pero explicadas de una manera lúdica y atractiva para el público infantil.

LAS SERIES DE ANIMACIÓN		
<b>1. Tema:</b> Asociado al universo ocioso y lúdico del niño y/o el adulto.		<b>Dominio de validez:</b> Local/nacional/internacional.
		<b>Carácter:</b> Público y/o privado.
<b>2. Estructura</b>	<b>Externa</b>	<b>Ubicación horaria:</b> Mañana/tarde.
		<b>Modo de emisión:</b> Programa grabado/frecuencia de emisión diaria o semanal.
		<b>Organización narrativa:</b> Seriada (con continuidad) -autónoma (con conclusividad) -seriada y autónoma (con continuidad y conclusividad)
	<b>Interna</b>	<b>Organización espacial:</b> Espacios fingidos (posibles o imaginados)/espacios reales representados.
		<b>Organización temporal:</b> Temporalidad fingida (presente, pasada o futura) de lo narrado en relación al tiempo presente y real de la emisión.
		<b>Organización de los sujetos:</b> Sujetos ficticiales (posibles o imaginados)/sujetos reales representados.
<b>3. Estilo</b>		<b>Estilo funcional:</b> Dramático/narrativo.
		<b>Registro estilístico:</b> Animado/realista/irreal/humorístico/de acción/novelado.

<sup>13</sup> 1981, es el año en el que fue producido el programa *Súper libro*, y no el año en que fue programado para Azteca América.

### 1.3.3 Los Géneros Híbridos.

Son los que mezclan aspectos de la realidad y la ficción tales como los programas de concursos y los programas infantiles, cuyos contenidos abarcan aspectos discursivos del entretenimiento y la acción informativa.

- *El concurso (de saber y de destreza física).*

El concurso televisivo ha trabajado sobre aspectos de la vida real y cotidiana, pero también ha dotado a sus programas de una evolución narrativa similar a la que presentan los géneros de ficción.

“...es muy importante señalar que toda actividad lúdica, todo juego, recurre obligadamente a la simulación y al fingimiento, lo que da paso a las formas de tratamiento (estilos) y temáticas propias de la ficción.”<sup>14</sup>

El ejemplo claro de este género para la programación de Azteca América es el programa de concurso llamado “*Asgaard*” (2008), cuya narrativa estilística daba la perspectiva de habitar en un bosque encantado donde vivían hadas, duendes, vikingos, centauros y criaturas míticas cuyas características contextualizaban un mundo de fantasía.

La dinámica del concurso consistía en rivalizar a dos parejas de participantes al recorrer un circuito tipo serpientes y escaleras, donde el avance y retroceso del circuito estaba determinado por el resultado de una ruleta que era accionada por cada pareja concursante.

Durante el recorrido del circuito, los participantes eran sometidos a pruebas de resistencia, destreza, fortaleza y habilidad mental, donde ponían a prueba sus habilidades y limitaciones.

---

<sup>14</sup>Orza Gustavo F. *op. cit.*, p. 174

EL CONCURSO		
<b>1. Tema:</b>	La competencia, los premios y castigos, el triunfo o la derrota, las destrezas físicas o intelectuales.	<b>Dominio de validez:</b> Local/nacional/internacional.
		<b>Carácter:</b> Público y privado.
<b>2. Estructura</b>	<b>Externa</b>	<b>Ubicación horaria:</b> Tarde/noche.
		<b>Modo de emisión:</b> Programa en directo o grabado/frecuencia de emisión diaria o semanal.
	<b>Interna</b>	<b>Organización narrativa:</b> Autónoma (con conclusividad) / autónoma-seriada (con continuidad y conclusividad).
		<b>Organización espacial:</b> Espacios reales/espacios reales representados/espacios fingidos (posibles o imaginados)
		<b>Organización temporal:</b> Coincidencia temporal con realidad/pasado próximo real.
		<b>Organización de los sujetos:</b> Sujetos reales.
<b>3. Estilo</b>	<b>Estilo funcional:</b> Narrativo/conversacional.	
	<b>Registro estilístico:</b> Espectacular/entretenido/coloquial/lúdico.	

- *Los programas infantiles.*

Sus características son muy parecidas a las del *magazine*, sólo que dirigido a un público preferentemente infantil, con secuencias delimitadas temáticamente como juegos, entrevistas, concursos, series, series de animación, bailes, etcétera. Sin embargo, agregan elementos propios de los *géneros* de ficción manifestados en el *campo de referencia interno* propio de cada programa y en el que intervienen los siguientes elementos:

- Los conductores no son periodistas sino actores, músicos o modelos que se adaptan a un perfil de público infantil.
- Personajes especialmente creados para el programa: muñecos, secretarías, bailarines, payasos, magos, etcétera.

- Grandes escenografías con espacios de interacción real o ficticia.

Todo adaptado y dirigido al mundo lúdico e infantil, donde adopta las connotaciones propias del *show* para niños, recurriendo al estilo espectacular tanto para la transmisión de información como para la generación de un mundo de ficción.

En la barra infantil de Azteca América está el caso de *Bucaneros* (1997), donde el contexto discursivo estaba relacionado con el mundo de los piratas, con un barco como escenografía y actores disfrazados de piratas.

La dinámica del programa consistía en poner a prueba los conocimientos académicos de los concursantes, por medio de preguntas de cultura general, así como su destreza, fuerza y habilidad mental con pruebas físicas.

LOS PROGRAMAS INFANTILES		
<b>1. Tema:</b> Definido por las tópicas propias de los universos lúdico y escolar infantil.		<b>Dominio de validez:</b> Local/nacional.
		<b>Carácter:</b> Público y privado.
<b>2. Estructura</b>	<b>Externa</b>	<b>Ubicación horaria:</b> Mañana/tarde.
		<b>Modo de emisión:</b> Programa en directo o grabado/frecuencia de emisión diaria o semanal.
	<b>Interna</b>	<b>Organización narrativa:</b> Autónoma/con conclusividad.
		<b>Organización espacial:</b> Espacios reales/espacios reales representados/espacios fingidos (posibles o imaginados).
		<b>Organización temporal:</b> Coincidencia temporal con la realidad y/o pasado próximo real.
		<b>Organización de los sujetos:</b> Sujetos reales/sujetos reales representados/sujetos ficcionales (posibles o imaginados).
<b>3. Estilo</b>		<b>Estilo funcional:</b> Dramático/narrativo/conversacional.
		<b>Registro estilístico:</b> Espectacular/entretenido/humorístico/lúdico.

- *El magazine o revista del corazón.*

Se trata de una revista especializada en los temas del “corazón” y la farándula, con influencia de un estilo narrativo, emotivo, paródico, irónico y conversacional.

Un ejemplo claro de este género, y que significa una carta fuerte para la programación de Azteca América, es la emisión llamada “*Ventaneando*”, el cual se distingue por focalizar los contenidos relacionados con los asuntos de la vida privada de personajes famosos, donde destacan los temas de carácter escandaloso y de índole íntima.

EL MAGAZINE DE CORAZÓN		
<b>1. Tema:</b>	Asuntos del "corazón" vinculados a personajes famosos, artistas, políticos, deportistas, etc.	<b>Dominio de validez:</b> Local/Nacional/Internacional.
		<b>Carácter:</b> Privado.
<b>2. Estructura</b>	<b>Externa</b>	<b>Ubicación horaria:</b> Tarde.
		<b>Modo de emisión:</b> Programa en directo/frecuencia de emisión diaria.
	<b>Interna</b>	<b>Organización narrativa:</b> Seriada-autónoma/de continuidad y con conclusividad.
		<b>Organización espacial:</b> Espacios reales
		<b>Organización temporal:</b> Coincidencia temporal y/o pasado próximo de lo narrado en relación al tiempo presente y real de la misión.
		<b>Organización de los sujetos:</b> Sujetos reales
<b>3. Estilo</b>	<b>Estilo funcional:</b> narrativo/conversacional.	
	<b>Registro estilístico:</b> Emotivo/sensacionalista/entretenido/paródico/irónico.	

- *El magazine de sucesos.*

Está caracterizado por una función informativa-periodística en el que aborda temas del ámbito doméstico, laborales o rurales, donde destacan los sucesos violentos y de carácter escandaloso e íntimo.

“Al extremo” es el correspondiente a dicho género dentro de la programación de Azteca América; es conducido por cuatro personajes y el contenido principal son los hechos trágicos y de nota roja del contexto cotidiano de personas desconocidas a través de imágenes y relatos de video-aficionados.

<b>EL MAGAZINE DE SUCESOS</b>		
<b>1. Tema:</b>	Asuntos propios de la crónica policial que provienen -esencialmente- de ámbitos domésticos.	<b>Dominio de validez:</b> Local/Nacional/Internacional.
		<b>Carácter:</b> Privado.
<b>2. Estructura</b>	<b>Externa</b>	<b>Ubicación horaria:</b> Tarde/noche.
		<b>Modo de emisión:</b> Programa en directo/frecuencia de emisión diaria.
	<b>Interna</b>	<b>Organización narrativa:</b> Autónoma/con conclusividad.
		<b>Organización espacial:</b> Espacios reales
		<b>Organización temporal:</b> Coincidencia temporal con la realidad/pasado próximo real en relación al tiempo presente.
		<b>Organización de los sujetos:</b> Sujetos reales
<b>3. Estilo</b>	<b>Estilo funcional:</b> Informativo-periodístico/narrativo/dramático.	
	<b>Registro estilístico:</b> Novelado/sensacionalista/polémico/emotivo.	

- *El Reality Show.*

“El *Reality show* se define, en esta empresa, por hacer coincidir la producción televisiva de un acontecimiento real caracterizado por su representatividad violenta, con la producción real de ese acontecimiento en su campo de acción natural”.<sup>15</sup>

<sup>15</sup>Orza Gustavo F. *op. cit.*, p. 182.

Serán *Reality shows* los programas que transmitan acontecimientos en directo y de corte espectacular, los que son retransmitidos en diferido o grabado, o aquellos que sean producidos desde el relato de un invitado en el estudio.

El objetivo será conmover al telespectador con recursos como la cámara escondida, los montajes paralelos, el uso de música de suspenso, los primeros planos de las reacciones, etc.

Y Azteca América tiene dos *Reality shows* muy emblemáticos: La Academia (transmitido a partir del 2007) y la Isla (2012), ambos de contenidos totalmente diferentes entre sí. Uno está relacionado con el talento vocal, cuya producción se desarrolla dentro de un foro de grabación fijo, y el otro es un concurso de fuerza física y habilidad mental, desarrollado en un espacio abierto (playa) acondicionado para ejecutar las pruebas asignadas a los participantes.

Ambos poseen la dinámica de reclutar a sus concursantes, quienes ponen a prueba su capacidad de resistencia ante el difícil reto de convivir con personas desconocidas dentro de un espacio físicamente establecido sin la posibilidad de abandonar la competencia, a menos que decidan desertar del *Reality*.

EL REALITY SHOW		
<b>1. Tema:</b>	Hechos o acontecimientos "en directo" caracterizados por su representatividad violenta, su naturaleza polémica, escandalosa o íntima.	<b>Dominio de validez:</b> Local/Nacional/Internacional.
		<b>Carácter:</b> Privado o público.
<b>2. Estructura</b>	<b>Externa</b>	<b>Ubicación horaria:</b> Tarde/noche.
		<b>Modo de emisión:</b> Programa en directo/frecuencia de emisión diaria o semanal.
	<b>Interna</b>	<b>Organización narrativa:</b> Autónoma/con conclusividad.
		<b>Organización espacial:</b> Espacios reales
		<b>Organización temporal:</b> Coincidencia temporal con la realidad.
		<b>Organización de los sujetos:</b> Sujetos reales
<b>3. Estilo</b>	<b>Estilo funcional:</b> Dramático/narrativo/conversacional.	
	<b>Registro estilístico:</b> Espectacular/sensacionalista/polémico/emotivo.	

- *El Talk show.*

Aborda temas de índole amarillista y caracterizados por su conflictivo origen: la muerte, el sexo, el amor, la vida doméstica, el mundo policial, la violencia intrafamiliar, el mundo del espectáculo, el deporte, etc.

En el *Talk show* “la acción real es sustituida por la *palabra* de los invitados que narran esos hechos reales que no vemos; el hecho de crear la ilusión de que se están produciendo en directo algunos acontecimientos distingue una estructura que *pone en escena* de otra que simplemente trasmite un suceso”.<sup>16</sup>

Para ejemplificar este género, la programación de Azteca América tiene a *Cosas de la Vida* (2010), donde todo gira en torno a una problemática o conflicto del ámbito personal de sus panelistas, quienes exponen su postura aprobatoria o no de un hecho lamentable que los coloca en el papel de víctima o victimario.

<b>EL TALK SHOW</b>		
<b>1. Tema:</b>	Pequeñas historias sintetizadas en relatos caracterizados por su carácter subjetivo (en primera persona) y privado.	<b>Dominio de validez:</b> Local/ Nacional. <b>Carácter:</b> Privado.
	<b>2. Estructura</b>	<b>Externa</b>
<b>Modo de emisión:</b> Programa en directo/ frecuencia de emisión diaria.		
<b>Interna</b>		<b>Organización narrativa:</b> Autónoma/ con conclusividad.
		<b>Organización espacial:</b> Espacios reales representados.
		<b>Organización temporal:</b> Coincidencia temporal con la realidad.
<b>Organización de los sujetos:</b> Sujetos reales		
<b>3. Estilo</b>	<b>Estilo funcional:</b> Conversacional/ narrativo.	
	<b>Registro estilístico:</b> Emotivo/ coloquial/sensacionalista.	

<sup>16</sup>Orza Gustavo F. *op. cit.*, p. 184.

- *El periodismo humorístico.*

Tiene como eje principal la combinación de los recursos clásicos del noticiero con la parodia y el humor, muestra una estructura muchas veces informativa con entrevistas, crónicas y comentarios, y un estilo que evidencia aspectos propios del grotesco, la parodia, el chiste y la ironía.

Se abordan noticias de actualidad para después recurrir a la edición y editorialización de la información que acentúa los rasgos cómicos, divertidos, paródicos, irónicos, absurdos o contradictorios de los personajes o instituciones involucradas en la misma. Azteca América no cuenta con un programa con dichas características.

<b>EL PERIODISMO-HUMORÍSTICO</b>		
<b>1. Tema:</b> Pertenciente a la actualidad política, social, cultural, deportiva, etc., y registrado humorísticamente.		<b>Dominio de validez:</b> Local/Nacional/Internacional. <b>Carácter:</b> Público.
<b>2. Estructura</b>	<b>Externa</b>	<b>Ubicación horaria:</b> Tarde/noche.
		<b>Modo de emisión:</b> Programa en directo/frecuencia de emisión diaria o semanal.
	<b>Interna</b>	<b>Organización narrativa:</b> Autónoma/con conclusividad.
		<b>Organización espacial:</b> Espacios reales/espacios reales representados/espacios fingidos (posibles o imaginados).
		<b>Organización temporal:</b> Coincidencia temporal con la realidad/pasado próximo real/temporalidad fingida (pasada, presente o futura).
		<b>Organización de los sujetos:</b> Sujetos reales
<b>3. Estilo</b>		<b>Estilo funcional:</b> Informativo-periodístico/narrativo. <b>Registro estilístico:</b> Humorístico/paródico/irónico.

- *El documental ficción.*

Tiene características del documental, desde las que se recrean historias, personajes y situaciones (siempre ubicados en un pasado más o menos remoto) y algunos recursos estilísticos del género de ficción, y que se emite de modo seriado. Dicho género no recurre a la transmisión en directo, todo es grabado.

Como ejemplo tenemos, dentro de la programación de Azteca América, al programa llamado *Extranormal* (2007), cuya narrativa central son los sucesos paranormales dentro de un contexto de incertidumbre por saber y conocer el origen y motivo de un determinado hecho inexplicable.

En dicho programa se analizan manifestaciones de tipo extrasensorial, contextualizadas en localidades con claros indicios de abandono y, en muchas ocasiones, alejadas geográficamente de las concentraciones demográficas.

EL DOCUMENTAL DE FICCIÓN		
<b>1. Tema:</b>	Encarnado en historias reales	<b>Dominio de validez:</b>
	producidas de modo controlado, con conflictos, situaciones y sujetos que se articulan narrativa-mente mediante la técnica documental.	Local/Nacional.
		<b>Carácter:</b> Público o privado
<b>2. Estructura</b>	<b>Externa</b>	<b>Ubicación horaria:</b> Noche.
		<b>Modo de emisión:</b> Programa grabado/frecuencia de emisión semanal.
	<b>Interna</b>	<b>Organización narrativa:</b> Seriado-autónoma/ con continuidad y conclusividad.
		<b>Organización espacial:</b> Espacios reales.
		<b>Organización temporal:</b> Coincidencia temporal con la realidad/pasado próximo real.
		<b>Organización de los sujetos:</b> Sujetos reales.
<b>3. Estilo</b>		<b>Estilo funcional:</b> Dramático/ Narrativo.
		<b>Registro estilístico:</b> Novelado.

Retomando el enunciado “la gran carrera la gana quien mantenga a más público cautivo”; considero que Azteca América dista de ser quien lleve el estandarte de dicha frase respecto a su competencia comercial en Estados Unidos, ya que su principal desventaja radica en tener una barra de programación integrada, en su mayoría, por programas “enlatados” y “viejos”, además de carecer, desde mi punto de vista, de un plan estratégico para integrar una barra de programación que esté dirigida a un público tan diverso como lo es el hispano.

Me atrevo a decir lo anterior, porque en series como “Lo que callamos las mujeres”, “La historia detrás del mito”, “Historias Engarzadas”, “La vida es una canción”, “Cambio de vida”, entre otros, eran pautados los capítulos con mayor registro de audiencia aquí en México, siendo que por razones geográficas, culturales y sociales, existe una gran diferencia entre la audiencia mexicana con la hispana en Estados Unidos.

Por otro lado, ha sido frecuente que el área de programación solicite al área de edición que integre en una sola emisión de algún programa, tres capítulos en uno, con el objetivo de agilizar la historia y dotarla de dinamismo para rescatar lo que pudo haber sido prevenido desde el momento de la integración de la barra de programación.

Lo anterior sucede frecuentemente con las telenovelas, ya que al no reflejar los resultados esperados a nivel audiencia, es cuando el editor tiene que hacer uso de su capacidad de síntesis para editar tres o cuatro capítulos en uno.

En repetidas ocasiones cuestionaba el interés de televisión Azteca respecto a la operación de Azteca América en Estados Unidos, ya que por su programación y contenidos me daba la impresión de que sólo quería tener presencia en la Unión Americana.

## Capítulo 2 La Edición de Video.

Una vez explicados todos los factores que intervienen en *el porqué* de la decisión de programar un producto mediático para disponerlo al público televidente, nos vamos a la etapa del *cómo* hacerle para que dicho producto sea del agrado del telespectador, y me refiero al aspecto audiovisual, el cual está directamente relacionado con el tema de la edición.

La producción de un programa de video se divide en tres procesos:

- Planificación y preparación (Preproducción)
- Grabación (Producción)
- Postproducción

Nuestro objetivo de estudio lo ubicaremos en la última de las tres etapas, *la postproducción*, específicamente en lo que corresponde a la *edición*, a la que entendemos como la presentación de una serie de imágenes que se combinan, recortan, corrigen y construyen para crear un efecto asociativo en un todo coherente donde el editor es quien está a cargo de las decisiones estéticas.

Técnicas de edición.

*Combinar*: la manera más sencilla de editar es combinando las distintas partes de un video por medio de un simple enlace en una secuencia, mientras más cuidadosa haya sido la producción durante la grabación, menos laboriosa será la posproducción; al respecto de esto último, un colaborador del programa ventaneando, consideraba que la posproducción y la edición de un programa no debían ser parte fundamental dentro de la producción de televisión. Sin embargo, en el caso de Azteca América no aplica, porque en materia de producción dispone de un presupuesto limitado, destinado solo para producir el noticiero vespertino, ya que el resto de la programación es enlatada y/o retransmitida, a menos que se trate de una producción independiente.

Producciones como Ventaneando, Venga la Alegría, Extranormal, los 25+, La historia detrás del Mito, Historias Engarzadas, los especiales de fin de año y las Telenovelas, proporcionan sus programas terminados más recientes para ser retransmitidos en Azteca América, solo que es necesario posproducirlos y editarlos para adaptarlos a los lineamientos de transmisión de dicho canal.

*Recortar (trim):* como editor, es posible encontrar que una historia completa se debe narrar en un tiempo extremadamente corto, por lo que se requiere recortar el material disponible para dejar sólo el mínimo suficiente. “El control de recorte o *trim*, de la unidad de control de edición, es el que hace posible sumar o restar cuadros a un punto de edición determinado”<sup>17</sup>. Por ejemplo, en muchas ocasiones tuve que recortar un programa que duraba 42 minutos para dejarlo de 12 minutos o menos, obviamente cuidando la continuidad.

Lo anterior sucedía cuando surgía un hecho noticioso de gran relevancia y se debía interrumpir la transmisión para informar de lo acontecido. Una vez transmitida la noticia era necesario modificar la duración de uno o dos programas posteriores con el fin de ajustar la planeación televisiva y evitar así, la modificación de toda la barra de programación.

*Corregir:* con frecuencia, la edición se efectúa para corregir errores, ya sea para eliminar porciones no aceptables de una escena o para reemplazarlas por otras mejores.

*Construir:* el trabajo de edición no se limita a la selección de algunas tomas para combinarlas en la misma secuencia en que se grabaron, sino que será necesario escoger la toma más eficaz y el método de transición (elemento que explicaré más adelante), así como establecer la secuencia deseable para la *historia*, sin que importe el orden en que originalmente se grabó. Todas las transiciones se crean en posproducción. Por lo general, los efectos de sonido se agregan después: voces fuera de cámara, ruido de la puerta cuando abre y cierra, la bomba de

---

<sup>17</sup>Zettl Herbert. (2000). *Manual de Producción de televisión*. p. 319.

gasolina y muchos más. En otras palabras, la historia se *construye* literalmente toma a toma.

A continuación describiré ampliamente las características y técnicas de la edición de video, iniciando con una explicación generalizada de los antecedentes de dicha actividad para, posteriormente, describir cada etapa del proceso de edición de un programa de televisión.

## **2.1 Antecedentes generales de la edición de video.**

Los primeros magnetoscopios empleados para la edición de video fueron los *cuádruplex*, en los que al principio y al final de una grabación producían un lapso de tiempo en el que la imagen grabada no era estable, dicha inestabilidad hizo necesaria la utilización de técnicas similares a las cinematográficas (corte físico), el cual era realizado con hojas de afeitar y cintas adhesivas. Es decir, que la hoja de afeitar era utilizada para realizar los cortes sobre la cinta de contenido, y la cinta adhesiva para pegar los segmentos.

Dicha técnica fue indudablemente un trabajo artesanal, ya que el corte debía ser preciso a fin de conservar el sincronismo y la continuidad de la forma de onda de la pista de control. Para ello, describiré ampliamente las características y técnicas de la edición de video, iniciando con una explicación generalizada de los antecedentes de dicha actividad para, posteriormente, describir cada etapa del proceso de edición de un programa de televisión.

La técnica era la siguiente: “la imagen reproducida por el magnetoscopio era observada en un monitor hasta que se determinaba el plano objeto de edición; la localización del plano tenía que efectuarse en movimiento pues el formato *cuádruplex* no permitían la parada de la imagen. Una vez localizado el plano, se marcaba con un lápiz grueso sobre la cinta y, mediante una máquina provista de

una cuchilla y una cabeza magnética localizadora de cuadros de imagen, se cortaba la cinta y se unía con la secuencia anterior o posterior.”<sup>18</sup>

Sin embargo, existía una dificultad mayor, la del sonido, ya que iba 0.6 segundos por delante del video a causa de las *9 y ¼ pulgadas de separación entre las cabezas de sonido y video*. Por tal motivo, y dependiendo del contenido de la cinta donde se hacía el corte, lo más recomendable era grabar el audio o los incidentales en otra cinta para no desincronizar el video con el audio.

Evidentemente eran horas de trabajo en las que la experiencia y habilidad del editor determinaban que tan desastroso o no podía ser un trabajo de edición con dicha técnica; a continuación enlisto las cuatro indicaciones principales para realizar una eficiente edición por *cuádruplex*:

1. Manejar la cinta con cuidado, evitando tocar su superficie.
2. Mantener todo el equipo limpio y desmagnetizado, ya que las partículas de polvo depositadas sobre la superficie de la cinta causan, inevitablemente, *drops (brincos en la imagen)*.
3. Alinear la cinta correctamente para formar una unión perfecta sin huecos o solapamientos y asegurarse de que los bordes longitudinales estén alineados.
4. Aplicar la presión adecuada a la cinta adhesiva.

Todo lo anterior fue rápidamente reemplazado por la edición electrónica que grababa segmentos seleccionados de una máquina reproductora a una cinta maestra editada en una segunda máquina.

A principios de la década de 1970, fueron usados dos desarrollos, ahora considerados las bases esenciales de la edición electrónica, *el primero*, el formato de videocinta de *escaneo helicoidal*, el cual permitió realizar imágenes en cámara lenta o en *freeze* (imágenes congeladas). Técnicamente tiene una explicación y es que “cada escaneo sesgado de arriba abajo de la cinta produce un campo de imagen que en su totalidad cuenta con 262 ½ líneas, permitiendo a los editores

---

<sup>18</sup>Martínez Abadía José. (1988). *Introducción a la tecnología audiovisual: Televisión, video, radio*.p. 110.

mover una imagen de un lado a otro, en cámara lenta, para localizar el cuadro preciso para establecer un punto de edición. (*Un cuadro NTSC analógico completo contiene 525 líneas*).<sup>19</sup>

En segundo lugar, el *código de tiempo smpte3* proporcionó a los editores un sistema de localización exacto al designar una posición numerada para cada hora, minuto, segundo, y cuadro en una cinta. Esta información de código de tiempo se graba en la cinta o en un disco digital y es esencial para toda edición controlada por computadora o edición de video electrónica.

## 2.2 Previo a la edición.

*Decisiones durante la edición:*

Durante el proceso de edición se deciden las siguientes acciones:

- *¿Qué planos se van a seleccionar entre todo el material disponible?*  
En un programa editado en *directo* las decisiones son irrevocables; se selecciona entre las imágenes de cada cámara, la cinta de video, telecine, etc. En cambio, si el programa está *grabado* con anterioridad se cuenta con tiempo para ponderar, seleccionar y reconsiderar. El material descartado (todo o parte) se guarda durante cierto tiempo para poder revisarlo o para archivarlo.
- *¿Cuál será el orden final de los planos (secuencia)?*  
La duración relativa de los planos afecta al impacto visual (frecuencia de corte, ritmo de corte).
- *¿En qué momento exacto de la acción hay que cortar de un plano al siguiente (punto de corte)*
- *¿Cómo se hará la transición de un plano con el siguiente, es decir, por corte, cortinilla o un fundido/encadenado.*
- *¿Cómo será el ritmo de esta transición?*

---

<sup>19</sup>Burrows Thomas D. Gross Lynne S. (2003). *Producción de video: disciplinas y técnicas*.15 p.

- *La continuidad entre imágenes y sonido es correcta para que la acción parezca continuada* (aunque sean planos discontinuos rodados en diferente momento y lugar).
- ¿Hay que incluir efectos especiales?
- Es posible subrayar u ocultar información.
- La duración de los planos de una secuencia se puede modificar para influir en el ritmo completo.
- El mensaje de una acción es posible modificarlo, creando tensión, comicidad o terror.
- Modificando el orden de presentación de los acontecimientos, la interpretación y reacción del público varía.
- Se puede seleccionar parte de distintas producciones y hacer un nuevo programa.

Todas las especificaciones anteriores implican tanto una operación mecánica como una elección artística, donde están relacionados tanto el talento creativo del editor como el buen trabajo en campo del realizador y del camarógrafo.

### **2.3 Los sistemas de la edición.**

Existen varios sistemas de edición: *edición en la cámara, mezclador de imagen, edición lineal y edición no lineal*. Todos forman parte del desarrollo y de la evolución de los métodos para editar audio y video, sin embargo, los menciono para describir ampliamente cada uno de ellos y contextualizar la técnica más utilizada y funcional actualmente.

#### **2.3.1 Edición en la cámara.**

Es la que se realiza “sobre la marcha” mientras se rueda, parando la grabación y comenzando de nuevo estratégicamente, para que al reproducir la cinta se vea un programa continuo y coherente. Sin embargo editar un programa de esta manera tiene desventajas:

- La acción se debe rodar en el mismo *orden de proyección final*, lo que puede no ser práctico o conveniente.
- Si la cinta se rebobina un poco, para grabar nuevo material sobre una parte defectuosa (*grabación de insertos*), existe la posibilidad de borrar accidentalmente partes buenas de la toma original.
- Esta forma de grabación puede deteriorar la cinta y provocar que los cabezales se ensucien y atasquen, ya que exploran varias veces el mismo punto de la cinta.
- Siempre existe la posibilidad de que la unión entre las tomas no esté bien y haya que rehacer la toma.

La ventaja principal de este método de *edición en cámara* es que la grabación es de *primera generación* mientras que los demás procedimientos implican *copias del original* y, a menos que se utilice un sistema digital, las copias siempre perderán calidad, aunque sea mínima.

### **2.3.2 Mezclador de imagen.**

Método habitual de conmutar o mezclar fuentes de video utilizando el mezclador de producción situado en el control central. La dificultad de manejo de un mezclador depende, en gran medida, de las circunstancias en que se emplea. Los cortes directos son sencillos, pero conmutar planos combinados y complejos mientras se emite puede intimidar.

Con el *mezclador de imagen* se pueden realizar las siguientes acciones:

- *Selecciona e interrelaciona los planos*: hace una selección entre las diferentes fuentes de imagen y las envía a la línea para su grabación o emisión (*salida de programa, canal principal, emisión*)
- *Cortinillas*. El mezclador proporciona una gran cantidad de cortinillas que posibilitan la transición entre imágenes.
- *Créditos y rótulos*. Se puede modificar el perfil, la tonalidad, y el color e insertarlos en una imagen.

- *Manipulación de imagen.* Se puede presentar en negativo, con ondulaciones, invertida o reflejada.
- *Efectos especiales del video.*
- *Facilidades de previsualizado.* Se trata de un equipo que permite la comprobación de la imagen y que no afecta a la salida del programa.
- *Controles a distancia.* Algunos mezcladores cuentan con conmutadores adicionales para el control a distancia de un proyector de diapositivas, telecine, magnetoscopio, etcétera.

Este tipo de edición se utiliza para programas que son transmitidos en directo.

### **2.3.3 Edición lineal.**

“La edición lineal básicamente es la selección de tomas de una cinta para copiarlas en otra en un orden específico”<sup>20</sup>. Es el proceso de edición en cinta de video que reproduce secciones en el orden establecido para obtener una copia en una cinta máster.

Para la *edición lineal* se necesita un *monitor principal* (máster) que presenta el material seleccionado y grabado en la cinta *máster*, y un *monitor /monitores de previsualizado* en los que pueden verse las partes que se quieren reproducir de las cintas originales.

El procedimiento para editar mediante este sistema es el siguiente:

- se visionan las cintas originales en un VTR y las partes seleccionadas se *copian (duplican)* en una cinta virgen en otro equipo.
- Cada plano o secuencia se ensambla al final de la anterior con lo que se obtiene una nueva cinta *máster compuesta*.

Este tipo de *edición lineal manual* es largo y laborioso, ya que hay que buscar a lo largo de las cintas originales los planos y las secuencias seleccionadas.

---

<sup>20</sup>Zettl Herbert. *Op. cit.*, p. 298.

Por otro lado, si hay una “mala toma” en la cinta original hay que reemplazarla por una nueva toma corregida, dicho proceso puede realizarse mediante tres métodos:

- *Edición por ensamble*; graba todos los elementos de la cinta (video, todos los canales de audio y las pistas de control), eliminando cualquier material previamente grabado en la cinta. Dicho método es útil para ediciones simples, donde se requiere colocar tomas una después de la otra.
- *Edición por inserto (inserción)*; permite al editor seleccionar elementos individuales (canales específicos de video y/o audio) para grabar. Considerando que no perturba la pista de control, la edición por inserción puede efectuarse a la mitad de una presentación editada, no sin antes tener lista la pista de control en la cinta de grabación.
- *Edición por pista de sincronía y código de tiempo*; se emplea para identificar, con bastante exactitud, determinadas locaciones en la cinta. Cuenta los pulsos de la pista de sincronía y traduce el conteo a tiempo transcurrido y número de cuadros; “los cuadros se transfieren (a segundos) después del 29, los segundos a minutos y los minutos a horas; las horas, después del número 29, colocan en ceros el contador”  
*“El código de tiempo es una señal electrónica que provee a cada cuadro electrónico una dirección específica y única. Esta dirección se graba en una pista de audio, en una pista de la cinta para el código de dirección o se integra con la señal de video.”*<sup>21</sup>

*Categorías de edición lineal.*

		1. edición de corte directo
CATEGORÍAS DE EDICIÓN LINEAL		2. edición expandido de corte directo
		3. sistema de AB ROLL (reproducción de señales múltiples)

<sup>21</sup>Zettl Herbert. *Op. cit.*, p. 305.

1. *Sistema de corte directo*; es el sistema de edición más básico, consistente en una máquina de reproducción (video player o Reproductora VTR), una máquina de grabación (grabadora Record VTR) y un controlador de edición.

La VT reproductora proporciona secciones específicas de la cinta original (se despliegan en el monitor de la video reproductora). La VTR grabadora las copia en una secuencia específica y agrega cada nueva toma a la que se grabó (se despliega en el monitor de la grabadora de video para la grabación).

2. *Sistema expandido de corte directo*; Elementos:

- VTR fuente
- VTR de grabación
- switcher de video
- mezcladora de audio
- controlador de edición
- reproductor de cd
- máquina para efectos

3. *Sistema de AB ROLL* (reproducción de señales múltiples); permite correr sincrónicamente dos o más VT reproductoras así como combinar rápida y eficazmente las tomas de cualesquiera de ellas por medio de diversas transiciones u otros efectos especiales. La gran ventaja de este sistema radica en que se puede usar una gran variedad de transiciones, como cortes, disolvencias y barridos.

Para optimizar dicho sistema de edición son necesarios los siguientes elementos:

- reproductora de video fuente A
- reproductora de video fuente B
- reproductora de cd
- mezcladora de audio
- *switcher* de video

- efectos
- VTR de grabación
- Controlador de edición computarizado.

La ventaja de la edición AB-roll radica en que se puede tener acceso al material proveniente de dos fuentes en lugar de limitarse a una.

#### **2.3.4 Edición no lineal.**

Actualmente la *edición no lineal* es el método más utilizado dentro de la industria de la posproducción, ya que sus características funcionales y operativas hacen posible el acceso a cualquier parte del programa, lo cual agiliza y optimiza el proceso de edición audiovisual. Dicho método de edición es el que he utilizado durante mi experiencia laboral, por tal motivo profundizaremos en su descripción y explicación.

Una vez explicadas las características principales de la *edición lineal*, podemos decir que la principal diferencia entre los sistemas de *edición lineal* y *no lineal* radica en que los primeros copian la información de una cinta de video a otra, mientras que los segundos crean y acomodan archivos con información de imagen y audio en un orden específico. En otras palabras, en lugar de editar una toma junto a la otra, este sistema procesa el *manejo de archivos*.

#### *Características y técnicas de la edición no lineal.*

Las técnicas más comunes de la edición no lineal son:

- a) Digitalización de la información.
- b) Compresión.
- c) almacenamiento de la información.
- d) La yuxtaposición y reacomodo de los archivos de video y audio.

#### a) Digitalización de la información.

La cinta de video es el método más económico para cualquier grabación, pero tiene un enorme inconveniente; el tiempo que se tarda en buscar las tomas que se van a utilizar. No es posible ir directamente a un cuadro concreto de la cinta, por tal motivo fue necesario optimizar dicho proceso al digitalizar toda la información contenida en los formatos de cinta.

Sin embargo, la transferencia de la información análoga grabada en cinta es un proceso tardado, más aún cuando lo que se desea digitalizar y almacenar es video de pantalla y movimientos completos (30 cuadros por segundo), además de audio con calidad digital o DAT.

Pero si de tiempo y complejidad hablamos, debo mencionar que además de la conversión de los formatos análogos a digital, en Azteca América también se realizan conversiones de formatos SD (4:3) a formatos tipo HD (16:9), es decir que por el tipo de señal que actualmente opera en Azteca América, es necesaria dicha conversión para poder mejorar la calidad de los programas que conforman su programación.

#### b) Compresión.

Comprimir es como tratar de meter un guardarropa completo dentro de un bolso de mano, se podrá lograr si cada prenda se dobla adecuadamente para aprovechar al máximo el espacio disponible; éste es un ejemplo de compresión *sin pérdida*. No obstante, la mayoría de las compresiones son del tipo *con pérdida*, ya que entre mayor compresión de la información exista menor calidad habrá en el audio y el video.

#### c) Almacenamiento de la información.

Todo lo almacenado y digitalizado en las cintas y en discos duros debe estar debidamente catalogado y registrado, para ello el *código de tiempo SMPTE*,

explicado anteriormente, aporta una dirección única a cada cuadro de información, sin embargo, dicho código no indica cual es la naturaleza de la toma que identifica.

Por lo anterior, los sistemas disponibles para el registro computarizado crean “menús” de archivos o listas de tomas que transfieren las direcciones del código de tiempo SMPTE de las escenas que se requieren a los archivos de información, así como también permiten identificar lo que éstos contienen.

Dichas listas muestran los números de inicio y fin de cada toma con su nombre particular, contenido y otros datos más.

d) Yuxtaposición y reacomodo de los archivos de video y audio.

Básicamente, es la preparación para efectuar un trabajo de edición, considerando que se puede tener acceso aleatoriamente a la información almacenada y ubicar cada cuadro o secuencia de video y audio en una fracción de segundo, así como desplegarlos sobre la pantalla de la computadora, como si fuesen una serie de imágenes fijas.

El hecho de poder *correr* una *secuencia* recién “editada”, permite observar si satisface la continuidad y los requerimientos estéticos de la historia; en caso de que no fuera así, es posible disponer, de forma instantánea, de otro cuadro o secuencia e intentar un nuevo arreglo.

Las características y ventajas de la edición *no lineal* son:

- Puede cambiar rápidamente el orden de cualquier toma, así como su duración, mientras que en la edición lineal cualquier cambio implicaba rehacer la secuencia completa. Para realizar algún cambio de toma, imagen, audio, etcétera, son utilizadas dos técnicas:
  - Edición por *overwrite* (sobre escribir, por sus siglas en inglés), y consiste en sustituir una imagen por otra sin modificar la duración ni estructura de la *secuencia* donde se encuentre la edición.

- Edición por *insert* (insertar), y consiste en integrar un elemento a la edición como imagen, escena, audio, etc., provocando el desplazamiento hacia la derecha de todos los elementos e información contenida a partir del punto de integración.
- Después de cualquier cambio es posible comprobar la duración total del programa en pocos segundos y, si es necesario, se puede añadir material de forma inmediata sin deteriorar el trabajo acabado.
- Puede utilizar formatos diferentes en un solo programa para después convertirlos, todos, a un formato digital.
- La *edición no lineal* es útil tanto para edición *off-line* como para la *on-line* (ambos sistemas de edición los explicaré más adelante)
- Cuando se trabaja con *información digital* no hay pérdida de calidad en el copiado.

### **2.3.5 Formas de edición: *off-line* y *on-line*.**

Existen dos formas básicas para realizar la edición, *off-line* y *on-line*; al trabajar con el modo *off-line*, la intención es producir un bosquejo, donde las tomas se unen con el propósito de tener una idea aproximada de la manera como se verá el programa editado. A este “bosquejo” inicial de la edición se le denomina *primer corte*.

Una edición *Off-line* no sale al aire, es por ello que “la preocupación por la calidad de la imagen es menor que la que se tiene por la lógica y el efecto estético de la secuencia de las tomas que se pretende transmitir”.<sup>22</sup>

Por otro lado, una *edición on-line* es la que está conformada por todos los elementos necesarios para ser transmitida, así como cubrir con todas las normas de calidad en video y audio.

---

<sup>22</sup>Zettl Herbert. *Op. cit.*, p. 297.

La transición desde el modo *off-line* al *on-line* se facilita considerablemente si se elabora una *lista de decisiones de edición (EDL, por sus siglas en inglés)*, cuya finalidad es llevar un registro de cada edición, incluyendo el nombre de la cinta de donde provienen las tomas, el lugar preciso donde se localizan las mismas dentro de la cinta y la duración de la toma editada. También muestra las transiciones y los canales de video y audio que fueron editados.

### **Capítulo 3 La Edición de Video en Azteca América, los *enlatados* y los *vivos*.**

Después de haber descrito ampliamente las dos áreas que, a mi consideración, deben estar incluidas en este trabajo para poder sustentar mi desarrollo y desempeño como editor de videos, haré una descripción detallada de todo lo relacionado a mi actividad laboral dentro del canal de televisión Azteca América, en donde tuve la grata experiencia de potenciar mi creatividad y habilidad como editor audiovisual.

Iniciaré dando una breve explicación de lo que se refiere al canal Azteca América, incluyendo la descripción de su cobertura, sede, organigrama, flujo de trabajo y, finalmente, la narración de la dinámica del proceso de edición de la programación de Azteca América.

#### **3.1 Azteca América (AzA).**

Es propiedad de *Azteca International Corporation* (subsidiaria del canal mexicano TV Azteca), es una cadena de televisión en español dirigida al mercado hispano en los Estados Unidos, con sede en Glendale, California. Sus principales competidores directos son: Univisión y Telemundo, seguidos en menor fuerza por Galavisión, Unimas y Estrella TV.

Ofrece a sus afiliados las mejores novelas de Azteca, noticias, deportes y programas de entretenimiento las 24 horas al día, los siete días de la semana. Puesta en marcha en el otoño del 2001, Azteca América cuenta con afiliados en los mercados hispanos más importantes de los Estados Unidos.

Afiliados.

- Azteca Los Ángeles 54	- Azteca Eugene 37
- “ Chicago 61	- “ Fresno – Visalia 8
- “ Houston 51	- “ Las Vegas 19
- “ Miami 39.2	- “ Milwaukee 38
- “ New York 63.6	- “ New Orleans 22
- “ San Francisco 20.4	- “ Omaha 15.2
- “ Atlanta 4	- “ Orlando 21
- “ Austin 20	- “ Philadelphia 33
- “ Bakersfield 42	- “ Phoenix 41
- “ Boise 51	- “ Portland 37
- “ Boston 24	- “ Azteca Reno 25
- “ Charleston 22	- “ San Antonio 31 – 18
- “ Chattanooga 43	- “ San Diego 41
- “ Columbus 48	- “ Dallas 55
- “ Corpus Cristi 64	- “ Denver 27-36
	- “ El paso 7.4

Azteca América administra y opera directamente desde julio de 2003 su canal ancla KAZA 54 en Los Ángeles C.A., el cual es resultado de un acuerdo con *PappasTelecasting*.

Actualmente, Azteca América lleva a cabo sus operaciones centrales y produce programación en español para el público de EE.UU., en sus estudios completamente digitales ubicados en la ciudad de Los Ángeles, CA.

A través de sus estaciones afiliadas, Azteca América ofrece televisión en español a una porción significativa de la población hispana en EE.UU., estimada en más de 40 millones de personas. Dicho mercado tiene una inversión publicitaria relativamente baja, calculada en cerca de US\$3,500 millones, a pesar de que el

poder de compra de los hispanos en los Estados Unidos es de aproximadamente US\$800,000 millones, similar al tamaño de la economía mexicana.

### **3.1.1 Organigrama Ejecutivo.**

Ricardo Salinas President and CEO, Grupo Salinas.

Luis J. Echarte Chairman, Azteca América.

Adrián Steckel CEO, Azteca América

Martin K Breidsprecher CFO, Azteca América

Bob Turner President, Network Sales

Jorge Jaidar General Manager, KAZA 54

Horacio Medal Director, Legal Affairs

Rocío Gómez Junco Tarno Director Production

Rawdon Messenger Director, New Media

Alberto Santini Lara Executive Vice President, Programing and Production

Juan Pablo Álvarez Sagredo Director, Affiliate Relations

Patricia Everly Director, Human Resources

### **3.1.2 Organigrama Operacional.**

Ana Patricia Alatorre Fabre, Gerente de operaciones.

Claudia Solís Maya, Jefe de Edición.

Martha Adriana Ramírez, envío y recepción de señales vía fibra óptica.

Braulio Alberto Flores Ortiz, editor y postproductor.

El área operacional está integrada por 9 personas, sin embargo, forma parte de un conjunto de áreas que están relacionadas entre sí para optimizar y garantizar un alto grado de calidad en los programas transmitidos a través de la pantalla de Azteca América.

Las áreas involucradas son: *el área de Programación, el área de producción, el área de Promoción e imagen, el área de Ventas y el área de Continuidad y/o tráfico.*

*Área de Programación:* tal y como está descrito ampliamente en el capítulo 1, es el área encargada de seleccionar el tipo de programa que será transmitido, sin embargo, en este caso hago referencia a los dos tipos de programas que integran la pantalla de Azteca América:

- *Vivos (de Producciones):* son los programas cuya realización y producción está vigente, es decir, que sus características discursivas están vinculadas con el contexto actual.
- *Enlatados:* No son producciones actuales, pero pueden transmitirse o retransmitirse cuando la televisora así lo requiera.

*Área de producción:* “*es la fábrica del pan*”, donde son generadas todas las opciones mediáticas resultado de la colaboración en equipo de tres áreas: planeación y preparación, grabación y postproducción.

*Promoción e Imagen:* es la fábrica de los promocionales, las plecas, los cintillos y las menciones, cuyo objetivo es reforzar la difusión y la promoción de un capítulo o programa mediante la estructuración de mensajes audiovisuales de impacto, su duración oscila entre los 10, 15, 20 y 30 segundos.

*Ventas:* Es el área donde es efectuada, calendarizada y, en ocasiones, producida audiovisualmente, la comercialización de los programas, logrando con ello la venta de espacios publicitarios dentro de la estructura de cada programa.

*Continuidad y Tráfico:* Área donde son definidas las *estructuras* de los programas y donde es supervisada y revisada la calidad de la edición de cada programa terminado previo a su transmisión:

- *Estructura*: es la manera en la que está distribuido el contenido de un programa, en donde están definidos los siguientes aspectos:

- Números de boques de contenido.
- Duración en minutos de cada bloque.
- Duración final.
- Tolerancia en cuanto a la duración final de cada programa, es decir, se trata de la variación de tiempo respecto a la duración final a la indicada en la carta de planeación.
- Número de identificación (ID), es el número de referencia que asignan a cada programa para identificarlo al momento de transferirlo al *master*.
- Fecha y horario de trasmisión.

- *Supervisión y revisión de programas terminados (PMT)*: es responsable de la recepción y revisión, en términos de calidad, de los programas editados previos a su transmisión, considerando que durante el proceso recepción-revisión-transmisión de un programa hay 24 horas para realizar modificaciones y correcciones.

### **3.1.3 Equipo de Editores de Azteca América.**

Está integrado por seis elementos, cuya responsabilidad es desarrollar y mantener un trabajo de edición oportuno y de calidad las 24 horas del día durante los 365 días del año. Dicha cobertura es posible mediante la implementación de dos turnos laborales: matutino y vespertino, cada uno con ocho horas productivas.

Matutino	Vespertino
3 editores	3 editores
7am-3pm	3pm-11pm

Los horarios son rotados cada cuatro meses, lo que posibilita trabajar en ambos turnos durante el transcurso del año.

Cada editor debe cubrir guardias en fin de semana (ya sea sábado o domingo dependiendo de la calendarización de las mismas), las cuales consisten en estar disponible durante todo el día para resolver cualquier eventualidad relacionada con la calidad de la edición de algún programa que, por ende, ponga en riesgo la transmisión del mismo. Dichas guardias pueden ser *telefónicas* o *presenciales*.

En las *guardias telefónicas* el editor debe estar alerta con su teléfono celular y disponible en caso de que surja algún reporte o eventualidad con algún programa, si esto sucede, de inmediato se debe acudir al canal para solucionar el problema reportado. El reporte de calidad es efectuado e informado por el área con el mismo nombre.

Las *guardias presenciales* en el canal son necesarias cuando un programa es producido en vivo para TV Azteca y retransmitido o diferido ese mismo día para Azteca América; un ejemplo de lo anterior sucede cuando el programa *La Academia* es producido y transmitido; el horario de la guardia presencial es de 11 am a 11 pm.

Por otro lado, la asignación y coordinación de nuestras actividades como editores, son supervisadas por el asistente del área de Operaciones, quien debe indicar cualquier eventualidad o cambio relacionado con: la duración total de un programa, la inserción del producto integrado o ventas pautadas, el horario de transmisión de un programa, el capítulo y/o la temporada a editar, entre otros detalles.

A su vez, cada editor recibe una calendarización de actividades (carga de trabajo), que está integrada por programas que son transmitidos de lunes a viernes y en fin de semana. Dicha carga es distribuida equitativamente entre los seis editores, quienes debemos cumplir con las siguientes disposiciones:

- Entregar las ediciones al área de control de calidad (PMT) con 24 horas de anticipación antes de que el programa sea transmitido.

- Entregar cada viernes las ediciones correspondientes a los programas del fin de semana incluyendo las del día lunes de la semana siguiente.
- Entregar las ediciones con una bitácora de respaldo.
- Cumplir puntualmente con el horario laboral.
- Estar disponible telefónicamente durante la jornada laboral y los días de guardia.
- Mantener un ambiente laboral respetuoso y de compañerismo.
- No exceder el límite de tiempo asignado para la utilización de la *sala de edición*. Aunque en la mayoría de los casos, el tiempo es insuficiente ante la demanda de trabajo que tiene cada editor, ocasionando que trabaje más horas de lo establecido, e incluso asistir los fines de semana.

Respecto al último punto, es necesario mencionar que la *sala de edición* es el área física donde estamos laborando la mayor parte del tiempo. El uso de dichas áreas tiene un costo por hora que es facturado al centro de costos de cada área o producción.

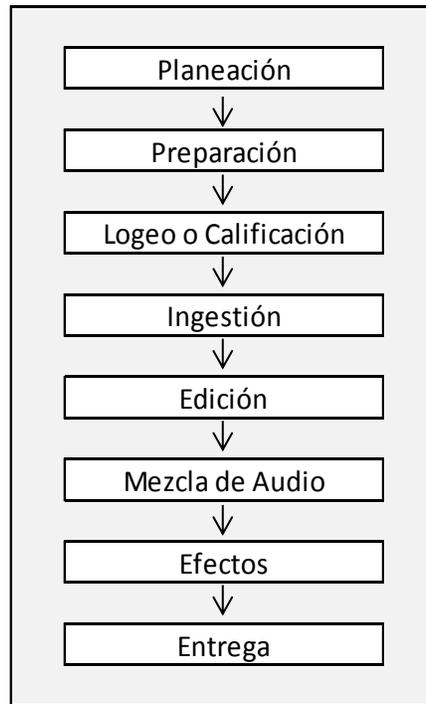
La *sala de edición* está constituida por los siguientes elementos:

- Una MAC PRO.
- Dos bocinas profesionales.
- Disco externo
- Una PC de apoyo
- Una TV para monitorear los programas que están al aire
- Dos sillas y un mueble para el equipo

Físicamente es un espacio de 3 metros cuadrados aproximadamente. En términos prácticos tenemos lo necesario para realizar nuestro trabajo, sin embargo, las carencias son de tipo informativo, ya que el canal de comunicación entre la gerencia del área de operaciones y el equipo de edición es obsoleto.

### 3.2 Flujo de trabajo para la edición en Azteca América.

Ahora seguimos con lo relacionado al *flujo de trabajo general* que se debe seguir durante el proceso de edición, y en el que están involucradas diversas áreas de servicios de las que dependemos para poder llevar a cabo nuestro trabajo.



Iniciaré diciendo que el flujo de trabajo antes expuesto está conformado por tres etapas indispensables para su desarrollo:

Entrada (*input*) → Edición → Salida (*output*)

#### Planeación.

"Planeación es la selección y relación de hechos, así como la formulación y uso de suposiciones respecto al futuro en la visualización y formulación de las actividades propuestas que se cree sean necesarias para alcanzar los resultados esperados".<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup>GeorgeR-Terry. [http://sistemas.itlp.edu.mx/tutoriales/procesoadmvo/tema2\\_1.htm](http://sistemas.itlp.edu.mx/tutoriales/procesoadmvo/tema2_1.htm)

En esta etapa es definida la dinámica para ejecutar el proceso de edición, es decir, establecer el orden y tipo de imágenes que serán utilizadas, los sonidos o audios a insertar, los efectos audiovisuales, niveles de audios, voz en off, y el “stock”<sup>24</sup> que será utilizado para ilustrar la edición, etc.

### **Preparación.**

*Consiste en arreglar o disponer de las cosas necesarias para realizar algo.* En este punto es indispensable tener listo todo el equipo para comenzar la edición en tiempo y forma, ya que como lo expliqué anteriormente, existe un tiempo determinado para que cada editor realice su trabajo.

De igual forma, el hecho de *preparar* el proceso de edición implica resultados favorables, ya que el riesgo de experimentar un contratiempo o eventualidad durante la edición es mínimo. Uno de los primeros pasos a realizar antes de iniciar una edición es la personalización y *logea* del equipo computarizado para optimizar la jornada. Lo anterior incluye la confirmación de tener disponible los siguientes elementos:

- Guión o escaleta
- La *estructura* del programa a editar (el número de bloques de contenido, la duración de cada bloque, la duración total del programa, la comercialización que deberá ser integrada.)
- El paquete gráfico que será utilizado para armar la edición (cintillos o plecas, cortinillas, logos, transiciones, etc.).

### **Logeo o Calificación de videos en cinta.**

El *Logeo o Calificación* debe realizarse de manera analítica y sistemática, es la selección de fragmentos de video y/o imágenes cuyo contenido esté relacionado

---

<sup>24</sup>Todo el material audiovisual propiedad de Azteca, cuyo almacenamiento está resguardado por una área llamada Videoteca.

con el tema del programa a editar; para optimizar dicho proceso, conviene llevar una bitácora para registrar los *códigos de tiempo* exactos donde serán localizadas las tomas o imágenes útiles para nuestra edición. Después de todo, “la historia o el propósito de comunicación influirá, en gran medida, sobre la selección de las tomas o escenas y su secuencia”.<sup>25</sup> La calificación es realizada sobre unidades de almacenamiento como:

- Casetes en formato digital, HD y en DVD´s
- Panasonic P2
  - DVCPRO 25 y 50
  - DVCPRO HD
- SONY
  - XDCAM (IMX 30, 40 50)
  - XDCAM HD
  - XDCAM EX

La información más importante que debe reflejar la calificación es:

- *Número de cinta*: se refiere al número que el operador de la grabadora de video le dio a la cinta de video durante la producción.
- *Título de la cinta*: el nombre se escribirá en la columna de observaciones.
- *Códigos de tiempo* (entrada y salida de las escenas seleccionadas).
- *Resolución del material o información*.

Tomando en consideración que la mayor parte de los programas editados en Azteca América son de tipo *Enlatado*, la *calificación* tiene como objetivo la localización de imágenes o fragmentos de escenas “limpias” para sustituir a las que serán retiradas del programa (más adelante explicaré este proceso de sustitución de imágenes); para ello es necesario solicitar las cintas seleccionadas para calificar al área de videoteca, especificando, a dicha área, el título del programa, capítulo y número de cinta.

---

<sup>25</sup>Zettl Herbert. *Op. cit.*, p. 312.

El material es calificado en un área llamada *Multiformatos*, lugar donde se encuentran todas las máquinas calificadoras, las cuales están equipadas con los diferentes formatos de almacenamiento que son utilizados en el canal.

### **Ingestión y Digitalización (*etapa Input*).**

Una vez realizada la calificación e identificación de los códigos de tiempo que ubican exactamente el video o imágenes que serán utilizadas, continuamos con la *ingestión (entrada o input)*, cuyas características fueron mencionadas en el capítulo anterior.

Es el proceso mediante el cual el audio y/o el video es *capturado o digitalizado*, según sea el caso, con ayuda de una aplicación del programa de edición *Final CutPro 7*, llamada *Log and Capture*, la cual permitirá la disponibilidad de la información en un dispositivo digital como un disco o servidor con los siguientes formatos:

Video: .XML, .MOV, AVI y FLASH

Gráficos: BMP, Flash Pix, GIF, JPEG, MacPaint, Photo JPEG, etcétera.

Audio: AAC o mp4, AIFF, Audio CD Data, MP3, WAVE entre otros.

El procedimiento para *ingestar o digitalizar* es el siguiente:

- Registramos el material en el área de *multiformatos* para solicitar el servicio de digitalización.
- Solicitamos al área antes mencionada una *víaelectrónica* para *ingestar* por *PIPELINE*, aplicación que nos ofrece el *Final Cut* para digitalizar a distancia o de manera remota.
- En la MAC Pro utilizamos la aplicación *Log and Capture* para comenzar la digitalización, para ello debemos ingresar los mismos datos que registramos en el *loge* para poder identificar cada *Master Clip* generado por cada material capturado. La captura es realizada por cada cinta o DVD.
- La captura es realizada en tiempo real.

- Por cada cinta o DVD capturado es generado un *clip* y un *media file* que permanecerán guardados en el destino seleccionado (memoria interna de la máquina o disco duro externo) hasta que borremos dicha información.
- El formato de captura debe ser el siguiente:
  - CODEC: IMX
  - Resolution: 486i
  - Frame Rate: 29.97 fps
  - Quality: 30 Mbps

#### Métodos para realizar la *Entrada/output*

- *Log and capture*: desde *videotapes* u otros dispositivos en cinta.
- *Log and transfer*: desde tarjetas de video (media tapeless, P2, XDCam)
- *Import*: desde un disco duro local o en red.

#### **Restauración (*etapa input*).**

Es otra técnica de *entrada o input* y no es realizada por el editor, sino por el personal de un área llamada *Tráfico*, en donde el material está respaldado en un servidor de enorme capacidad llamado *Robot*, y no está en tape, ni en DVD, ni en tarjetas de video, sino en un formato electrónico.

Para solicitar el servicio de dicha área existen dos maneras:

1. Debemos entregar una solicitud con los siguientes datos: número de código de identificación del programa (similar al número de cinta), nombre del programa y número de capítulo, fecha y hora de solicitud, fecha y hora límite de entrega del material solicitado, disco o carpeta destino donde debe ser guardado o transferido el material, nombre de quien recibe la solicitud y firma del solicitante.
2. Y la otra es de manera electrónica, es decir enviando un mail con los mismos datos mencionados anteriormente.

El tiempo promedio para disponer del material solicitado es de 24 horas, durante este lapso, es necesario supervisar que la información sea transferida en el disco y/o carpeta indicados, de no ser así, debemos dar seguimiento al flujo de trabajo del área mencionada.

### **Edición.**

Complementaré la definición que hice en el capítulo 2 respecto al concepto de *la edición* (página 41), agregando lo que expresa Millerson, “la forma de interrelacionar los planos no sólo influirá en la fluidez visual, sino que determinará las reacciones del espectador sobre lo que ve, su comprensión y su respuesta emocional. Una mala edición puede confundir, una edición eficaz crea interés, tensión y una excitación que mantiene al espectador pegado a sus asientos.”<sup>26</sup>

Ahora mencionaré otros aspectos de las funciones de la edición, pero ahora adaptadas al ejercicio de un editor de Azteca América:

- *Combinar*: secuencia fluida de imágenes.
- *Recortar*: narrar la historia en un tiempo extremadamente corto.
- *Corregir*: brincos de imagen, desgarres de video, *pops* y digitalizaciones en audio y video, variaciones de color, de croma, de luminancia, de set up o nivel de negros, estandarizar el nivel de audio.
- *Construir*: generar y/o respetar la idea original de un programa durante el proceso de edición.

### **Mezcla de audio.**

El formato del audio de todos los programas transmitidos debe estar en *Estéreo*, sin embargo, no todos los programas *enlatados* editados en Azteca América poseen dicho formato; algunos programas tienen fecha de producción, incluso, del año 2002.

---

<sup>26</sup>Millerson Gerald. (2009). *Realización y producción en televisión*. p. 175.

Por tal motivo, una vez terminada la edición de un programa (sin considerar la inserción de los efectos), y suponiendo que éste no tenga el audio en *formato estéreo*, se realiza un procedimiento en el que el editor debe enviar únicamente el audio, del programa en cuestión, al área de *protools*, para que en dicha área realicen la conversión del formato *monoaural* al formato *estéreo*.

Posteriormente, el audio será “regresado” al editor para que lo sustituya por el audio original del programa, y así, poder finalizar la edición del mismo.

### **Efectos.**

Coloquialmente diré que los *efectos* son la cereza del pastel dentro de la edición de un programa, puesto que lo dotan de privilegios y características estéticas que pueden potenciar, o no, el objetivo del mensaje que se quiere transmitir.

En el capítulo dos no profundicé en lo que respecta a los *efectos* porque quise exponerlo hasta este punto para exponer más detalladamente todo lo relacionado a este tema. Iniciaré diciendo que cada vez que dos tomas se colocan juntas, se requiere una transición entre ellas, es decir, un mecanismo que construya un puente entre ambas.

Existen cuatro mecanismos básicos de transición: 1) el corte, 2) la disolvencia, 3) el barrido y 4) el desvanecido.

#### 1) El corte.

“El corte es el cambio instantáneo de una imagen (toma) a otra. Es el mecanismo de transición más común y menos imponente, siempre y cuando la toma precedente y la posterior tengan algún tipo de continuidad”.<sup>27</sup> Para hacer un corte entre una toma y otra tiene que existir un motivo, el cual puede ser especificado por la acción misma, los diálogos o los compases musicales.

---

<sup>27</sup>Zettl Herbert. *Op. cit.*, p. 319.

Existen diferentes tipos de cortes: a) *corte durante la acción*, b) *cortes en los diálogos*, c) *cortes en música* y d) *el fade*.

- a) *Corte durante la acción*: cortar antes o después de la acción es una manera de desorientar al espectador.
- b) *Corte en los diálogos*: además de la función orientadora del corte, éste se usa, frecuentemente, para destacar la escena de mayor impacto.
- c) *Cortes en música*: existen elementos dentro de la propia música que deben considerarse antes de efectuar un corte: la frase musical, el instrumento dominante y el *tempo*.
- d) *El fade*: es utilizado para indicar cambios significativos en tiempo y espacio.

Lo más importante en la técnica del corte es recordar que la abundancia de estos pierde justificación y efectividad en la edición.

## 2) La disolvencia.

Una *disolvencia* es un cambio gradual de una toma a otra. Las disolvencias lentas (*slowdissolve*), son usadas para indicar un cambio largo; mientras que las disolvencias rápidas (*fastdissolve*) se realizan en un lapso corto de tiempo.

## 3) El barrido (*wipe*).

Normalmente se le clasifica como efecto especial, indica a los televidentes que lo que continua es definitivamente algo distinto, además la gran variedad de patrones geométricos de los *wipes* agrega cierto interés o diversión a la secuencia de tomas.

## 4) El desvanecimiento.

Se emplea como señal inequívoca de inicio (*fadein, una imagen que aparece gradualmente en la pantalla a partir del fondo negro*) o de final (*fadeout, una imagen que se desvanece y se funde gradualmente con el fondo negro*) de una escena.

## **Entrega.**

Hemos llegado a la última etapa de la Edición, la *salida (output)*, donde los programas están listos para ser enviados a su revisión al área de Control de Calidad previo a su transmisión, o para ser presentados ante una autoridad para recibir el visto bueno previo a su autorización. Para la entrega existen dos categorías:

### *Salida física.*

- A *video*: la edición es grabada en tape, DVD y tarjeta de video
- A *file*: la edición es guardada en archivos digitales para ser manipulados y enviados a través del servidor o la red:
  - Export Quicktime movie
  - Send to compressor
  - Share

### *Salida según el proceso.*

- Revisión y aprobación:
  - File
  - Ichat
  - DVD-Blue Ray
- A otro proceso
  - Video con audio
  - Sólo video
  - Sólo audio
- Distribución–transmisión
  - Stream de video
  - Tape
  - DVD – Blue Ray
  - File

Finalmente, la descripción que acabo de realizar del flujo de trabajo de edición, es la más aproximada a la que emplean en la mayoría de las producciones de Azteca, las cuales trabajan bajo la misma plataforma de edición electrónica de video llamado *Final Cut Pro 7*.

### **3.3 *Final Cut Pro 7*, conceptos básicos para la edición de video.**

*Final Cut Pro 7* es un programa de edición y postproducción de video revolucionario en diseño, concepto y funcionalidad. Tiene una interfaz agradable, con todas las herramientas habituales disponibles y un aspecto despejado y limpio. Como todo lo que idea Apple, es una aplicación “accesible” para cualquiera que tenga un mínimo interés por editar un video o una película.

Llegar a un resultado de calidad no dependerá del manejo del programa sino de las habilidades creativas de quien lo utilice, así como de los conocimientos sobre aspectos técnicos audiovisuales y de edición o técnicas de montaje.

“*Final Cut* ha ido evolucionando desde la primera versión hasta convertirse en un grupo de programas que se compone de *Final Cut*, *Color*, *Compressor*, *Soundtrack Pro* y *Cinema Tools*, y que a su vez forman parte de un paquete llamado *Final Cut Studio* que también incorpora *Motion* y *DVD Studio Pro*”<sup>28</sup>.

Contextualizando las características de *Final Cut*, realicé una guía de conceptos con el objetivo de facilitar el entendimiento de algunos conceptos técnicos que utilicé para la realización de este trabajo.

#### **Conceptos básicos para la edición con *Final Cut*.**

*Proyecto*. Es donde trabajamos el proceso de edición, contiene las carpetas, los *bines*, los *media files*, los *clips* y *subclips*, las secuencias, los gráficos y los efectos.

*Carpeta*. Contiene los *bines* que son generados para organizar la información capturada (*ingestada* o *restaurada*).

---

<sup>28</sup> Panderio Riol José Carlos. Et al. (2010). *Final Cut Pro 7*.P. 17.

Bin. Es un medio de almacenamiento donde son organizados y agrupados los elementos útiles para la edición, tales como: clips de audio, clips de video, gráficos, secuencias, títulos, etcétera.

Media files. Es la información del audio y videos capturados. Dicha información es guardada en un disco duro externo.

Clip. Es la representación gráfica de un *media file* dentro de un *proyecto*. Hay *clips* de audio, de video o de ambos.

Los *clips* se dividen en tres categorías:

- 1) Por la relación con el *Media File*.
- 2) Por el tipo de contenido.
- 3) en *clips* grupales.

#### 1) *Clips* en relación con el *Media File*

- *Master clips*.

Es el *clip creado automáticamente* cuando un programa es importado, es transferido o capturado y sólo lo encontramos en el *Browser*.

- *Afiliated Clips*.

Es un *derivado* de un *Master Clip* que puede estar en el *Browser* o en una *Secuencia* y conserva ciertos atributos del *Master Clip original* (Nombre y Longitud)

- *Sub-clips*.

Es un *sub-segmento* del *Master Clip original*, a diferencia de un *Afiliado* su nombre y longitud son distintos al *Master Clip*.

- *Independent Clips*

Los creados por el comando “*Make independent Clips*” y es manipulado como *Master Clip*.

2) *Clips en relación al tipo de contenido:*

- *Video clips.*

Son *clips* que hacen referencia a un *Media Files* con Video que pueden o no tener pista de audio.

- *Audio Clips.*

Se refiere a un *Media Files* que contiene *sólo audio*.

- *Still-image clips*

Es un *clip* creado de *un solo cuadro, MakefreezeFrame* (imagen congelada).

- *Graphics clips.*

Archivos gráficos como: *JPEG, Photoshop o Tiff file*.

*Secuencia*. Es un contenedor de *Clips* ordenados cronológicamente, hay un solo tipo de *secuencia*. Sin embargo, la *secuencia* también puede ser utilizada como una *herramienta de planeación* u organización del *proyecto*.

Hay tres tipos de *secuencia* como herramienta:

1. *Secuencias como escenas*

En un programa largo armamos *secuencias* para cada *escena* o *unidad de contenido*, luego se arma el programa final con la suma de las *secuencias*.

## 2. Secuencias *como versiones*

Por ejemplo, la versión que saldrá al aire y la versión que será *subida* a Internet. Con títulos y sin títulos... para archivar...después del Productor...etc.

## 3. Secuencias *para efectos*

Todos los efectos que serán utilizados en una edición pueden ser concentrados y organizados en secuencias para su fácil localización.

Gráficos. Son elementos como *plecas, títulos, logos, cortinillas, eles, virtuales, supers*. Los gráficos forman parte de la imagen de un programa o de una venta, en ambos casos el objetivo es informar y/o reforzar la venta de algún producto o programa.

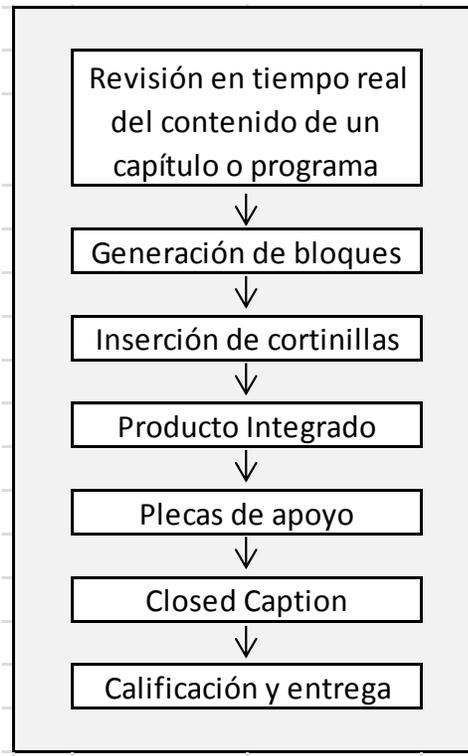
### **3.4 El ABC de la edición en Azteca América.**

¡Cortar y pegar!, es la respuesta, en modo despectivo, que generalmente expresan los editores de Tv Azteca al ser cuestionados respecto al trabajo que hacemos los editores de Azteca América, ya que consideran que no somos acreedores al título de editores.

Dicha descalificación está apoyada en el argumento de que los editores de *enlatados* no son los creadores de dichos programas, sino que sólo modifican una estructura ya establecida de un *programa terminado* (editado y, en su mayoría, transmitido). Sin embargo, no sólo es modificar estructuras, sino muchos otros aspectos que, por tratarse de contenidos nacionales que son transmitidos en otro país, deben ser cuidados para evitar sanciones y demandas civiles o penales.

#### **3.4.1 Edición de los enlatados en Azteca América (AzA).**

Demostraré la importancia y complejidad de la edición de los programas *enlatados*, con la descripción del flujo de trabajo durante el proceso de edición de los mismos, para después hacer lo mismo pero con el proceso de edición de los programas llamados *vivos*.



**Revisión en tiempo real del contenido de un capítulo o programa, con el objetivo de identificar:**

- a) La trama de la historia.
- b) Las fallas en la calidad del audio y del video tales como: desgarres en video, digitalizaciones en audio y video, niveles del audio (alto o bajo).
- c) La censura del contenido por escenas e imágenes obscenas o sexualmente explícitas, por imágenes y contenido del concurso de Miss Universo y de la entrega de premios de los *Oscars*, por imágenes del *Súper Bowl* y de partidos de la Selección Mexicana.
- d) Ventas de *origen* no autorizadas. (son las ventas que fueron integradas al programa desde el momento de su producción y posproducción).
- a) La trama de la historia.

Es importante revisar el contenido en tiempo real para conocer la trama del programa con el objetivo de identificar dos aspectos: a) la información poco relevante o redundante que, de ser necesario, pueda ser eliminada del contenido original con el objetivo de ajustar la duración final del programa; y b) la

temporalidad del discurso narrativo del programa, es decir, identificar fechas, acontecimientos, vivencias y cualquier elemento que denote una temporalidad ajena a la actual.

b) Fallas en la calidad del audio y del video.

Una vez revisado el programa, la duración original será ajustada a la duración indicada en la *estructura* proveniente del área de programación; existen casos en que la duración original del programa es de 51 minutos y se debe ajustar a una duración de 41 minutos, son eliminados 10 minutos de contenido, para ello se procura que la trama y la secuencia de la historia no sean afectados por los cortes.

Para mantener la fluidez de la historia y maquillar un corte, es utilizado un *Intercorte* que, a decir de Zettl, es “una toma breve que permite establecer la continuidad entre dos tomas; provee la reserva necesaria para cuando la edición está en relación con el ritmo del sonido”.<sup>29</sup>

Las fallas de audio y video que son identificadas, son corregidas durante la revisión del programa o al final de la misma, dependiendo de la técnica de cada editor. En ambos casos es necesario identificar si las fallas son *de origen o producidas por el proceso de restauración y/o transferencia, o por la digitalización*, según sea el caso. Cuando decimos que la falla es *de origen*, significa que fue generada desde el momento en que fue grabado el programa; de ser así, se recurre a maquillar el error con algún efecto o truco de edición; si la falla es incorregible, la escena será eliminada de la edición.

Si la falla es producida por el proceso de digitalización o por el de restauración, el material es solicitado nuevamente al área correspondiente.

c) La censura de contenido.

---

<sup>29</sup>Zettl Herbert. *Op. cit.*, p. 311.

Las imágenes censurables o no autorizadas para su transmisión, son sustituidas por otras o, de ser necesario, son eliminadas del programa. El criterio para considerar que una imagen es censurable es el siguiente:

- que la escena muestre imágenes con desnudos de cualquier tipo, con escenas sexuales explícitas, con señales obscenas que denoten agresividad o que utilicen un lenguaje altisonante. Lo anterior está regulado por la *Federal Communication Commission* de los Estados Unidos de Norteamérica (*FCC*, por sus siglas en inglés).

- que muestren imágenes relacionadas con partidos de la selección mexicana, los Juegos Olímpicos y Panamericanos, copas internacionales de fútbol, el concurso de Miss Universo y los premios Oscar. Dichos contenidos no pueden salir al aire debido a la falta de derechos de transmisión, ya que éstos pertenecen, actualmente, a Telemundo y Univisión.

- que la fuente de origen de las escenas o imágenes sean de *Youtube*.

Si la ley es violada, el canal será sancionado económica y jurídicamente por las leyes norteamericanas, y el editor será acreedor a una carta administrativa o, en el peor de los casos, será cesado de sus funciones.

d) Ventas de *origen* no autorizadas.

La mayoría de los *programas enlatados* presentan comercialización que fue integrada desde el momento de su producción; dicha comercialización debe ser eliminada del contenido de cada programa para evitar su transmisión en Azteca América. Existen dos maneras de eliminar la comercialización *de origen*:

- si las imágenes con venta presentan *plecas, supers y virtuales*, deben ser sustituidas por otras imágenes del mismo programa que no afecten el contexto de la narración.

- si son menciones o cortinillas de entrada y/o salida de bloque, son eliminadas definitivamente del programa.

### ***Generación de bloques.***

La *estructura* original del programa a editar es ignorada para dar paso a la identificación de nuevos cortes, con la finalidad de generar nuevos bloques de contenido, para ello son tomados en cuenta los siguientes aspectos:

- *Número de bloques*; regularmente las estructuras en Azteca América integran cinco bloques de programación para un capítulo con duración de 42 minutos de contenido efectivo; y tres bloques para un programa de 21 minutos.
- *Duración de bloques*; la duración es establecida de acuerdo al “estudio” de las estructuras de programación de la competencia, Telemundo, Univisión, Estrella tv y Galavisión, y varían dependiendo del horario y día de transmisión.
- *Inicio y fin de bloque*; dependiendo del número de bloques y de la duración de los mismos, es seleccionada una escena para *mandar a corte* cuidando que éste no sea agresivo y no afecte la secuencia de la historia. De igual manera, es elegida la escena para *regresar de corte* sin que el televidente sea descontextualizado de la historia.

### ***Inserción de cortinillas.***

Las *cortinillas* son parte esencial de la imagen de un programa y, de acuerdo a la ubicación de las mismas, presentan o despiden un bloque con la leyenda: *continuamos* o *regresamos* respectivamente.

En el caso de los *programas enlatados* de Azteca América, es común que los nombres comerciales con los que son transmitidos en México, no sean los mismos con los que son transmitidos en Estados Unidos. Por tal motivo, las cortinillas originales son obsoletas y deben generarse otras con el nuevo nombre comercial. Por ejemplo, un programa es transmitido en TV Azteca con el nombre de *A Cada Quien su Santo*, en Azteca América es transmitido con el nombre de *El Milagro de los Santos*, por lo tanto son necesarios nuevos gráficos.

Por otro lado, en algunos casos, en lugar de insertar la cortinilla de salida de bloque, es insertado un segmento con escenas del siguiente bloque con el objetivo de reforzar la historia y mantener la atención del televidente.

### ***Producto Integrado (Comercialización).***

Son las ventas que deben ser integradas en la edición; la inserción está indicada y calendarizada en la *planeación de ventas*, el cual es un formato proporcionado semanalmente por el área de Producto Integrado a todos los involucrados en el área de edición; en dicho calendario están indicados los siguientes aspectos: el nombre del programa, nombre y tipo de venta, bloque de inserción, número de inserciones, responsable de la inserción.

- Nombre del programa: indica en qué programa debe ser integrada la venta.
- Nombre de la venta: especifica cual es el nombre de la marca.
- Tipo de venta: define el tipo de formato: *cortinillas, menciones, cápsulas, supers, virtuales, plecas, eles*.
- Bloque de inserción: indica el número de bloque en el que se debe integrar la venta, recordemos que en Azteca América hay dos *estructuras*; 5 y 3 bloques de programación.
- Número de inserciones: especifica cuantas veces debe ser integrada la venta en la estructura del programa.
- Responsable: menciona si la venta debe ser integrada por el equipo de editores o por el de ventas (directamente desde el master). En el primer caso, las ventas son insertadas durante la edición; y en el segundo caso, son insertadas por el master cuando el programa *está al aire*.

Los errores en cuanto a la inserción de la comercialización son un verdadero problema para los involucrados, ya que prácticamente están defraudando al anunciante, y por ende, arriesgando la relación comercial del mismo. Un error por parte del editor puede ser castigado de dos maneras: carta administrativa (antecedente laboral negativo registrado en el expediente del empleado), o el cese de labores, dependiendo de la gravedad.

Existen dos tipos de errores en cuanto a la inserción de las ventas:

*Incidencia:* Es cuando el editor *inserta una venta en un programa que no está pautada* en la calendarización.

*Cancelación:* Es cuando el editor *no inserta una venta* que está pautada en el calendario de ventas.

### ***Plecas de apoyo.***

Son elementos gráficos que refuerzan la comunicación visual durante la transmisión de un programa; son utilizados con fines de promoción de un programa o evento, o simplemente para reforzar el mensaje del contenido en pantalla. Son generados por los editores o por los diseñadores gráficos.

### ***Closed Caption.***

Es el último elemento en integrar a una edición. El *closed caption* es una propiedad del video que consiste en representar gráficamente en pantalla los diálogos de un programa, (tipo subtitulación). Es una disposición legal de las autoridades de Estados Unidos.

El *closed caption* es realizado por un área con el mismo nombre; el flujo de trabajo en relación con dicha área es el siguiente:

1. Los editores de Azteca América entregan al área de *closed caption* una copia de todos los videos de los capítulos que serán editados semanalmente, de martes a lunes; dicha entrega es realizada mediante transferencias de información a través de un servidor que administra el área de *closed caption*.
2. El personal de dicha área genera el *closed caption* a cada archivo enviado y los coloca de regreso en el servidor del área de edición de Azteca América.
3. Los editores transfieren de nuevo el archivo modificado y lo *reconectan* al original de donde fue realizada la edición.

La generación del *closed caption* tarda aproximadamente 6 horas por cada programa, por lo que debemos esperar casi 24 horas para disponer del material, mientras tanto el editor tiene la posibilidad de seguir editando los originales de cada programa.

### ***Calificación y Entrega.***

Todo material terminado (editado en su totalidad), es revisado antes de ser transmitido, para ello, las ediciones son entregadas al Área de Control de Calidad (*PMT*) a través de transferencias entre servidores, dicha entrega debe ser comprobada con una bitácora de respaldo; la cual debe contener la siguiente información:

- Nombre del programa
- Título del programa
- Capítulo
- Número de bloques
- Fecha y hora de entrega
- Fecha de transmisión
- Canal de transmisión
- Duración de cada bloque
- Duración final del programa
- Ventas insertadas
- Gráficos y/o menciones insertadas
- Nombre de quien entrega
- Nombre de quien recibe

En caso de no presentar algún problema de calidad, el programa está listo para ser transmitido, de lo contrario, el personal del área de *PMT* envía un reporte a los editores, vía mail, para solicitar la corrección de dicha falla.

### 3.4.2 Edición de los Vivos en Azteca América.

En este proceso es común escuchar -¡tienes 8 minutos para entrar al aire, y aún no me entregas el siguiente bloque!-; es un momento crítico en el que se comienza a sudar frío y donde es recurrente la alteración nerviosa por causa del estrés, ya que en la mayoría de las ocasiones el motivo de tal retraso no depende del trabajo del editor, sino del desempeño del equipo electrónico para editar, de la eficiencia de la capacidad y velocidad del *servidor interno* del canal, o de fallas durante la transmisión *en directo* del programa que se esté editando.

Recordemos que los “*programas vivos*” son aquellos cuya producción y transmisión es *en directo* para México, en este caso por Tv Azteca, y retransmitidos 30 minutos, una o dos horas después para Estados Unidos a través de la señal de Azteca América. Existen dos maneras de editar dichos programas: por *sala de edición* o por MAV.

Edición desde *sala*.

Para editar un *vivo* desde sala, es necesario que haya una o dos horas de diferencia entre la transmisión en México y la retransmisión para Estados Unidos. Para la descripción y narración de dicho proceso, tomaremos como ejemplo el caso práctico de la edición que yo realizaba del programa *Venga la Alegría*; el procedimiento es el siguiente:

- 1) Solicitar la grabación de la señal.
- 2) Verificar la grabación de la señal.
- 3) Editar el programa.
- 4) Entregar el programa.

1) De acuerdo al flujo de trabajo del área de *Ingesta* y de los servicios prestados por la misma, se solicita, con 24 horas de anticipación, la grabación de la señal del programa *Venga la alegría* que es transmitido en vivo a través del canal 13 de Tv Azteca. Dicha señal debe ser grabada en los discos de Azteca América.

2) Una vez solicitado el servicio de *Ingesta* por parte del jefe de edición de Azteca América, comienzo el monitoreo 15 minutos antes de la transmisión en México, para confirmar que efectivamente aparezca el *master clip* de la señal de *Venga la Alegría* en los discos de Azteca América, de lo contrario, dar seguimiento e informar al personal responsable para su pronta solución.

3) Antes de comenzar a editar, debo tomar en cuenta los siguientes aspectos respecto a las características estructurales del programa:

- *Venga la alegría* entra al aire en Estados Unidos a las 11 de la mañana tiempo de México. (hay dos horas de diferencia respecto a su transmisión en México).
- La versión que será transmitida para Azteca América debe durar 1 hora con treinta minutos netos de contenido, en comparación con el programa transmitido en México que dura dos horas sin comerciales.
- Debo conservar determinadas secciones de contenido del programa que son indispensables en la estructura de su concepto o género.
- Debo revisar si la versión para Azteca América tiene comercialización, de ser así, debo revisar cuales son las ventas y donde deben ir insertadas para integrarlas al programa.

Ahora sí, dan las nueve de la mañana y *Venga la Alegría* entra al aire; entonces comienzo a monitorear la transmisión desde una televisión que tenemos en la sala de edición; después de 15 minutos de haber comenzado la grabación de la señal (lapso de tiempo en que la señal grabada para Azteca América es actualizada automáticamente por el sistema para poder disponer del contenido transmitido en la señal del canal 13), transfiero el *Master Clip* del programa para comenzar a editar, dicha acción la realizo durante todo el tiempo de transmisión de *Venga la Alegría* aire México.

Durante la edición comienzo a detectar y eliminar lo siguiente:

- La comercialización o promociones válidas únicamente en México.
- El contenido o imágenes con fuente de origen *youtube*.
- El contenido que no tenga identificada la fuente de origen y que sólo tenga la leyenda *crestomatía* (en caso de ser necesario, debo buscar en internet la fuente de las tomas para poder dejarlas y no restarle tiempo al programa).
- Las tomas o escenas comprometedoras para Azteca América (considerando que es un programa en vivo para Azteca 13, es común que haya descuidos donde expongan accidentalmente la de ropa interior de los y las conductores (as), o que éstos mismos digan comentarios que denoten racismo para la sociedad Americana, o que haya expresiones con señas obscenas por parte de los entrevistados, etc.).

Una vez identificado y eliminado lo anterior, comienzo a priorizar la continuidad del programa para no evidenciar los cortes de información, para lo cual hago uso de mi habilidad creativa para reestructurar y acomodar las secciones de contenido “sano” del programa, de tal manera que, dentro del programa, tengan sentido y fluidez en su estructura narrativa.

Por todo lo anterior, y considerando que el principal factor en contra es el tiempo, debo extremar precauciones durante la edición para evitar los siguientes riesgos:

- Repetir información: es decir que duplique contenido, lo cual es posible al ser presa de los nervios y de la desconcentración al momento de reestructurar las secciones y el contenido del programa.
- Que me alcance el aire: es decir que, por demorarme demasiado tiempo en la edición, sea imposible entregar algún bloque de información antes de que “salga al aire”. Aunque lo anterior no solo puede ser ocasionado por demora durante el trabajo de edición, sino también por fallas durante el proceso de transferencia tanto de la señal de grabación del programa como durante el envío de los bloques terminados al área de control de calidad (PMT).

4) Finalmente los bloques editados son entregados a PMT uno por uno conforme va avanzando la transmisión de *Venga la Alegría* aire México.

Para terminar con esta etapa, debo decir que estoy seguro que el éxito durante la edición de un *vivo* está en el control total de los nervios y el estrés, porque no sólo es quitar o limpiar información del contenido del programa, sino también cuidar la temporalidad del mismo, cuidar el formato original, entregar a tiempo los bloques editados y, por si fuera poco, dotar de fluidez y dinamismo a la edición, con la finalidad de mantener cautivo al televidente.

Edición por *MAV*.

Es la edición más estresante que conozco, y se lleva a cabo cuando no hay ni treinta minutos de diferencia entre la transmisión de Tv Azteca y la de Azteca América.

De igual manera, se solicita la grabación de la señal para poder disponer de ella, sólo que ahora la edición se hará "*pegado al aire*" con ayuda del *MAV*, que es una máquina tipo VTR desde donde se harán los siguientes procesos: la revisión de la señal, la edición de la misma y, por si fuera poco, la transmisión del programa en coordinación directa con el área del *master*.

La edición por *MAV* se caracteriza por ser de *corte directo*, es decir, que no existe la posibilidad de insertar ningún tipo de transición o efecto; se edita bloque por bloque en paralelo mientras la señal de México "*va saliendo al aire*" desde el estudio de donde es transmitido el programa. Se ha dado el caso de que un bloque de contenido para Azteca América ha sido entregado aún cuando el de México sigue al aire, en estos casos se tiene que improvisar un final de bloque o, incluso, de programa. Lo anterior, en caso de la falta de tiempo para esperar el final del programa transmitido en México.

Finalmente, al terminar la edición de un bloque, debo coordinarme con el personal encargado de la transmisión en el *master* para recibir indicaciones respecto al tiempo que tengo para *salir al aire*, no sin antes hacer *pruebas* con dicha área

para confirmar que los niveles de audio y video estén dentro de los parámetros para ser transmitidos. Por último, debo esperar la indicación para dar *play* al bloque terminado.

Dicho momento, desde mi particular punto de vista, es el más crítico porque no hay intermediarios entre tu *bloque* editado y la transmisión de la señal a nivel internacional, eres tú y la señal.

Ahora, cuando un bloque llega a su fin, también debemos coordinarnos con el área del *master* para indicar el tiempo regresivo exacto en el que mi *bloque* “saldrá del aire”. Este es otro momento de estrés porque si no realizas adecuadamente la cuenta regresiva, existe el riesgo de no salir a tiempo y dejar sin señal la pantalla, en otras palabras y como coloquialmente decimos en el canal, *nos iríamos a negros*.

El proceso antes descrito se realiza con todos los bloques que conforman el programa que se edita desde el *MAV*. Una ventaja de editar por éste medio es que, por la presión del tiempo, sólo se localiza un punto de inicio y uno de salida de contenido sin tener la presión de cuidar las ventas o demás criterios de censura que ya mencioné al inicio del capítulo.

## **Conclusiones.**

Mi entrada a Tv Azteca fue como practicante del área de edición del canal 7, ahí conocí el proceso de edición de todas las series y películas que son transmitidas por dicho canal. Sin embargo, mi intención era laborar como integrante del área de comunicación interna, aunque las circunstancias me colocaron como empleado del área de edición de Azteca América.

Durante los siete años que estuve colaborando con dicho canal, mi preparación académica significó una diferencia en mi desempeño como editor, ya que no sólo me limitaba a operar la computadora, sino que tomaba la iniciativa para opinar, proponer y defender alternativas de ejecución respecto al desarrollo de alguna edición y su objetivo para comunicar.

Desafortunadamente, en Azteca América, el trabajo del editor se encuentra en el último escalón del organigrama y en el primer lugar de responsabilidad respecto a lo que se ve en pantalla, la cual ha estado vigente y en el gusto de la audiencia hispana gracias al extenuante esfuerzo de quienes han formado parte de su equipo de colaboradores y empleados, quienes hemos dejado y aportado lo más importante que poseemos, nuestro talento. Mismo que fui nutriendo al estar expuesto a los episodios antes descritos, propios de la actividad como editor y que me permitieron complementar y desarrollar otras habilidades creativas durante el proceso de generación de mensajes audiovisuales.

En lo que respecta a la situación interna del área de edición de Azteca América, debo mencionar que existen deficiencias en relación al flujo de información y comunicación entre la gerencia de operaciones, la jefatura de edición y el equipo de editores, lo cual entorpece la dinámica laboral, no impidiendo así, que la calidad del trabajo de los editores se vea reflejada en la pantalla de televisión.

Por otro lado, el hecho de que la mayor parte de la programación de Azteca América sea *enlatada*, tiene que ver con el escaso presupuesto que tiene asignado por parte de Tv Azteca, ya que aún no ha logrado ser autofinanciable a

pesar de contar con un considerable nivel de comercialización tanto en sus programas estelares como en sus espacios comerciales.

A pesar de lo anterior, y de acuerdo a mi perspectiva, entendí que uno de los objetivos de Azteca América como canal de televisión, además de tener presencia en el extranjero, es el de fungir como medio para impulsar y exaltar el nacionalismo mexicano de los connacionales que radican en la Unión Americana, por medio de los contenidos discursivos de los programas y películas que conforman su barra de programación, por ejemplo, podemos mencionar el caso del programa llamado *Lo que callamos las mujeres*, en el que son pautados los capítulos cuyo contenido gira en torno a la problemática que enfrentan todos aquellos que buscan el sueño americano, o el de las mujeres que viven en Estados Unidos y que son víctimas de racismo, discriminación, violencia física, verbal y sexual, entre otros abusos.

Otro programa que representa perfectamente la ideología que impulsa Azteca América, es el programa infantil animado llamado *súper libro*, el cual promueve la religión católica a través de la representación de los pasajes más importantes de la *Sagrada Biblia*.

En la mayoría de los programas de la barra de Azteca América, sus contenidos carecen de relevancia y actualidad, además de que más del 70 por ciento de su programación es enlatada y, en su mayoría, ajena a las características y preferencias de la audiencia hispana, que es diferente a la mexicana. Y menciono lo anterior porque es muy aventurado pensar que retransmitir o diferir contenido que está dirigido y programado para ésta última, deba ser la adecuada para la hispana en Estados Unidos, pasando por alto sus características raciales, demográficas, sociales y políticas.

Y así como estos ejemplos, existen muchos más con los que Azteca América marca una tendencia respecto al papel que desempeña como promotor de la identidad del mexicano, a través de la selección de sus contenidos y programas televisivos.

Ahora bien, en mis inicios como editor no estaba convencido de las ventajas que dicho puesto me otorgaría como profesional de la comunicación, pero cuando descubrí las habilidades y aptitudes que dicha actividad generaba en mí, y que además me permitía comunicar a través de mis ediciones, decidí explotarla al máximo con el objetivo de utilizarla como complemento y punta de lanza para mi desarrollo profesional dentro del ámbito televisivo.

Estuve trabajando como editor de video en Azteca América por más de 7 años, tiempo en el que obtuve una gran instrucción en dicho ámbito de la producción y que, actualmente, genera en mí una ventaja competitiva en mi perfil profesional.

La realización de este trabajo me deja dos satisfacciones: primero, el enriquecimiento de mi conocimiento respecto a la información de las características discursivas y de los géneros televisivos de todos los programas que he editado, ya que desconocía totalmente el enfoque teórico que le aportan autores como Gustavo Orza y Omar Rincón; y segundo, la enorme satisfacción de haber concluido este trabajo para fines de titulación como Licenciado en Ciencias de la Comunicación.

Finalmente, cierro un ciclo que durante 11 años me mantuvo a medias como profesionista y como universitario, y por tal motivo expreso mi inmensa felicidad al haber concluido este capítulo, de muchos, de mi vida académica.

## Bibliografía.

- Baena Guillermina. Montero Sergio. (1990). *Tesis en 30 días: lineamientos prácticos y científicos*. México. Editorial Caypso. 103 p.
- Blum Richard A. (1989). *Programación de los canales de televisión en horarios de máxima audiencia*. Instituto Oficial de Radio y Televisión. Madrid. 240 p.
- Bravo Raymond. (1993). *Producción y dirección de televisión*. México. Limusa Noriega Editores. 212 p.
- Burrows Thomas D. Gross Lynne S. (2003). *Producción de video: disciplinas y técnicas*. (8ª ed.). México. McGraw Hill. 386 p.
- Eco Humberto. (2010). *Cómo se hace una tesis: técnicas y procedimientos de investigación, estudio y escritura*. México. Gedisa Editorial. 267 p.
- González Treviño Jorge Enrique. (1994). *Televisión y Comunicación: un enfoque teórico-práctico*. México. Editorial Alhambra Mexicana. 280 p.
- Martínez Abadía José. (1988). *Introducción a la tecnología audiovisual: Televisión, video, radio*. (2ª ed.). España. Paidós. 269 p.
- Material de apoyo: curso *Project y media Managment en Final Cut pro*.
- Millerson Gerald. (2009). *Realización y producción en televisión*. (13ª ed.). España. Ediciones Omega. 688 p.

- Orza Gustavo F. (2002). *Programación Televisiva: un modelo de análisis instrumental*. Buenos Aires, Argentina. La Crujía Ediciones. 251 p.
- Pандero Riol José Carlos, Alvera Fernández Pedro, Sarmiento Cárdenes Antonio, Martínez Sotillos Manuel. (2010). *Final Cut Pro 7*. España. Ediciones Anaya Multimedia. 384 p.
- Rincón Omar. (2010). *Narrativas Mediáticas*. Barcelona. Gedisa. 225 p.
- Robinson J.F., Beards P.H. (1981). *El uso del video*. España. Escuela de cine y video. 172 p.
- Zettl Herbert. (2000). *Manual de Producción de televisión*. (7ª ed.). México. Geo Impresores. 558 p.

#### Páginas de Internet

- **GeorgeR-Terry.**  
[http://sistemas.itlp.edu.mx/tutoriales/procesoadmvo/tema2\\_1.htm](http://sistemas.itlp.edu.mx/tutoriales/procesoadmvo/tema2_1.htm)