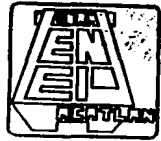


2eje.



Universidad Nacional Autónoma de México

**ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
ACATLAN**



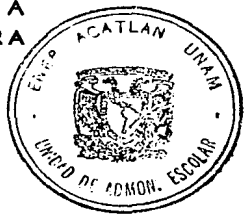
PERIODISMO Y COMUNICACION COLECTIVA

**"EXPERIENCIA PROFESIONAL EN LA ELABORACION
DE VIDEOS DE CAPACITACION"**

MEMORIA DE DESEMPEÑO PROFESIONAL
PARA LA OBTENCION DE LA
LICENCIATURA DE PERIODISMO Y
COMUNICACION COLECTIVA
P R E S E N T A
JOEL GUTIERREZ SAAVEDRA

ASESOR
PROF. MANUEL VAZQUEZ

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



SANTA CRUZ ACATLAN, NAUCALPAN DE J., EDO. DE MEX. ,FEBRERO DE 1994.



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 está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**A MIS PADRES, MI FAMILIA,
Y A TODOS AQUELLOS QUE
CON CONFIANZA Y
DESINTERES APOYARON
EL DESARROLLO DE MI
CARRERA...**

¡GRACIAS!

INDICE

(DUDAS EN VOCABULARIO REMITIRSE AL GLOSARIO)

INDICE

-INTRODUCCION.....	5
CAP.1 PANAMEX. Institución Estatal.....	12
1.1 Subdivisión de Comunicación Institucional.....	16
1.1.2 Departamento de Comunicación Audiovisual.....	18
1.1.2.1 La Dirección.....	19
1.1.2.2 Productor.....	24
1.1.2.3 Departamento de Producción (Area Staff).....	28
1.1.2.4 Edición.....	78
1.1.2.5 Musicalización.....	82
1.1.2.6 Copiado Masivo.....	84
1.1.2.7 Unidad Técnica (Area Staff).....	87
CAP.2 PRE-PRODUCCION.....	90
2.1 Selección del Tema.....	94
2.2 El Guión.....	98
2.3 Scouting (Búsqueda de Locaciones).....	109
2.4 Equipo de Iluminación y Accesorios de Cámara.....	112
2.5 Autorización de Grabación en Locaciones.....	113
2.6 El Casting o Selección de Actores.....	115
2.7 Escenografía, Vestuario y Utilería.....	118
2.8 Story Board y Preparativos de Post-producción.....	120
2.9 Elaboración de la Ruta Crítica.....	122
2.10 El Día Anterior al inicio de las Grabaciones.....	123

CAP.3	PRODUCCION.....	125
3.1	Inicio de Grabación.....	127
3.2	Durante la Grabación.....	133
3.3	Finalización de la Grabación.....	139
CAP.4	FOTOGRAFIA O ILUMINACION EN LA ETAPA DE PRODUCCION.	143
4.1	Argumentos para su Ponderación.....	144
4.2	Luz de Efecto.....	147
4.2.1	Iluminación de Día en Exteriores.....	149
4.2.2	Iluminación Nocturna de Exteriores.....	153
4.2.3	Iluminación de Interiores.....	159
4.2.3.1	Luz Principal.....	160
4.2.3.2	Luz de Relleno o Complementaria.....	163
4.2.3.3	El Triángulo Básico.....	165
4.2.3.4	Correcciones de Sombras y Brillos.....	168
4.2.3.5	Luz de Rebote.....	173
4.2.3.6	El Aprovechamiento de la Luz Solar al Iluminar Interiores.....	179
4.2.3.7	Iluminación en Movimiento.....	182
4.2.3.8	Contrastes en la iluminación.....	184
4.2.3.9	Contraluz.....	187
4.2.3.10	Efecto de luz degradada	188
4.3	Efectos de Luz.....	191
4.3.1	Simulación de la Luz Emitida por una Televisión o Monitor de Computadora.....	192
4.3.2	Simular la Luz Producida por Fuego.....	193
4.3.3	Luz Entrando por Ventana.....	195

4.3.4	Iluminación Artificial de la Locación que tiene que Aparecer a Cuadro.....	197
4.3.5	Iluminación Dentro de Automóviles.....	197
4.3.6	Simulación de Oscuridad.....	198
4.3.7	Líneas y Manchas de Luz.....	199
4.3.8	Iluminación Sobre los Rostros.....	202
CAP.5	LA POST-PRODUCCION	205
5.1	Preparacion de la Edicion.....	207
5.2	Efectos Especiales.....	210
5.3	La Edición.....	213
5.4	La Musicalización.....	217
5.5	Presentación del Video Terminado y su Copiado Masivo.....	221
	-CONCLUSIONES	223
	-GLOSARIO	226
	-BIBLIOGRAFIA	263

INTRODUCCION

(DUDAS EN VOCABULARIO REMITIRSE AL GLOSARIO)

INTRODUCCION

El informe o Memoria de Desempeño Profesional que presento, es con base en la experiencia profesional adquirida en los 14 meses (de Octubre de 1990 a Diciembre de 1991) en la Subdivisión de Comunicación Institucional de Banamex, en el Departamento de Comunicación Audiovisual; dentro del área de producción desempeñando las actividades de staff, asistente de producción, asistente de cámara, operador de cámara, sonidista e iluminador o fotógrafo. Por otro lado, en el área donde se desarrollaba la dirección y producción colaboré en pequeños programas realizando actividades propias de ésta.

La Subdivisión se divide en tres: Departamento de Comunicación Organizacional, Escrita (Revista "Imagen") y Audiovisual; posteriormente a la reprivatización bancaria, dicho grupo de departamentos se convierte en la División de Comunicación Audiovisual, manteniéndolo su anterior estructura. La ubicación original era en Prado Sur 142, Lomas de Chapultepec; posteriormente se reubicó en Insurgentes Sur 2135, San Angel; finalmente se instaló en República de Uruguay 19, Centro.

El primer contacto con el Banco fue como staff en una grabación en el antiguo Palacio de Iturbide, donde se presentaba la exposición "El Arte de los Bodegones", posteriormente en otras producciones de videos continué colaborando como free lance, ya que la alta dirección sólo autorizaba contrataciones eventuales cuando se requería gente para las grabaciones. Una vez que mi

presencia en el departamento fue familiar la variedad de actividades fue en aumento, y la complejidad de éstas crecía conforme adquiría experiencia.

La función principal del Departamento de Comunicación Audiovisual es la elaboración de videos de capacitación, inducción y comunicación interna, manteniendo una estrecha relación con las demás áreas para crear toda una campaña apoyando productos comunicativos en común. Los variedad de programas abría la oportunidad de desarrollarse en los diferentes puestos y actividades; los temas de las grabaciones iban de una simple declaración de un alto directivo a la elaboración de complicados programas de capacitación, que de su etapa de pre-producción hasta la entrega del producto terminado podían transcurrir hasta 6 meses.

Por otra parte, el trabajo ofrecía la oportunidad de aplicar lo aprendido en la Universidad en materias como Administración, Técnicas de Información por Radio y Televisión, Comunicaciones Internas y Etica de la Comunicación, las cuales aportaron algunos elementos para poder trabajar dentro del proceso de la elaboración de un Video; desafortunadamente el plan de estudios no contempla una capacitación técnica básica, manejando apenas un esbozo de lo que es la producción de un video-programa. Algo que es inegable es que la detección y búsqueda de soluciones se lograba fácilmente gracias a la cultura general que nos brindó la carrera de Comunicación, del concepto

que de comunicación se forjó, los valores estéticos y éticos de la cultura y el arte, la educación visual que recibimos y el manejo de un lenguaje común en el ambiente de la comunicación entre otras cosas.

El Departamento de Comunicación se encontraba en un periodo muy productivo, teniendo hasta tres producciones de programas a la vez, pero algo que se rumoraba desde meses antes se convertía en realidad, la reprivatización bancaria había dado inicio. El ambiente de especulación que se creó entorno de lo que podría suceder con la venta del banco casi paralizó las actividades; una vez que el banco se vendió se cuestionaba la permanencia del Departamento de Comunicación, poniendo en duda su funcional labor dentro del Banco; nuestros jefes luchaban por mantener la planta laboral intacta, pero a final de cuentas los despidos comenzaron; se inició con el personal por honorarios y por momentos se pensó que ahí concluirían los problemas, pero tan grave se torno la situación que incluso la gente de planta comenzó a ser liquidada, reduciéndose a una cuarta parte el total de los empleados de esta Subdivisión.

Situándonos ahora en la estructura de la Memoria de Desempeño Profesional se puntualizará lo siguiente: se divide en 5 capítulos, que abarcan desde la explicación de la estructura y organización de la Subdivisión de Comunicación Institucional que es quien produce los video-programas, hasta su distribución una vez terminados; la extensión de cada bloque refleja el grado de relación y aprendizaje en cada una de la áreas y etapas de la

elaboración de un video-programa de capacitación. Particularmente destaca el capítulo 4 de Fotografía en la etapa de producción por su extensión, lo complejo de su redacción, los tecnicismo y su peculiar estructura. Lo apredido me hace ponderar esta área por la importancia que reviste el tiempo y dinero que se le invierte, ya que básicamente el video es luz, y si se pudiera prescindir de la luz artificial al grabar una secuencia iluminada, estaríamos hablando de ahorrar el 40% del tiempo invertido y un 15% de inversión monetaria (contemplando lo que genera la renta del equipo de iluminación y la contratación de staffs y fotógrafo). La extensión encuentra origen en la enorme cantidad de información y la pericia manual que se adquiere durante el desarrollo de esta actividad, experiencia que es difícil detallar en unas cuantas líneas y sin utilizar el lenguaje técnico o argot, que a final de cuentas se tendrá que usar al trabajar en esta área. Asimismo, lo especializado de esta actividad obliga a la utilización de un lenguaje técnico que no es del dominio público, por lo que se elaboró un glosario que también incluye definiciones de palabras propias del medio, el cual se ubica al final del presente trabajo. Por otra parte, la extensión del capítulo 1 responde de manera obvia a la necesidad de detallar las características organizacionales y funcionales del lugar de trabajo, así como un detallada descripción de puestos con un pormenorizado informe de sus actividades; es importante la ubicación de lo anterior dentro de organigramas para conocer y jerarquizar de manera objetiva su importancia, además de conocer la forma de organización de una empresa de comunicación estatal

de grandes dimensiones.

Vale la pena recordar el énfasis que se da al desarrollo de las actividades manuales y técnicas que son sustento del presente trabajo, las cuales pasaron por el tamiz del desarrollo de un marco básico de investigación para presentarse al lector como una Memoria de Desempeño Profesional; la presente pretende dar a conocer cual es el proceso de elaboración de un video-programa de capacitación, detallándolo desde la estructura organizacional-funcional que mantiene la empresa, hasta la pormenorización de las actividades desarrolladas dentro de las tres etapas básicas que son: pre-producción, producción y post-producción; dentro del desarrollo se contempla la descripción de lo aprendido, de los problemas personales y laborales, de las aportaciones y sugerencias que se puedan hacer con base en ejemplos prácticos ubicados en el contexto real donde sucedieron; por otro lado, se da particular importancia a lo que se podría obviar u omitir por considerarlo irrelevante, como la cita de consejos prácticos aprendidos durante el desarrollo de labores manuales, y que sólo en la práctica profesional se pueden apreciar.

Otro punto que no se excluyó del todo fue lo referente a la intromisión de asuntos personales en el desarrollo del trabajo, particularmente las situaciones sucitadas entre jefes y subalternos, lo cual rebasaba el ámbito laboral perjudicándolo y creando un ambiente no grato. La inclusión de citas textuales responde a una investigación documental que se realizó para cotejar la información, para dar validez a lo expresado y para

enriquecer el contenido del trabajo; no se descartó la inclusión de citas que contravinieran la información personal, ya que del resultado de la confrontación se obtendrán puntos de vista valiosos y personales.

Cabe aclarar y recordar que se trata de una Memoria de Desempeño Profesional, y que por lo tanto es una visión personal del campo de la elaboración de videos de capacitación en el Departamento de Comunicación Audiovisual de Banamex, y que la delimitación temporal del presente trabajo se circunscribe específicamente a esta institución, distando, superando o concordando con la forma en que se desarrollen otras empresas del mismo ramo, por razones obvias de intereses; habrá grandes diferencias que van desde como se nombra a un tipo de lámpara hasta la apreciación que hago respecto a la importancia de la fotografía. Por lo anterior espero se contemple dentro del contexto planteado líneas arriba, viendo en el presente trabajo una herramienta comparativa para posteriores investigacione en el campo de la capacitación y la producción, y porque no, una manera de acercarse a esta interesante actividad.

CAPITULO 1

**BANAMEX
INSTITUCION ESTATAL**

(DUDAS EN VOCABULARIO REMITIRSE AL GLOSARIO)

Cap. 1

BANAMEX

Institucion Estatal

Durante el periodo comprendido de Octubre de 1990 a Diciembre de 1991, Banamex fue una institución bancaria bajo la dirección del estado, que funcionaba como Sociedad Nacional Cambiaria (S.N.C.). Como desde su inicio los bancos fueron privados, al nacionalizarse desarrolló una forma de trabajar muy particular que no se podría llamar burócrata ni privada; por un lado el estado toma el mando de empresas de las que desconoce su funcionamiento, y que por lo extensas y complejas en sus estructuras dificulta aun más el tener completo control de todas sus ramificaciones. Tal vez lo único que logró imponer el estado en todas las áreas de Banamex fue su caracter burócrata, en el sentido peyorativo de la palabra, ya que si bien no había un control efectivo en el desarrollo de los departamentos, el sentir y la forma de actuar y trabajar apáticamente era manifiesto en todo el personal; quien lograba mantenerse distante de esta actitud creaba a su alrededor, aprovechando la falta de control, una área personalizada de poder que le permitía modificar o crear departamentos y áreas por el sólo hecho de ostentar un puesto de director o subdirector.

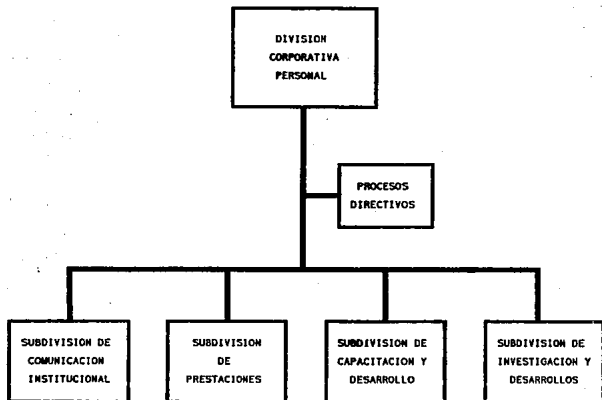
Algo como lo descrito arriba ocurría en la Dirección Corporativa de Personal, donde la directora tenía la capacidad de

-1-

ORGANIGRAMA ESTRUCTURAL

BANCO NACIONAL DE MEXICO

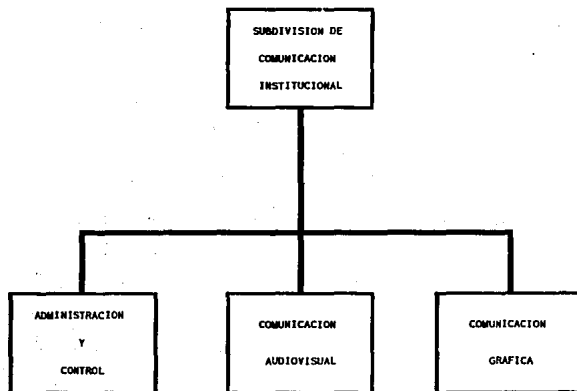
CORPORATIVO DE PERSONAL



-2-

ORGANIGRAMA ESTRUCTURAL

DEPARTAMENTO DE COMUNICACION AUDIOVISUAL



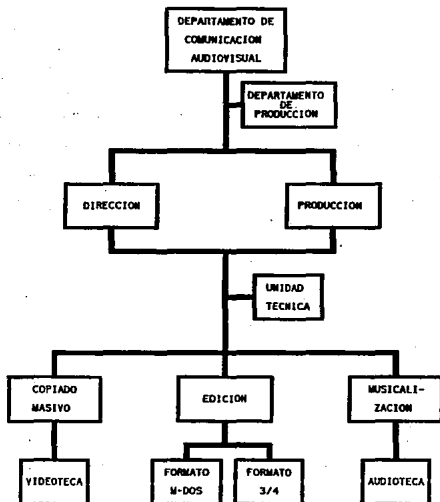
crear, desaparecer, autorizar u ordenar dentro de su área de poder, acomodando y desplazando personal de acuerdo a su conveniencia; previo a la nacionalización bancaria las subdivisiones del Corporativo de Personal estaban dispersas en diferentes rumbos de la ciudad, pero al venderse el Banco la directora ordenó la reubicación de todas en un sólo domicilio, para poder tener mayor control; despues de serias modificaciones, cambios de personal y cambios de nombre la estructura del Corporativo quedó conformada por la Subdivisión de Comunicación Institucional, Subdivisión de Prestaciones, Subdivisión de Capacitación y Desarrollo y la Subdivisión de Investigación y Desarrollo (ver organigrama 1); la que nos ocupa en esta ocasión es la primera de estas Subdivisiones, la cual detallamos a continuación.

1.1 Subdivisión de Comunicación Institucional

Esta área del Banco se encarga de crear y manejar la imagen corporativa e institucional hacia el interior, para lo que se vale de tres departamentos: Comunicación Gráfica, Administración y Control y Comunicación Audiovisual (Ver organigrama 2); el primero de éstos se encargaba de editar la Revista Imagen, la cual desarrollaba temas alrededor de los eventos al interior del Banco, o del exterior si son de relevancia, además elaborar la folletería que acompaña los video-programas elaborados por el Departamento de Comunicación Audiovisual al ser distribuidos; Administración y Control se encagaba de la organización de los

-3-

ORGANIGRAMA ESTRUCTURAL
SUBDIVISION DE COMUNICACION INSTITUCIONAL



simposiums, conferencias, reuniones, además de organizar la distribución de la revista, los video-programas y la folletería; el tercero y último es el Departamento de Comunicación Audiovisual, el cual por ser el que nos interesa lo desarrollaremos en forma más amplia.

1.1.2 Departamento de Comunicación Audiovisual

Se encarga de la elaboración de video-programas con temas de inducción, capacitación, campañas de salud, promoción de productos y noticieros, lo cuales van dirigidos a todas las áreas del Banco que tengan equipo reproductor de video-cassettes en formato VHS, y la voluntad de permitir a sus empleados un poco de su tiempo laboral para que puedan observarlos. Para esta labor se organiza y distribuye el trabajo (Ver organigrama número 3). de la siguiente manera: Se descarga toda la responsabilidad en una gerente quien controla a cinco subgerentes, en los cuales recae la parte creativa y administrativa del trabajo, para lo cual se les encomienda la dirección y la producción de los video-programas, funciones que se van rolando de acuerdo a la carga de trabajo y a su experiencia; en el organigrama se colocan estas dos actividades en un mismo nivel porque quienes las desarrollan tienen el mismo nivel de autoridad; enseguida se desarrollan las funciones que debe cubrir un director en la elaboración de un video-programa en el Departamento de Comunicación Audiovisual de Banamex:

1.1.2.1 La Dirección

Todas las actividades realizadas durante la producción de un video-programa son importantes, ya que forman parte de un engranaje donde la falla de una pieza altera o detiene el buen funcionamiento de la grabación; la labor de dirección, en particular, merece un reconocimiento especial por ser la parte creativa y artística, en la que se da sentido a la actuación, dicción y encuadre de las tomas. Para la mejor comprensión de la labor del director es conveniente desglozarla en relación al asistente, productor, actores, locación y trabajo del camarógrafo; hacerlo de otra forma dificulta apreciar el grado de responsabilidad que tiene este trabajo, mediante el que se intenta concretar la subjetividad del creador o guionista, cualquiera que sea el responsable de la historia, por lo que la capacidad de adaptación es de vital importancia, como lo comenta Llorenc: "Un realizador de TV puede ser una persona de formación profesional multifacética, capaz de afrontar con igual fortuna cualquier tipo de programa, o bien ser un experto en determinados modos de elaboración (musicales, deportes, etc.)." (Llorenc, Soler. "TV una Metodología" pag. 167. 1980).

La labor del director puede ser directamente sobre un producto de su imaginación o sobre el guión de alguien que lo contrató, independientemente del caso que sea (es más frecuente lo segundo), el primer paso es trabajar con el asistente para analizar el guión, desglozando las necesidades de la grabación en relación al grado de participación que tenga el autor y/o quien

financia la producción; por un lado estas personas pueden presentar un guión acompañado de su correspondiente story board (hoja o tabla de historias) y además participar en la dirección de la grabación de las tomas, aportando ideas tanto en la dirección de cámaras como en la actuación, iluminación, etc., mientras que en el caso contrario sólo se entrega un guión con lo que se debe decir dentro del programa y un breve esbozo de las imágenes que acompañarán al texto. En el primer caso el director se encarga de estructurar el lenguaje visual del video (ya que generalmente el que aporta este tipo de guiones tiene una idea clara de lo que quiere lograr, pero no sabe como), así como la dirección escénica y actoral para obtener buenos resultados al transmitir un mensaje a través del trabajo de los actores; en el segundo caso el director trabaja como si el proyecto fuera suyo, y entre él y su asistente diseñan el programa teniendo como hilo conductor la historia, estructurando el lenguaje visual (tiempo de las tomas, encuadres, intercortes, planos, el eje de la acción de los actores en cuanto a sus desplazamiento, miradas, intencionalidad), con base en locaciones imaginarias que, al igual que los actores, vestuario y utilería, serán buscados junto con el productor; durante la grabación se debe encargar de supervisar las actuaciones indicando al camarógrafo lo que se debe hacer, mientras que el fotógrafo realizará lo planeado durante la etapa de scouting. Resumiendo, la labor de un asistente en esta etapa es determinante, ya que las necesidades del programa al inicio de la pre-producción generan grandes cargas de trabajo creativo, por lo que el director requiere de un

apoyo, sobre todo en la supervisión de la continuidad visual, sobre lo que Soler Llorenç anota: "La noción de continuidad implica manejar el criterio del Raccord (continuidad), es decir, del elemento de unión que establece el nexo entre planos y secuencias... por ejemplo, si en un plano el personaje aparece con una corbata a rayas, en el plano siguiente no puede hacerlo con una corbata lisa (si la acción de este plano es continuación del anterior)." (Llorenç, Soler. Op. Cit. pag. 118. 1980), a lo que hay que agregar el apoyo al director en aspectos materiales como vestuario y escenografía.

La comunicación entre productor y director es determinante para obtener buenos resultados; debe acompañar al productor a realizar la búsqueda o scouting locaciones, pues de esto depende la selección con base en las necesidades del guión; en una junta posterior, previa al inicio de grabaciones, junto con su asistente y el personal de producción se elabora una ruta crítica de los días de grabación, cruzando información como la de las fechas disponibles de las locaciones, de los actores, del equipo y de las tomas, hasta lograr un calendario bien definido de lo que se hará, cómo, cuándo, dónde, qué escenografía, qué tipo de iluminación, a qué hora, con qué actores, qué vestuario, qué utilería, con qué equipo, qué tomas, si habrá audio, cuantas grabaciones en exteriores habrá. Durante la búsqueda de locaciones el director se pone de acuerdo con el fotógrafo en cuanto a que efectos se provocarán, y en general, que ambientación se le debe dar a la totalidad del video; esta información es suficiente para calcular cuanta y que tipo de

iluminación se necesitará, para posteriormente indicárselo al productor; al mismo tiempo éste último organiza castings para hacer una selección de actores, de entre los que el director decidirá cuáles cubren las necesidades de los personajes a interpretar.

El director tiene la responsabilidad de seleccionar a los actores que finalmente actuarán (con la aprobación del titular del Departamento de Comunicación); las características físicas de los seleccionados deben apegarse a las necesidades del guión, que a su vez se circunscriben a los valores y nivel socioeconómico del público a quien se dirige el mensaje. Tiene la responsabilidad de determinar que tipo de vestuario deberá usar cada uno de los actores, así como mantener una continuidad de acuerdo a la época o lugar que se desee recrear en el video-programa; los accesorios personales de cada actor deben adecuarse a cada personaje, caracterizándolo y haciéndolo distintivo para ayudar al público a ubicar fácilmente a cada uno de ellos, además de apoyar la actuación remarcando el rol de malo, bueno o neutral en la historia. El director debe realizar juntas con los actores, previas a la grabación, para determinar exactamente que es lo que se desea lograr, de qué manera hacerlo delimitando las funciones de cada uno; al mismo tiempo se plantean las características de cada personaje, así como el rol en relación con los demás, apoyándose en una lectura conjunta del guión para resolver las dudas que surjan en relación con el énfasis o dicción de sus diálogos, delimitando perfectamente en que momento la actuación

es una puesta en escena y cuando es el anuncio de ideas o productos del banco. Para las grabaciones que se realizaban nunca se requirió de ensayos previos, realizándose todo al momento de la grabación, mientras que los diálogos eran lo único con lo que se contaba, y sobre la marcha el asistente de dirección (generalmente) indica como debe ser la actuación, aunque los actores ya tienen planeado su trabajo para determinadas tomas desde las reuniones previas con el director; en cuanto al vestuario se les daba indicaciones de su uso y manejo, además de indicarles cual correspondía a cada secuencia y en que días se ocuparían para que el actor los llevara a la locación.

La labor del director durante la grabación se resume a la supervisión de que se cumpla lo que se le ordenó al productor, revisando que esté a tiempo y con las características que se pidieron. Una vez iniciada la grabación la atención se centra en las actuaciones y el lenguaje visual, ya que de esta supervisión depende la obtención de buenas imágenes para la edición; se debe estar al tanto de que no haya saltos de continuidad en el vestuario, en la actuación, en el eje de la acción dentro del plano, que los tamaños y tipos de encuadres no choquen entre sí, que los movimientos de cámara estén realizados a la velocidad, dirección y tiempo correctos, que el audio tenga la continuidad de vida. Es común que durante la grabación no se lleve un orden consecutivo u ordenado de las tomas que forman parte de una secuencia, ya que se adecuan a las locaciones, vestuarios y tiempos disponibles de los actores y del equipo, por lo que se grababan tomas de diferentes secuencias en forma consecutiva en

la misma locación y vestuario; esta forma de trabajar implica una gran responsabilidad en cuanto a la continuidad, la que el director comparte con su asistente durante la grabación.

Una vez que se ha conocido como es el trabajo del director procederemos a detallar el del productor, labor que era codiciada por la posibilidad de adquirir mayor experiencia, ya que a final de cuentas en el Banco podrían prescindir de un director, pero no de un productor que es quien controla el presupuesto; y si además sabe dirigir, mayor será su campo de trabajo; a continuación detallamos cual es la labor que desempeña un productor al realizarse un video-programa en el Departamento de Comunicación Audiovisual:

1.1.2.2 El productor

Es la persona encargada de concretar todo lo que al director se le ocurra, administrando el presupuesto de manera que alcance para todo, y decidir cuando sea preciso el eliminar algo que se salga del presupuesto; al productor se le asigna el manejo del dinero destinado para la producción, distribuyéndolo a lo largo de las tres etapas de la elaboración de un video-programa, las que son pre-producción, producción y post-producción.

La pre-producción es la etapa que más actividad implica, tal vez no física pero si desgastante por la responsabilidad que implica el planear y sincronizar un sin número de diferentes

actividades, que de no cumplirse alguna puede desequilibrar gravemente la producción; de entre las actividades más importantes a realizar durante esta etapa se encuentran: organizar las juntas de pre-producción, en donde se "cortará" o desglosará el guión para determinar cuales son las necesidades del programa; a raíz de lo anterior se tiene que organizar el casting de selección de actores; realizar el "scouting" de locaciones adecuadas al programa; tramitar los permisos correspondientes para obtener la autorización de grabar en las locaciones elegidas; obtener diferentes presupuestos de las empresas donde se puede rentar equipo de video e iluminación y de servicios de post-producción, para elegir la mejor opción; mandar a elaborar la escenografía que haga falta o que no se pudo conseguir de las mismas locaciones; conseguir o comprar la utilería necesaria; contratar a los actores o modelos elegidos, haciendo trato directo con ellos o con las agencias que los representan; realizar los trámites necesarios en el Banco para poder utilizar el equipo de video e iluminación, locaciones y vehículos. Una vez realizado lo anterior se procede a organizar otras juntas de pre-producción donde se cruzará la información recabada para elaborar una ruta crítica detallada día por día, donde se detallará qué se grabará, en qué locación, con qué equipo, qué personal lo hará, qué actores participarán, que vehículos se ocuparán, dentro de qué horarios se realizará la grabación, a qué hora llegará el servicio de alimentación, qué escenografía se ocupará, qué utilería, qué vestuario, qué tiempo se destinará para amortiguar los imprevistos y darles solución, etc. El detallar toda esta información es con la finalidad de

dejar acentado lo que se debe realizar cada día, permitiéndose las modificaciones sólo si son para realizar algo extra a lo planeado; también tiene la finalidad de mantener informado al Banco de las actividades que se realizarán, y que tengan la posibilidad de localizar fácilmente al equipo de producción.

Durante la etapa de producción la actividad del productor se reduce a la supervisión de que todo lo planeado se cumpla al pie de la letra, es por ésto que es el primero en llegar y el último en retirarse de la locación para que nada escape de su supervisión; no siempre sale todo bien, y los imprevistos tienen que solucionarse sobre la marcha, tratando de evitar que afecte a lo planeado en tiempo y presupuesto; es por lo anterior que es importante la presencia del productor, quien dará solución al problema lo más rápidamente posible.

Ya dentro de la etapa de post-producción la actividad del productor reduce su intensidad avocándose a las siguientes actividades: confirmar las reservaciones de las cabinas de post-producción, supervisar que todo el material grabado sea entregado al director, que el equipo rentado y el del Banco haya regresado a su lugar de origen, liquidar pagos pendientes, entregar comprobantes de pago al área de contabilidad para comprobar la correcta utilización del presupuesto y supervisar que no surjan imprevistos durante el armado del programa, como podrían ser que no se consiga la música adecuada, el material de stock adecuado, que haga falta grabar algunas tomas que faltaron o que se

PLANTILLA DE FUNCIONES GLOBAL

ACTIVIDAD	FUNCION
DIRECTOR	DIRIGE LA GRABACION DE LA TOMAS, CONCRETANDO LA SUBJETIVIDAD DEL GUIÓN
ASISTENTE DE DIRECCION	APOYA EN LA ELABORACION DE PLANTILLAS DE CAMARA, DIRECCION DE ESCENA, CONTINUIDAD
PRODUCTOR	SE ENCARGA DE LA ADMINISTRACION DEL PRESUPUESTO, Y DE LA SOLUCION Y OBTENCION DE TODAS LAS NECESIDADES DEL PROGRAMA
ASISTENTE DE PRODUCCION	APOYA EN TODAS LAS LABORES MANUALES Y DE TRAMITES AL PRODUCTOR
FOTOGRAFO O ILUMINADOR	ORGANIZA, DISTRIBUYE, Y ES RESPONSABLE DE LA LABOR DE ILUMINACION, MANTENIENDO CONSTANTES LOS NIVELES DE ILUMINACION DURANTE TODO EL PROGRAMA
STAFF	APOYA LA LABOR DEL ILUMINADOR, ADEMAS DE HACERLO EN FORMA GENERAL A TODOS LAS LABORES DE LA PRODUCCION
CAMAROGRAFO	OPERAR LA CAMARA DE ACUERDO A LAS INDICACIONES DEL DIRECTOR
ASISTENTE DE CAMARA	LLEVA EL CONTROL DE LAS TOMAS, CUSTODIA DE LOS CASSETTES Y AYUDA AL CAMAROGRAFO
SONIDISTA	ES RESPONSABLE DE LA GRABACION DEL AUDIO CUANDO SE TRABAJA EN LOCCION
EDITOR	PEGA LAS IMAGENES EN FORMA SECUENCIAL, CUIDANDO DESARROLLAR UN CLARO LENGUAJE VISUAL
MUSICALIZADOR	INSERTA MUSICA, EFECTOS INCIDENTALES, VOZ OFF AL PROGRAMA TERMINADO DE

decidieron insertar de última hora.

1.1.2.3 Departamento de Producción (Área Staff)(Ver Figura 4)

Las anteriores actividades de director y productor eran apoyadas por 5 personas que estaban concentradas en una oficina que era llamada Departamento de Producción, el cual se considera área staff porque apoya a todos los niveles del organigrama, donde sus integrantes pueden desempeñarse como staffs u office boy o realizar la producción de un programa de regular tamaño; la versatilidad del personal los hacía apoyar tanto a la gerente como a cualquier otra área de los niveles más bajos; sólo 2 empleados tenían actividades definidas, uno era iluminador y el otro operador de cámara; los tres restantes cubrían indistintamente las actividades de staff, asistente de cámara, asistente de producción y en contadas ocasiones se les encomendaban pequeñas producciones. En determinado momento todos hacían de todo, cubriendo las ausencias o saturaciones de trabajo de los compañeros; si el operador de cámara no estaba algún staff o asistente de cámara debía sustituirlo, procurando sacar el trabajo lo mejor posible; con el iluminador ocurría algo particular porque él era también el encargado de la sala de musicalización, actividad que le dejaba poco tiempo para la iluminación; por esta razón todos debían conocer las bases técnicas para manipular las lámparas con que contaba el Departamento; era común que los 5 empleados que conformaban el Departamento de Producción no fueran suficientes para cubrir la demanda de personal al realizarse más de una grabación a la vez;

por lo que continuamente era contratado personal técnico externo. A continuación detallaremos una a una las actividades que se desarrollaban en el citado Departamento; comenzaremos con el asistente de producción:

Es la persona encargada de asistir las actividades que realiza el productor, enfocadas principalmente a las labores manuales o que no implican responsabilidad o toma de decisiones importantes. Generalmente es un "empleado de avanzada" que se encarga de investigar, consultar y revizar lo que el productor le encarga respecto a las necesidades de la pre-producción, para que posteriormente se revise lo obtenido decidiendo cual es la mejor opción o lo que se adapta más a las necesidades del programa.

Durante la etapa de pre-producción en los programas que se realizan en el Banco el asistente de producción se encarga de lo siguiente: mantener el contacto con los guionistas cuando hay correcciones, sirviendo de mensajero (cuando no se cuenta con fax) para intercambiar las observaciones y las modificaciones realizadas; investigar dónde se ubican las locaciones y cuáles son los trámites para grabar en ellas, sus horarios, características, tomas de electricidad; hacer los llamados a casting a las agencias de modelos y actores que se hayan elegido, informándoles cuales son las características del personal que se requiere, en que horario se realizará la selección, así como la ubicación de las oficinas; obtener presupuestos de renta de equipo de video e iluminación, investigando los horarios que manejan, las condiciones de la renta y el tipo de equipo con el

que cuentan, para posteriormente formalizar la renta; localizar y contratar el personal técnico ajeno al Banco, informándoles las características del programa y el presupuesto con que se cuenta; obtener la utilería y escenografía necesaria, ordenando construir la que no se pueda obtener directamente de la locación; ponerse en contacto con los servicios de alimentación para contratarlo e informarles las características del servicio que se solicita; conseguir, realizando los trámites necesarios, lo que en el mismo Banco puede obtener, como vehículos, papelería, aseguramiento del equipo de video e iluminación propiedad del Banco, videocassettes, autorización de grabación en oficinas y sucursales bancarias; obtener el material de apoyo o stock necesario como videos, fotografías, diapositivas, acetatos, etc.; una vez armada la ruta crítica a seguir debe hacerla conocer a todos los involucrados en la grabación; revizar que el equipo de video e iluminación del Banco que se utilizará esté en buenas condiciones, reparando el que lo necesite.

Una vez en la etapa de producción la actividad del asistente de cámara disminuye, realizando sólo lo siguiente: recolección del equipo rentado y propio para llevarlo a la locación; supervisión de que el personal citado llegue a tiempo y en las condiciones pactadas; recibir los servicios de alimentación y planta de luz portátil, para ubicarlos en lugares convenientes; supervisión de las condiciones materiales de la locación previas al inicio de la grabación, para dejar todo como estaba originalmente; y en general la actividad se centra en la

supervisión de que se cumpla todo lo planeado en la ruta crítica, y la solución de los imprevistos que puedan surgir.

Enseguida continuaremos detallando otra de las actividades polémicas en cuanto a lo que significa su concepto, ya que para algunas personas el camarógrafo es quien opera la cámara, y hay quienes afirman que además debe saber iluminación, porque de otra manera sólo sería operador de cámara; en las líneas siguientes describiremos lo que un operador de cámara o camarógrafo hacía en el Departamento de Comunicación Audiovisual:

Comenzaremos por tratar de definir que es un camarógrafo, entendiéndolo como la persona encargada de operar la cámara para grabar video o cine, bajo las órdenes de un director, aportando su pericia para desarrollar los movimientos y encuadres más comunes, teniendo como base el conocimiento completo del equipo que opera explotándolo al máximo. Se deben tener conocimientos básicos acerca del filtraje, de las características de la óptica de los diferentes tipos de lentes y conocimientos amplios sobre iluminación; pero hay quienes sin conocerla se dicen camarógrafos cuando realmente deberían llamarse operadores de cámara; esto último generaba graves conflictos entre dos compañeros de trabajo que sabían operar la cámara y sólo uno sabía iluminación, lo que provocaba que al trabajar juntos uno como camarógrafo y el otro como fotógrafo comenzaran a atacarse con indirectas, llamándose operador de cámaras y alumbrador respectivamente.

Al iniciar una grabación el camarógrafo debe armar su equipo de acuerdo a las condiciones y requerimientos de lo que se va a grabar, ya sea una puesta en escena, un evento en vivo planeado o no, pick ups de algún tema en específico o simples fotos y diapositivas; el equipo mínimo utilizado lo conforman la cámara con un lente telefóto, un micrófono ambiental y una grabadora portátil de video montada al cuerpo de la cámara (camcorder), con lo que se da libertad de movimiento al camarógrafo sin luchar con los cables de audio, video y corriente que necesitaría en otras condiciones y con otro equipo; se tiene el riesgo de una mala grabación por la falta de monitoreo adecuado y de una grabadora de mayor calidad (más grande que el camcorder); en cuanto al que se le podría llamar equipo básico, sin perder su característica portátil lo conformaban un tripié, cámara, grabadora de video portátil, cinturón de baterías, sun gun, eliminador de corriente, monitor dual forma de onda, micrófono direccional y cables de video y audio, con lo que se logra una calidad similar a la que se puede obtener en un estudio o locación con mayor cantidad de equipo. Para un evento en "vivo" (donde la grabación se adecua a lo que acontece) o una puesta en escena (donde lo que acontece se planea de acuerdo a las necesidades), se requiere de accesorios de cámara para realizar movimientos que se planearon en un guión previo, bajo el cual se regirá toda la grabación; para algunos eventos en vivo, de los que se puede conocer su itinerario hay posibilidades de planear, anticipando la posición de la cámara y accesorios a utilizar como dollys, toninas o gruas, kit de estudio para controlar el

foco y el zoom desde los manuales del tripié, view finder grande que permita observar comodamente las acciones, unidad de control de calidad de video (CPU) a distancia y un sistema de intercomunicación entre la unidad de control y el camarógrafo (algunos CPU incluyen ésto), mediante el que se le informa que movimientos y encuadres debe hacer; al hablar de grabaciones en locación o foro se entiende que se ocupa todo tipo de equipo que asegure un standar de calidad. Después de conocer brevemente que tipo de equipo de video se usa para algunas grabaciones, se procede a describir, en forma general, como se realiza su armado.

Lo primero que se arma es la cámara, revisando que tenga el lente adecuado, y funcione correctamente el foco, X2 y zoom; que el view-finder señale el nivel de energía de las baterías, así como que indique (interna y externamente) el inicio, pausa y alto de la grabación, la entrada de audio, finalización del video-cassette, white balance o ajuste a blancos correcto, stand by activado, que el regreso de señal sea correcto, que tenga buena resolución, que los filtros internos operen correctamente; que las partes completamente electrónicas estén en operación memoria de niveles de iluminación, velocidades de opturación, ajuste de pedestal, panel de colores y contrastes, efectos especiales, barras, efecto cebra; que las entradas y salidas de audio, video y corriente estén en orden. Junto con el asistente de cámara debe revisar la grabadora de video observando como graba, como genera y registra el código de tiempo, que detecte y corrija las variaciones de sincronía, que el detector servo esté accionado detectando problemas en los video-cassettes y los niveles de

grabación, que todas las teclas (rec, pause, play, audio in y out, audio dub, controladores de entrada de audio, tracking, stop, reset, selector de microfones, modificadores de código de tiempo, etc.) funcionen, que los indicadores de los niveles de audio (vómetros) registren bien, entre otras funciones que pueda tener la grabadora dependiendo del modelo. Posteriormente se arma el tripié, extendiendo sus patas a un largo uniforme, lo que es indispensable para verificar que el horizonte esté correcto, cerciorándose que la cápsula con líquido, ubicada en la cabeza del tripié, tenga su burbuja de aire al centro; en seguida se coloca la "chancla" o placa de metal en los rieles de la cabeza del tripié para fijar la cámara con tornillos milimétricos, para enseguida balancearla hasta que se quede en un sólo lugar, sin necesidad de "amarrarla" o fijarla con los seguros (de paning y tilt); posteriormente se fijan los manerales a la cabeza del tripié de acuerdo a la preferencia del camarógrafo (de acuerdo a la altura y largo de sus brazos). El paso siguiente es definir que tipo de alimentación eléctrica se utilizará, ya que si se realizarán movimientos largos y continuos es conveniente utilizar cinturones de baterías para tener completa movilidad, mientras que si la cámara estará mucho tiempo en un mismo lugar es preferible usar eliminador de baterías y utilizar energía eléctrica normal, la línea que se utilice será exclusivamente para equipo de video, para evitar variaciones de voltaje al encender lámparas o algún otro equipo; con esto se concluye lo se define como equipo básico, para continuar con los aditamentos de cámara.

Las cámaras utilizadas en el Departamento de Comunicación

Audiovisual de Banamex son, como las describe Llorenc: "cámaras EFP (Electronic Field Production) utilizadas en unidades móviles, equipos de retrasmisión, trabajos en exteriores e incluso, en caso necesario pueden manejarse desde el hombro del operador. Con algunos aditamentos pueden convertirse en cámara de estudio" (Llorenc, Soler, "T.V. una metodología...", pag. 26, 1980), las que se ocupaban sin ningún tipo de aditamento, aunque cuando se deseaba tener intercomunicación con el camarógrafo, además de controlar la calidad del video (diafragma y ajuste a blancos), se les adaptaba accesorios (kit de estudio) que las convertían en cámaras de estudio; las mejoras radicaban en un view finder más grande, prolongaciones del foco y el zoom hasta los manuales, uso de un cable múltiple que permitía la intercomunicación con el camarógrafo y el control de la calidad del video, y ruedas que se adaptan a las patas del tripieé a manera de dolly (estrella); si se desea tener variantes en el sistema óptico se pueden intercambiar los lentes, escogiendo entre un macro (se obtiene mayor apertura de campo, sacrificando el alcance o acercamiento) y un telefóto (se obtiene mayor alcance con una mínima apertura de campo), corrigiendo sus limitaciones con lentillas de acercamiento que no provocan fueros de foco o aberraciones ópticas. Por otro lado se encuentran los aditamentos que se usan para realizar movimientos complicados y prolongados con la estabilidad que brinda el tripieé, entre los que se encuentran el dolly o tonina, que permiten elegir entre usar ruedas neumáticas y rieles metálicos rectos y curvos que se adaptan a cualquier terreno, realizándo gran variedad de movimientos como dolly back

e in, travellings, seguimientos y persecuciones; si se desean realizar tomas a poca altura y con estabilidad, las que no se podrían realizar con un tripié normal, se utiliza un aditamento llamado sky jet donde se empotrará la cabeza del tripié, quedando la cámara a 30 centímetros del piso aproximadamente; si se desea hacer movimientos frontales o laterales, ascendentes o descendentes y con movimiento de dolly se puede usar un cricket, el cual consiste en un dolly con algo similar a un sube y baja, donde en un extremo se coloca la cámara (sin tripié) y el operador, y en la otra van contrapesos que equilibran y que permiten realizar movimientos con facilidad; además de ofrecer las opciones de ruedas neumáticas y rieles. La instalación y armado del anterior equipo queda a cargo del camarógrafo, asistente de cámara y staffs; el trabajo de estos últimos es una área fértil para el desarrollo de técnicas y experiencias que se desarrollarán en el apartado dedicado a ellos. En las líneas siguientes se explicará cuales son los tipos o estilos de operar la cámara, los que varían de nombre dependiendo la empresa de que se trate, pero la forma de realizarlo es la misma.

Conforme pasa el tiempo los estilos y técnicas de "hacer cámara" evolucionan y se adaptan a las necesidades de actualizar el lenguaje visual (del video y la televisión), con una tendencia a captar la atención del espectador con formas, tiempos, encuadres y movimientos, que por un lado muestren algo nuevo y por otro jueguen psicológicamente con las preferencias y molestias que a nivel inconsciente codifiquen o no los espectadores; ante ésto los directores y productores han creado corrientes con base

ENCUADRES COMUNES



- PLANO DE DETALLE
BIG CLOSE UP



- PLANO MEDIO (CORTO)
LARGE CLOSE UP



- PLANO AMERICANO
HOLLYWOOD SHOT



- GRAN PRIMER PLANO
CLOSE UP



- PLANO GENERAL
FULL SHOT



- PRIMER PLANO
MEDIUM CLOSE UP



- PLANO MEDIO LARGO
FULL MEDIUM CLOSE UP

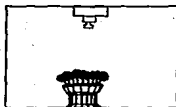


- PLANO DE CONJUNTO
GROUP SHOT

TIROS COMUNES DE CAMARA



FRONTAL



CENITAL



DE HACHA



CONTRAPICADA



PICADA



ANGULADA O
TRES CUARTOS

en las constantes en el manejo de encuadres, tiempo de tomas y movimiento de cámaras, identificando a cuatro como las más representativas: Cámara normal o típica, Cámara subjetiva, Cámara en caos y Cámara holandesa. La primera de estas técnicas tiene como constante las posiciones normales o "típicas" de la cámara respecto al objetivo, como es la frontal, tres cuartos, perfil, picada y contrapicada (ver ilustración 5); por otro lado mantiene frecuente el uso de distintos tipos de encuadre, como son los de detalle, close up, primer plano, gran primer plano, plano medio corto y largo, americano, general y de conjunto (ver ilustración 6); mientras que los movimientos más comunes son el tilt ascendente y descendente, el paning a la derecha y a la izquierda, travelling a la derecha y a la izquierda; estos movimientos generalmente se realizan a una velocidad constante y casi siempre lineal manteniendo el horizonte, a menos de que se trate de cámara al hombro y en un evento en vivo. A continuación se desarrollarán diversas técnicas para operar la cámara, de acuerdo a las necesidades del guión.

La cámara técnica de cámara subjetiva sustituye al actor y capta lo que supuestamente él observaría, realizando los mismos movimientos y mostrando los mismos puntos de vista; generalmente ésto se realiza utilizando dollys o toninas para reproducir movimientos muy largos, aunque se pierde un poco de naturalidad por la rigidez y constancia del desplazamiento, lo que una persona no hace; para algunas secuencias de una video-agenda, que se presentaba durante las mañanas en una reunión de especialistas

de recursos humanos en la Hacienda Galindo (en Querétaro), se realizó una cámara subjetiva al hombro que recorría lo que serían los puntos de reunión durante el día, al tiempo que se indicaban los horarios, mientras que un locutor daba instrucciones simulando que el punto de vista de la cámara era el de él; lo ideal sería realizar esta técnica con un "stady camp", el cual permite incluso correr, escalar o brincar y no habrá movimientos bruscos en la imagen, logrando un punto de vista semejante al del ojo humano; el inconveniente es que hay pocos en México y su renta, con todo y operador en 1991, costaba 1 millón de viejos pesos. Para obtener los mejores resultados la cámara se debe mantener a la altura que tendría la cabeza del protagonista, planeando y ensayado los cambios de foco durante los desplazamientos, actividad que debe apoyar el asistente de cámara, que en ocasiones sumaban 10 o más, dependiendo de la cantidad de objetivos; esta forma de trabajar adquiere toda su fuerza expresiva durante el proceso de edición, que intercala closes ups del rostro, o algunas otras tomas que refuerzen la intención de la secuencia.

La técnica de cámara en caos se realiza completamente al hombro, ya que requiere de gran movilidad, creatividad y rapidez del camarógrafo, quien tiene la libertad de realizar los movimientos que crea convenientes, respetando el tipo de encuadre que define el director; los movimientos deben ser rápidos e impredecibles deteniéndose a intervalos sin tiempo determinado, que igual pueden durar fracciones o decenas de segundos sin llegar a medio minuto; de hecho es preferible que no haya pausas,

tan sólo descenso de velocidad, siempre manteniendo un mismo objetivo aunque por momentos se pierda de vista; para una secuencia del programa "Stress", un actor tenía que representar a una persona nerviosa y presionada en un momento de mucha actividad en la oficina, para lo cual el camarógrafo se colocó delante del escritorio y comenzó a grabar las acciones subiendo y bajando, moviéndose lateralmente y a gran rapidez sin dejar de mover la cámara; en ocasiones el escritorio o cosas que estaban sobre éste quedaban en primer plano, observándose al fondo la figura estresada del protagonista que siempre fue el objetivo principal.

La técnica de cámara holandesa se caracteriza por romper completamente con la técnica tradicional al no respetar el horizonte, los encuadres ni los tiempos de edición, ya que generalmente se realizan planos secuencia sin cortes ni edición; al igual que en el anterior apartado el camarógrafo tiene libertades en cuanto a la velocidad de los desplazamientos y en algunas ocasiones en los tipos de encuadre, pero siempre dentro de un parámetro planeado por el guionista y el director para lograr mayor impacto; los encuadres mantienen la característica esencial de los tradicionales en cuanto a la porción de la pantalla que cubre el objetivo central, pero puede aparecer de cabeza, de esquina a esquina, en forma horizontal o en un sólo movimiento pasar de estar de cabeza a quedar correctamente, variando la velocidad de los desplazamientos, pero de forma hilada, ya que otra característica es que no hay edición en estas

secuencias; para un programa de servicios al cliente se grabaron planos secuencia con diferentes actores, comenzando cada plano de cabeza o de lado en algún punto de la escenografía para girar rápidamente y ubicar al protagonista quedando en medium close up en forma correcta o vertical.

En seguida se detallarán algunos tips que facilitarán el armado de los accesorios de cámara, y se comenzará con tripié; cuando se esta apunto de iniciar la grabación hay que revizar que la cabeza del tripié tenga los ajustes o "amarres" necesarios en tilt y paning, así como verificar que tenga la suficiente fricción o tensión para que los movimientos sean suaves, no importando que sean rápidos o lentos; si hay problemas con lo anterior, se debe desmontar la cabeza del tripié y la parte baja de la cabeza, con la finalidad de lijar y rellenar los surcos que se producen por el uso. Por otro lado, es muy importante que se ensayen varias veces los desplazamientos con todo y actores, memorizando los movimientos y cambios de foco; para ésto es conveniente (si no aparece el piso a cuadro) marcar con pedazos de masking-tape en el piso los lugares donde se harán cambios de encuadre, de foco, de objetivo o de la velocidad del desplazamiento; si al utilizar dolly o tonina con rieles hay dificultad de desplazamiento se puede colocar talco directamente en los rieles, pero nunca usar grasas o aceites, ya que deterioran las gomas o partes plásticas de las ruedas. En cuanto al tripié, es conveniente usar un sólo maneral (mientras no se use kit de estudio, ya que para eso se necesitan los dos), pues generalmente con una mano se da dirección y con la otra se opera

la cámara (foco, zoom, memorias de luz, etc.); el tripié, al montarse en un dolly o tonina, deberá sujetarse perfectamente para evitar el menor movimiento, para lo cual se puede recurrir a cable recocado o mecatillo, además de los cinturones de seguridad que estos accesorios ya traen como parte de su equipo. Cuando la cámara quede sola los seguros o amarres del tripié deberán estar accionados, ya que se puede inclinar o irse para atrás provocándose daño en el lente o en los cables que se conectan, generalmente, en la parte posterior; con el kit de estudio se deberá tener especial cuidado durante su instalación, ya que hay que desconectar el zoom y el foco de la cámara para conectar las extensiones, y hay que fijarse si las entradas son de "bayoneta" o de cuerda; en el primer caso se debe tener cuidado de no dañar el balín con resorte que asegura que las puntas macho y hembra no se desconecte, y en el segundo hay que cuidar no trasroscar la cuerda con un apretón fuerte o girarlo equivocadamente al tratar de zafar las puntas.

Continuaremos con algo del equipo que es primordial cuidar, se trata de la cámara; lo principal es prevenir daños y errores de grabación y se comenzará con el sistema óptico, recomendando que al intercambiar lentes el filtraje interno de la cámara debe estar cerrado y con el filtro número 4, ya que se puede colar polvo o penetrar luz en forma directa produciendo daños a la parte electrónica; los rayos del sol no deben incidir directamente en el lente, a menos que existan filtros de por medio o cierta difuminación por objetos que se encuentren entre

éste y la cámara; al grabarse con iluminación artificial hay que revisar que no incidan rayos de luz directamente sobre el lente (a menos que así esté planeado), ya que ésto provoca "neblinas" que muchas veces no se aprecian hasta el momento de la edición, ante lo que hay que observar directamente el lente ubicando los "flers" o pequeños rayos de luz que se cuelen, para evitarlos con banderas de gasa o de madera negra; si se desea limpiar el lente jamás se deberá tocar con los dedos, porque la grasa contamina el lente y lo mancha; para ésto existen kits de limpieza que cuentan con pequeñas bombillas de aire con cepillos de cerda suave, que junto con trozos de papel vegetal sirven para quitar polvo o manchas sin contaminar. Cuando son muchos los cambios de foco se puede colocar una delgada tira de masking-tape sobre el aro del lente que lo regula, en la que se marcarán las posiciones haciendo los cambios conforme se requieran; cuando se hace cámara holandesa generalmente los cambios de encuadre son rápidos, y el utilizar el zoom automático resulta una opción un tanto lenta, por lo que se puede operar en forma manual realizando los cambios a la velocidad que uno necesite, aunque se complique el operar la cámara si es que hay que hacer cambios de foco. Si al realizar un largo desplazamiento (ya sea en dolly, tonina o al hombro) varía la intensidad de la iluminación, ya sea de artificial a natural o de una habitación a otra, se deben realizar a justes a blanco o white balance, como lo detalla Soler Llorenc: "Las cámaras de TV disponen de ajustes de corrección (balance de blancos) que permiten manejar en condiciones óptimas de reproducción de los colores reales simplemente variando, por procedimiento electrónico, las proporciones de rojo, verde y azul para

satisfacer cualquier equilibrio deseado" (Llorenc, Soler. "T.V. una metodología...". pag. 48. 1980); el ajuste se debe realizar en cada lugar donde varíe la iluminación e ir guardándolos en la memoria de la cámara, para que al realizar los desplazamientos se accionen las memorias cuando sea necesario.

En la etapa de post-producción la actividad se reduce al apoyo de los directores en la labor de edición, post-producción y musicalización, llevándoles el material que necesiten al lugar de trabajo; obtención de material de stock que se necesite de última hora. Al productor lo apoya en actividades de contabilidad propias de la etapa final de las grabaciones, donde hay que ajustar todas las cuentas pendientes, así como la entrega de comprobantes de gastos.

La siguiente actividad de relevancia que se desarrollaba en el Departamento de Producción era la asistencia de cámara, labor que además de tediosa es de gran responsabilidad, ya que de un error en el registro de las tomas grabadas puede generarse un desastre que puede incluso detener la producción; en seguida se explicarán las actividades que se realizan al cubrir este puesto:

Al hablar del asistente de cámara se hace de la persona que realiza diversas actividades cual si fuera un staff, todas alrededor de la actividad del camarógrafo, aunque con una responsabilidad mayor que no es reconocida pero si fuertemente castigada en caso de error; este trabajo resume todo lo que hace

el camarógrafo, con excepción de operar la cámara, aunque en ocasiones lo hacen a manera de apoyo en casos extremos. En el Banco generalmente a esta actividad se agrega a la de fotografía o iluminación, ya que sólo en ocasiones se designa una persona para cada actividad, provocando que el trabajo del asistente de cámara se incremente, aunque siempre se cuenta con el apoyo de los staffs cuando no estaban ocupados; para ejemplificar la actividad de un asistente de cámara se ha dividido este apartado en 3, desglosando y agrupando su labor de acuerdo a las constantes.

Básicamente la actividad con respecto a la grabadora de video debería ser su única labor pero, como en el caso de los staffs, mientras más actividades realice mayores expectativas de una nueva contratación se presentarán. Al manejo de la grabadora de video (ya se habló de ésto en el apartado de la actividad del camarógrafo) se debe agregar el control de la grabación, iniciándola, pausándola, deteniéndola o haciendo modificaciones borrando errores o corrigiendo el código de tiempo según las indicaciones del director; el asistente tiene la responsabilidad de que realmente se grabe el audio y el video que llega a la grabadora (la calidad es responsabilidad del fotógrafo y el sonidista), ya que frecuentemente los cables BNC y Cannon producían falsos contactos por su mal estado, dándose cuenta de que no se había grabado nada hasta el momento de revisar el material, previamente a la edición; cuando haya oportunidad se debe observar lo grabado para comprobar su calidad; en cuanto al audio se deben controlar los niveles de saturación manteniéndolos

-7-

DIVISION CORPORATIVA DE PERSONAL
SUBDIVISION DE COMUNICACION INSTITUCIONAL
COMUNICACION AUDIOVISUAL
VIDEOTECA



BANAMEX

CALIFICACION - ORIGINAL DE CAMARA

EVENTO O PROGRAMA _____ No. DE CASSETTE _____ CLAVE _____
LOCACION _____ CIUDAD _____ ESTADO _____
CALIDAD DE VIDEO _____ CALIDAD DE AUDIO _____ DURACION _____
OBSERVACIONES _____
TIPO DE PROGRAMA _____

SEC./ESC.No.	TOMA No.	CODIGO DE TIEMPO	DESCRIPCION

en un punto medio; del video se revisa que no falle el tracking (por desgarres en la cinta o cabezas de video sucias) o el servo (por problemas con la sincronía, constancia en la velocidad o el código de tiempo), fallas que generalmente eran provocadas por los cassettes y en menor grado por las cabezas de la grabadora, la cual indica los problemas mediante alarmas luminosas y auditivas; si se trabaja con baterías estas deben ser reemplazadas oportunamente cuando se descarguen (la grabadora lo indica), y mantenerlas en constante recarga; la custodia y transportación de la grabadora le corresponden al asistente de cámara. El código de tiempo debe ser registrado en hojas de calificación (Ver ejemplo 7) expresamente elaboradas para esto, anotando el número de secuencia, escena, toma (en ese orden, ya que una está contenida dentro de la otra) y el tiempo de inicio y término de cada toma, así como una breve descripción de lo grabado, anotando cual es buena, regular o mala y si son de protección (cuando se cree que ya se grabó la toma buena en ocasiones se hace una más de protección; esto ocurre cuando no se han hecho más de tres tomas antes de la buena); en la parte superior de la hoja de calificación se anotan el nombre de la grabación, la ubicación de la locación, fecha, si hay audio o no, número de cassette, nombre del camarógrafo, tipo de cámara, si es grabadora portátil o camp corder y las observaciones que se crean prudentes a fin de facilitar al máximo la edición; los cassettes deben marcarse, clasificarse y bloquearse (para evitar que se vuelva a grabar en éste) en cuanto se termina la cinta; a los cassettes de formato 3/4 se les coloca un botón de plástico o un

pedazo de masking-tape en el orificio de rec, y a los M-DOS y Betacam se les mueve una pequeña palanca que traen integrada; generalmente la custodia del material grabado recae en el asistente hasta que se termina la grabación, a menos que el director indique lo contrario; el que siempre haya cassettes (vírgenes o reciclados) es también su responsabilidad, manteniendo una reserva mínima de 4, solicitando los necesarios con suficiente anticipación; una vez terminada la grabación se debe limpiar la grabadora con el kit de limpieza, y pasar a máquina las hojas de calificación; en ocasiones la actividad de la asistencia de cámara se prolonga hasta la post-producción, apoyando la actividad del director durante la edición.

Como amarga experiencia se tiene lo que sucedió durante la grabación de algunas escenas del programa "Confianza"; se utilizaba una grabadora de video portátil M-DOS, que tiene complicados sistemas de código de tiempo interno, con los que se debe tener cuidado al retroceder o borrar la cinta, ya que en el mejor de los casos se altera la sincronía y en el peor el código puede confundir al asistente borrando al regrabar sobre lo ya grabado; para el programa mencionado se requirió eliminar algunas tomas malas para aprovechar la cinta, pero al hacerlo el asistente modificó mal el código, de tal manera que el tiempo a partir del cual se reiniciaría la grabación contemplaba buena parte del material que no se debía borrar, y desgraciadamente nadie se percató del error (a pesar de que el tiempo de duración del cassette era inferior al tiempo que marcaba el código, al momento que la grabadora indicó el término de la cinta) hasta el

momento en que el material se editaba, y no se localizaban las tomas que indicaban las hojas de calificación; es obviar el mencionar el problema que se generó, ya que no se podían regrabar las tomas borradas.

Si la actividad anterior era de enorme responsabilidad la que se adquiere al encargarse de la cámara es aun más delicada y se comparte con el camarógrafo, al ser encargados del uso, custodia y transporte de la cámara, que debe ser tratada, como decía uno de los camarógrafos que más era llamado a trabajar para el banco, "como la niña de los ojos", ya que son delicadas y costosas; el asistente la debía mantener en un lugar seguro mientras no se utilizara, cuidando que se mantuviera limpia y seca utilizando un kit de limpieza especial; debe tener a la mano los accesorios como lentes, lentillas, kit de estudio, cables BNC de repuesto, etc.; si hay desplazamientos de un set a otro debe ayudar al camarógrafo a trasladar el equipo; cuando se requiere hacer tomas complicadas (como cuando se hacen muchos cambios de foco) se debe asistir al operador; cuando se utiliza un gun (donde generalmente sólo trabajan camarógrafo y asistente), y no se puede montar sobre la cámara, se deberá sostener con la mano; el transporte de la cámara, siempre que sea posible, deberá hacerse en su estuche (cuando se utiliza camp-corder no se puede) para evitar golpes.

Durante las grabaciones es cuando se aprecian todas las precauciones que se deben tener con el equipo de video, en

especial con la cámara; como sucedió en una grabación en la que no se quitaron los cables que unían la cámara con la grabadora mientras estaban en el piso, provocando que alguien al pasar se enredara con los cables y arrastrara el equipo, causándole serios daños a la cámara; se le rompió el view finder y se desajustó el lente, además de retrasar la grabación mientras se conseguía otra.

El asistente de cámara debe de responsabilizarse de instalar el equipo de monitoreo, switcheo y edición que requiera la grabación, con el apoyo del editor y el camarógrafo; fuera del área de trabajo se debe instalar un monitor donde se pueda observar la progresiva instalación de lámparas, escenografía y utilería previo al Kiu (Cue, como se le conoce comunmente) de grabación, para posteriormente observar el desarrollo de las actuaciones en sus correspondientes encuadres y movimientos de cámara; si no hay sonidista debe instalar el equipo de audio, así como hacerse cargo de su operación durante la grabación (caña, boom, mixer portátil, micrófonos inalámbricos y alámbricos); cuando se utiliza teleprompter el asistente de cámara debe instalar y manejar el lector de textos; cuando las tomas son largas y hay momentos de calma debe apoyar al director y a su asistente, observando el monitor para detectar fallas que puedan pasar desapercibidas; cuando la grabación lo requiere se debe convertir en jefe de piso y controlar el movimiento del set, supervisando la actuación y dicción de los actores, que los movimientos de cámara sean los correctos, que no haya ruidos ajenos a la grabación, etc.

La actividad del asistente de cámara es agitada mientras se graba, pero antes de iniciarse la grabación y entre toma y toma hay lapsos de calma que en ocasiones se tornan aburridos, por lo que, aunque no se le ordene, busca cooperar en otras actividades sin descuidar la propia; a lo anterior hay que agregar que generalmente la asistencia quedaba a cargo de algún empleado del banco (de planta o por honorarios), mientras que el resto del grupo, en su mayoría, era gente externa que no necesitaba ayuda en su labor (de su buen desempeño dependía su próxima contratación), que hacía la asistencia de cámara más monótona.

En seguida se detallará lo que el iluminador o fotógrafo desarrollaba en Banamex:

Es la persona responsable de que los video-programas mantengan constantes los niveles y la calidad de la iluminación, adecuándola a los diversos tipos de locación que se pudieran presentar, así como a las condiciones lumínicas naturales o artificiales que se encontraran. En el Banco esta actividad comúnmente se relacionaba con la de camarógrafo, ya que tanto uno de los iluminadores de planta como los externos sabían operar la cámara, lo que era aprovechado por los directores y productores para ahorrar dinero y evitar controlar más gente; el desempeñar dos funciones a la vez implicaba pagar más dinero, pero no tanto como si fueran dos personas.

El fotógrafo o iluminador sólo tiene actividad en dos de las tres grandes etapas de la elaboración de un video, la pre-producción y la producción. Durante la primera de éstas su labor se centra en reconocer las locaciones durante el scouting y con base en las necesidades del guión determinar que cantidad y tipo de equipo de iluminación necesitará, tomando en cuenta el que pertenece al Banco para ahorrar lo posible. El iluminador debe sostener pláticas con el director para acordar las características de la iluminación, los ambientes que se tienen que crear, la intención de éstos, que horarios se pretenden, recrear, en que época se ubicará la historia, etc.; también debe ponerse de acuerdo con el productor en que días necesitará determinado equipo, para que en caso de que éste sea rentado se ocupe exclusivamente el tiempo especificado y no genere más gastos; de acuerdo a la intensidad del trabajo que se planea y a lo complicado del trabajo el iluminador solicitará al productor que se contrate determinado número de staffs, los que apoyarán la parte manual de la grabación.

Durante la etapa de producción el fotógrafo junto con los staffs son los primeros en entrar en actividad, comenzando a colocar las lámparas que conformarán la iluminación principal o llave, a partir de la que se desarrollarán las demás condiciones lumínicas; el fotógrafo debe estar en contacto permanente con el director para que todo salga como él decida, además de ponerse de acuerdo en cuanto a cuál será la siguiente toma e ir adelantando. En muchas ocasiones el iluminador sólo escucha lo que se pretende lograr y él se encarga, desde su punto de vista, de hacerlo

realidad, pero si el director no estuvo durante el proceso pueden surgir problemas que van desde una leve modificación hasta el cambio completo del concepto logrado; generalmente lo obtenido por el iluminador y los staffs en una primera instancia, aun sin la supervisión del director, es de buena calidad por la experiencia que éstos tienen después de haber participado en tantas grabaciones con diferentes características, pero quien dirige la grabación por un lado tiene criterio diferente y por otro busca hacer sentir su presencia y jerarquía al indicar modificaciones.

La labor del fotógrafo va ligada estrechamente con la del camarógrafo, ya que éste es quien detecta las carencias, excesos o mala dirección de la luz al estar registrando todo a través del lente de la cámara, teniendo por lo tanto una visión global, además del punto de vista real o el que observará el espectador en la televisión; es por lo anterior que, como se citaba líneas atrás, que era conveniente que el camarógrafo fuera también el iluminador. Con el comentario anterior se retoma el eterno conflicto entre quien es sólo operador de cámara y quien es camarógrafo, que implica además saber iluminación.

La actividad del iluminador o fotógrafo se ve restringida una vez iniciada la etapa de post-producción, ya que la etapa de grabaciones a concluido y sólo en casos especiales, por algún olvido o porque parte del material se perdió o resultó dañado, a la par de la edición se realizarían grabaciones; pero en general el fotógrafo y los staffs dan por concluidas sus actividades al

iniciarse la etapa de post-producción.

La labor del sonidista es un tema que en el Departamento de Comunicación Audiovisual se tornaba confuso, ya que quien era el responsable también lo era de la iluminación y la musicalización; motivo por el que continuamente los demás empleados debían cubrir la responsabilidad de la instalación del equipo de grabación del audio y de su posterior registro; enseguida se detallará cuales eran las funciones del sonidista:

Es quien se encarga de planear que equipo de audio o sonido se necesitará, entendiendolo como sonido lo que apunta Donald Hoeffter: "...en el punto donde se percibe el sonido por el cerebro -y quizás más allá- se le puede definir con una sola palabra: vibración. En principio el sonido se crea al hacer vibrar un objeto. ... Cualquiera que sea su origen, estas vibraciones se transfieren inmediatamente al medio ambiente, que es generalmente el aire." (Hoeffter Donald, Carl. "Audio Básico" pag. 9. 1966), además del armado de este equipo, su instalación y control de la grabación del sonido; en él se delega la responsabilidad de la grabación del audio en directo de las tomas que así lo requieran, ya que a algunas se les hará doblaje o sólo llevarán fondo musical en la edición. En palabras de Soler Llorenc el sonidista o encargado del audio es el: "Responsable de los aparatos de grabación de audio, tanto en la toma directa de sonido como en los procesos de post-producción." (Llorenc, Soler. "TV una Metodología" pag. 169. 1980); normalmente el audio es

grabado por el personal del banco con equipo propio, pero cuando el programa requiere una grabación de audio especial o muy extensa y complicada se contrata a un sonidista profesional; esta labor requiere amplia experiencia en el manejo de los diferentes tipos de equipo de audio, así como técnicas que permitan la solución de los diversos problemas que representan las características de cada locación.

La instalación del equipo se realiza paralelamente a la del camarógrafo y su asistente, ya que los cables de audio que salen del mixer se conectan directamente a la grabadora de video, donde se controlarán los niveles para evitar la saturación, la cual define acertadamente Llorenc de la siguiente manera: "El margen de volumen sonoro que un sistema de sonido puede manejar es limitado. Cuando este volumen es demasiado alto, los sonidos producirán distorsiones." (Llorenc, Soler. Op. Cit. pag. 44. 1980), mientras que por otro lado se le puede dar ganancia al nivel en relación al tipo de micrófono; en cuanto a estos últimos el tipo a utilizar es determinante en la instalación del resto del equipo, ya que si son dinámicos el cable cannon debe estar en buenas condiciones, porque por ahí pasará el audio y la energía eléctrica que los hará funcionar; los de otro tipo usan baterías y no es tan riguroso el control sobre los cables como en los casos anteriores; el mixer portátil cuenta con selectores de señal (phantom, dinámico y no dinámico) de acuerdo al tipo de micrófono, reguladores de salida y de entrada de audio, salida para monitoreo, selector de señal amplificada, etc. (dependiendo del modelo y la marca traen más accesorios). Al instalar las

líneas de audio se deben alejar de zonas eléctricas o magnéticas (cables, transformadores, computadoras y zonas magnetizadas) para evitar inducciones o gis (conocido comúnmente como Hiss) que alteren o distorcionen el sonido, como lo define Donald Hoefter "Un sonido reproducido está distorcionado si contiene componentes adicionales que no estaban presentes en el original, o si carece de ciertas características que se hallaban presentes en el mismo" (Hoefter Donald, Carl. "Audio Básico". pag. 91. 1966); se debe revisar que no haya falsos contactos, mantenerlas alejadas (dentro de lo posible) del agua o zonas húmedas, evitando el uso de adaptadores (cannon-RCA, plu-mini plu, macho-hembra, etc.) porque se pierde fidelidad. El micrófono inalámbrico es el que genera más problemas, ya que su señal se puede mezclar con otras similares y cercanas, o puede captar estaciones de radio; con los anteriores y los lavalier existe el problema de que están en contacto con el actor y se generan roces o inducciones que vician el sonido, lo cual se aminora colocando algodón alrededor de éstos o haciendo un nudo con el cable; para ocupar más de 4 micrófonos inalámbricos a la vez deben ser de excelente calidad, y que no se utilicen otros cerca del lugar, ya que es frecuente que se empalmen o bloquen las señales generando interferencias; cuando se utilizan del tipo direccional en exteriores se debe utilizar zepelines (estuche cilindrico generalmente cubierto por peluche, dentro del cual ira suspendido el micrófono mediante ligas amortiguadoras) que aminoran el roce del viento. La instalación de bocinas o altavoces es más difícil de lo que parece, ya que si el cable que lleva la señal tiene añadiduras

éstas deberán polarizarse (verificar, mediante el uso de un voltímetro, que las puntas del cable conduzcan el mismo tipo de señal), ya que se pueden producir inducciones o gis (comúnmente conocido como hiss) suaves pero muy molestos; la señal para las bocinas debe amplificarse, pues si se usa directamente no será de la calidad y potencia suficiente para un evento por pequeño que sea, además se debe revisar que el amplificador sea de una capacidad acorde a la salida de las bocinas.

Los mayores problemas al que se enfrenta un sonidista es la inducción, el gis (por algunos conocido como hiss) y el empalmamiento de señales; como lo sucedido durante la Reunión de Especialistas en Recursos Humanos en la Ex-Hacienda Galindo, Querétaro, donde el salón utilizado para el evento tenía enormes zonas magnéticas, líneas de electricidad y numerosas computadoras que controlarían el sistema multimedia; se tuvo que armar y desarmar el equipo de video en más de 25 ocasiones, improvisando e inventando soluciones a las inducciones y el gis, las que iban desde mantener temporalmente suspendidas en el aire las líneas hasta colocar madera debajo de éstas a todo lo largo; con los micrófonos también hubo problemas, ya que se usaron inalámbricos, al igual que en el salón de a lado, generándose empalmes e inducciones sólo en el equipo del banco, debido a su baja calidad después de negociar se llegó al acuerdo de utilizar determinados canales y frecuencias simultáneamente con previo aviso. Para otro programa llamado "Imagen" no se pudo contar con el mixer portátil y se requería utilizar 4 micrófonos a la vez y utilizando grabadora de video camp-corder ; todo iba bien hasta que se

tuvieron que hacer movimientos de cámara en dolly, por que aquello era una verdadera maraña de cables (4 de audio, dos de video de más de 10 metros cada uno y los de energía eléctrica) los que se tenían que desplazar junto con la cámara, para lo que se tuvo que hacer un sólo atado con masking-tape para facilitar la tarea; afortunadamente no hubo muchas inducciones pues hubiera sido casi imposible solucionarlas. La instalación de micrófonos lavalier (de solapa) o inalámbricos son un verdadero problema cuando se trata de mujeres, ya que generalmente deben ir ocultos o muy cerca de la boca; durante un casting varias modelos llegaron con ropa muy provocativa (amplios escotes, tops, vestidos entallados, etc.) y el micrófono se les debería colocar directamente enmedio del busto, ya que carecían de solapa, y algunas en franca coquetería pedían alguien de producción en específico se los colocara; algunas más originales se desabotonaban completamente la blusa o el vestido y se pasaban el micrófono alrededor del cuerpo, con el pretexto de ocultarlo; todo ésto se daba por el afán de sobresalir o llamar la atención del director o el productor para ser contratadas.

En la instalación de líneas de audio era común que por error de parcheo (conexión de cables de acuerdo a las necesidades) se conectara salida con salida o equivocando la entrada, generando voladuras de amplificadores, daños a los canales del mixer, etc. Algo que debe revisarse continuamente es el nivel de carga de las baterías de los micrófonos, los indicadores de nivel de audio del mixer y de la grabadora de

video, así como el buen estado de los canales; lo anterior es porque en ocasiones la reproducción del audio en la grabadora de video es diferente a la del monitor, ya que de esta forma se aprecia su verdadero estado, que pudo haberse afectado por el estado de las baterías. Malas grabaciones se pueden evitar estandarizando los medidores de nivel de audio (Vúmetros) de la grabadora y el mixer, mediante el uso del tono o zumbido que reproduce este último con niveles estables, y lo que registre un medidor lo debe hacer el otro, de lo contrario hay que hacer ajustes; si se detectan fallas en los canales de audio se deberán cambiar (tanto en mixer como en la grabadora de video), ya que en la locación no se pueden hacer reparaciones, además de que se requiere de personal capacitado.

A continuación se detallará la actividad que realizan los **staffs** durante las grabaciones y fuera de ellas, ya que su actividad no sólo se centra en la asistencia al fotógrafo o iluminador, si no que va más allá:

Comenzaremos por definir qué es un **staff**, que traducido al español quiere decir apoyo, sosten o personal; retomando esta idea se puede decir que es el trabajador que se encarga de hacer realidad las ordenes del fotógrafo, quien a su vez obedece al director y al productor; se encarga de realizar la parte manual más ruda de la elaboración de un video-programa, de transmisiones en vivo o de la producción de una película, y en los tres casos es llamado de la misma manera. Las habilidades y conocimientos de un **staff** deben ser vastos y variados, centrando su

conocimiento en el manejo de la energía eléctrica, mientras que de manera general debe conocer y saber utilizar cualquier tipo de tramoya, equipo de iluminación y accesorios de cámara; debe tener conocimientos básicos de la grabación de video o cine, poseer habilidades manuales, gran creatividad y capacidad de improvisación, saber adaptarse a cualquier condición de trabajo y tipo de locación, además deben tener buena condición físico-atlética que les permita correr, cargar cosas pesadas, trepar con habilidad a los pasagatos o lugares de difícil acceso, etc. El trabajo de un staff es regularmente pagado, actualmente ganan entre N\$250.00 y N\$300.00 por una jornada de aproximadamente 10 horas de trabajo continuo, más horas extras; se dice regularmente pagado porque es agotadora su actividad, que sólo es amparada por su buen desempeño y las pocas prestaciones que el Sindicato de Técnicos y Manuales les pueda dar a los que estén agremiados; gran número de staffs prestan sus servicios como free lancer, elaborando recibos de honorarios registrados ante la Sria. de Hacienda sin estar sindicalizados, lo que no afecta porque el productor que los contrate no reparará en eso, sólo le preocupa que trabajen bien y rápido; generalmente los staffs que el Departamento de Comunicación contrataba no estaban sindicalizados, y muchos de ellos no estaban dados de alta en Hacienda, lo cual no importaba porque aún no funcionaba la actual reforma fiscal, pero en cuanto entró en vigor esta situación no pudo continuar.

Cada productor tenía un fotógrafo de confianza que siempre

contrataba, y éste a su vez tenía a un grupo de staffs a los que siempre llamaba o con los formaba equipo que a su vez pertenecía a una agrupación más grande que los representaba legalmente; era muy difícil que otros staffs fueran contratados porque el Departamento de Comunicación, sólo llamaba a quienes que tuvieran relación con el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC) o fueran conocidos en el ambiente cinematográfico al cual pertenecían algunos gerentes o subgerentes; y por otro lado, sólo si el personal de planta no era suficiente se les contrataba; todos los empleados, de planta o no, que trabajaran regularmente en el Banco debían desarrollarse como staffs, y a partir de esto se deslindaban responsabilidades de acuerdo a sus habilidades, generando un rol de actividades que hacía que todos hicieran de todo, a excepción de uno de los editores que sólo cubría su labor; quienes tenían menos habilidad o experiencia eran los primeros en desarrollar esta actividad, al igual que los que trabajaban por honorarios quienes eran los primeros en ofrecerse para realizar esta labor, ya que los de planta lo rechazaban por considerarlo un trabajo que los bajaba de categoría y no querían convertirse en "jala-cables", a menos que no quedara otra opción; de cierta manera era comprensible esta actitud, porque este trabajo tan rudo se tenía que realizar vestidos con traje y corbata para cuidar la imagen del Banco, a diferencia de un verdadero staff que labora con ropa cómoda y fresca, facilitándoles correr, trepar, arrastrarse por el suelo, soportar el calor de los reflectores, cargar cosas pesadas y tener gran actividad en general. La jornada de trabajo de un staff es larga,

ya que son los primeros en llegar (junto con los de producción) a la locación y son los últimos en irse, ya que al final de una grabación sólo queda el tedioso trabajo de dejar todo como estaba y recoger el equipo de iluminación y video. Esta actividad requiere del desarrollo de habilidades y mañas que faciliten el trabajo diario, agilizándolo y eficientándolo a la vez que les permita soportar largas jornadas de trabajo, en las siguientes líneas se desarrollarán apartados que hablen de una recopilación de las situaciones, actitudes y formas de trabajar que más se repitieron en las grabaciones por parte de los staffs. Líneas adelante se explicará el apoyo que el staff brinda a la labor del productor.

La actividad de un staff no se puede delimitar estrechamente a determinadas actividades, por el contrario, se podría definir como que su labor es todo lo que se le permita hacer; esta actitud es su forma de asegurar tener trabajo en otras grabaciones; para el personal del Banco por honorarios era una actitud similar que buscaba alargar la estancia en el trabajo y "soñar" que algún día serían contratados adquiriendo la planta. Los encargados de la producción se veían favorecidos con esta interesada actitud de servicio, ya que contaban con personal para recoger y devolver equipo de iluminación, video y accesorios de cámara, y que aceptaban lo que se les ordenara no importando el horario ni las distancias. En producciones que destacan por sus inversiones de dinero es posible designar a una o varias personas para cada una de las actividades, pero cuando el presupuesto es reducido hay que sujetarse a lo que se

tiene realizando más de una actividad a la vez; éste es el caso del personal de producción que tienen que convertirse en utileros, escenógrafos y de cuanta actividad se requiera, contando con el apoyo de los staffs. El director decide como quiere que se disponga el mobiliario de la locación, y el productor debe hacer realidad estos deseos haciendo uso de los staffs. Para la grabación del programa "Modelo Integral de Salud" se realizaron algunas tomas en la Casa de Caracol, la cual contaba con pesado mobiliario rústico antiguo elaborado en maderas finas, que tuvo que ser reubicado casi en su totalidad por necesidades del guión; la anterior actividad se vio complicada porque no se podía provocar la más mínima rayadura al piso y paredes cubiertas con madera; y por si fuera poco los pasillos y escaleras eran sumamente estrechos, al grado que parecía que los muebles habían sido elaborados dentro de los cuartos donde se encontraban, ya no había otra forma de explicar como los habían metido sin causar destrozos; el piso tuvo que ser cubierto con mantas y periódicos para evitar rayones, provocados por el lento desplazamiento de los muebles y por los tripiés, tanto de iluminación como de video, a los que se les cubrió las patas con masking-tape para evitar más daños. Actividades similares se dan en casi todas las locaciones donde hay que modificar la disposición de su mobiliario de manera que se adapte a la ambientación que el director desea lograr. Otra actividad en la que se da apoyo a los encargados de la producción es la instalación de toda la utilería que se planeó llevar para complementar la existe en locación; por ejemplo, para el

programa "Agenda del Jefe" se requirió grabar un largo travelling sobre una tonina con rieles que mostrara a seis actores en diferentes actividades cada uno: hablando por teléfono celular, operando una computadora, trabajando en un escritorio, utilizando una máquina de escribir eléctrica y dos personas hablando de negocios acaloradamente; la producción tuvo que traer toda la utilería necesaria y colocarla en un escenario donde ciclorama y piso eran color blanco que no debía mancharse, porque de esta manera se facilitaría la perforación de la imagen en post-producción; este color fue colocado por los staffs y a ellos mismos les tocó ensuciarlo y volverlo a pintar cuantas veces fue necesario, ya que la producción no les proporcionó bolsas de plástico para cubrirse los zapatos y no manchar el piso al colocar la utilería o escenografía.

Durante algunas grabaciones surgían imprevistos como la falta de equipo de iluminación o accesorio de cámara, lo que la producción tenía que conseguir inmediatamente, haciéndose acompañar de los staffs que estuvieran desocupados, por una parte para cargar y por otra porque las compañías que rentan equipo los conocen muy bien, lo que agiliza el trámite de renta; muchos de los que laboraban en el banco ya tenían crédito en GECISA S.A., Hernández Hermanos, Multishow, Resonancia, VideoMex, etc. y todo se debía al constante trato con los dueños. Si durante la grabación la escenografía necesitaba repararse o modificarse la producción y el cuerpo de staffs debían resolverlo; así mismo, cuando faltan actores o extras generalmente se utiliza a los staffs, quienes de inmediato acceden y participan; cuando se

tiene que parar el tránsito, desviarlo, conducir vehículos que aparecen en escena, hacer reparaciones mecánicas o modificaciones sencillas, hacer compras o conseguir utilería los staffs pueden hacerlo si no hay quien lo haga. Al finalizar un día de grabaciones se debe colocar todo como estaba, y las modificaciones deben volver a su estado original, así como recoger el equipo utilizado acomodándolo en los vehículos para ser devuelto al banco o a donde se rentó, si aún es tiempo; la utilería y la escenografía deben retirarse de la locación (la que pertenece o es responsabilidad del banco) o llamar a los responsables de recogerla; todo ésto y algunas otras cosas que no se repitieron en forma constante son las que realizan los staffs, aparte de su función principal que es el apoyo a la labor del fotógrafo. Se decidió iniciar con el apoyo que se brinda a la producción porque es lo primero que realizan al comenzar una grabación.

El apoyo que se le brinda al fotógrafo o iluminador es la función principal por la que se contrata a los staffs, ya que es en lo que más experiencia tienen; la labor comienza desde el momento en que se baja el equipo de iluminación de las camionetas, previamente a la recepción de instrucciones de como se debe distribuir; aclarado lo anterior se buscan las fuentes de energía eléctrica para tender líneas que alimenten la parte de la locación en donde se iniciarán las grabaciones; éstas pueden ser tableros con interruptores de seguridad que hay en cualquier construcción, líneas eléctricas aéreas en la calle,

transformadores aéreos o subterráneos y plantas portátiles de generación de electricidad, encontrando como única diferencia su disponibilidad en la locación y el voltaje, por que el manejo de la electricidad es el mismo en todos los casos; se utiliza con más frecuencia los tableros, ya que sólo basta con desarmarlos, revisar si son de 120 o 220 volts e identificar cuales son los cables tierra y los de corriente; si el voltaje es de 120 bastará con "colgar" una extensión con caimanes de los cables alimentadores, y cuando es de 220 habrá que dividir la energía(ocupar sólo una fase) tomando el cable de corriente y cualquier otra tierra física que haya alrededor, de esta manera se utilizará sólo 110 volts, suficientes para alimentar cualquier aparato eléctrico adaptado a corriente bifásica (120 volts); si se necesita más energía se pueden ocupar tres hilos de doble o triple cero, colgándolos de las dos tierras y la corriene que tiene la alimentación trifásica y conectándolos a un spider para facilitar la colocación de más extensiones; hay que tener cuidado en no sobrecargar las líneas, procurando balancear la demanda eléctrica, y si aún persiste (que es detectable por el calentamiento de los hilos) y no se puede prescindir de ningún aparato que esté conectado se debe buscar una fuente extra, ya sea de alguna línea aérea o contratando una planta portátil, pues de lo contrario se puede producir un apagón e incluso un incendio; se debe evitar el uso de contactos de la locación porque fácilmente se sobrecargan las líneas botandose los breaks de protección, por lo que sólo se recurre a ellos cuando el consumo de energía es mínimo; en cuanto a los postes y transformadores el riesgo que implica su uso es mayor, ya que

generalmente se produce un campo eléctrico alrededor de éstos y fácilmente se puede recibir una descarga, por lo que al iniciar se debe verificar si el voltaje es bajo para colgar los hilos manualmente, o con garrochas de madera a una distancia no menor de dos metros si es alta; las plantas portátiles son el ideal para el fotógrafo, ya que se asegura un voltaje constante sin riesgo de un apagón que paralice la grabación, mientras que por otro sus operadores facilitan el trabajo de los staffs al ofrecerles largos hilos que, generalmente, llegan hasta el interior de la locación, con energía trifásica (en otros apartados se ha hablado de los beneficios de las plantas sonorizadas e insonorizadas).

Ya ubicadas las fuentes de electricidad se procede a la distribución de la iluminación, la cual variará en cada toma manteniendo constante la designada como general o principal; generalmente se resuelve primero la luz solar eliminándola o aprovechándola, lo cual radica principalmente en el control del paso de luz natural por ventanales, tragaluces o la compensación con la artificial; en la grabación que se realizó en la sucursal bancaria Universidad para el programa "Confianza" se tuvo que cubrir con un babenet un enorme tragaluz que iluminaba la parte principal de la locación, buscando difuminar la luz solar para facilitar la compensación o empate; para los staffs fue un verdadero acto circense el colocar el babenet, pues lo grande, la altura y el difícil acceso requerían de un grán esfuerzo que se prolongó por más de una hora, sobre escaleras y trepándose a la

azotea para poder asegurarlo; ya controlada la luz de la locación se armaron las lámparas de acuerdo a las necesidades, colocándoles aspas, montándolas sobre tripiés italianos, centurys, convencionales, y modificando el haz de luz con conos, gobos, banderas, portafiltros, difusores, etc., y hacer adaptaciones o composturas si algún equipo fallara; cuando a los tripiés les fallan las mariposas que aseguran sus extensiones, se pueden colocar varias capas de masking-tape exactamente donde termina la primera extensión alrededor del tubo que sale de ésta, no permitiendo que se regrese una vez extendido; si a alguna de las lámparas le fallara el carro para enfriar o calentar la luz, debe ser reparado, así como la reposición de los focos fundidos y los espejos reflejantes del interior; el staff debe colocar el filtro y el difusor en los portafiltros, así como montarlos sobre los yoyos o las varillas con yoyos que normalmente tienen los tripiés centurys, para posteriormente darles la altura y distancia suficientes con relación a la lámpara, logrando el efecto que el fotógrafo desea y evitando que el filtraje se quemara por el calor generado; en ocasiones se tiene que prescindir de los portafiltros por razones de espacio o tiempo, teniéndose que fijar el filtraje sobre las aspas de la lámpara con pinzas de madera para ropa o clips, procurando mantenerlo lo más alejado posible del foco, retrasando la combustión del filtraje que a la larga será inevitable; aunque en esta técnica sólo se utilizaban lámparas no mayores de 2 mil watts el calor era suficiente para quemarlos.

Los rebotes se montan de forma similar a como se hace con

los portafiltros, ya sea desarmando el yoyo y con el extremo macho perforar el centro del cartoncillo o de la placa de unicel, para posteriormente colocar la otra parte del yoyo presionando el rebote; también se puede fijar una orilla de éste entre los componentes del yoyo que previamente han sido aflojado, y en seguida volverlo a apretar apoyando el otro extremo del rebote en la cabeza del tripié; se debe tener cuidado porque éstos también se queman, sobre todo los de unicel, ya que el haz de luz se concentra directamente sobre éstos para rebotarlo, produciendo gran calor. Cuando no hay suficiente espacio para colocar tripiés los staffs recurren a los pull cats (tubo con extensión y gomas en las puntas que permiten fijarlo de piso a techo o de pared a pared, a la medida que se necesite), pudiendose colocar lámparas con base y mordaza en posiciones, que incluso, sobre tripié costaría trabajo lograr, además de que puede pasar desapercibido por su color negro que se confunde con la decoración de la locación. Si se necesitan colocar lámparas en una posición baja y no se puede hacer directamente sobre el piso hay tripiés y bases pequeñas, con cabezas con diferentes opciones (con pernos, orificio para lámparas con perno integrado y opción a diferentes tamaños) que permiten colocarlas hasta a 20 centímetros del piso y en espacios reducidos, como detrás de muebles, entre plantas, etc., y sin el riesgo de causar daños a la locación por el calor que generan las lámparas.

Tal vez lo que implica más trabajo para los staffs es la colocación de iluminación en la araña o tramoya, ya que por un

lado es complicado fijar las lámparas con mordaza sobre los tubos y dotarlas de energía eléctrica y por otro orientarlas de acuerdo a las órdenes del fotógrafo, a lo que hay que agregar la altura, el mínimo espacio y el calor. En general cualquier equipo que se instale en el pasagatos debe ir asegurado con alambre recocido, por ser éste el que mejor resiste las altas temperaturas; durante una grabación en el foro "Cine Comercial" se tuvo que colocar exactamente sobre la locación una gran lámpara de 3 focos de mil watts cada uno con difusores de gaza integrados, y al encenderla para complementar la iluminación que va sobre tripiés un fuerte estallido, acompañado de una lluvia de vidrios, hirieron a algunos staffs; pasado el desconcierto se descubrió que la lámpara había estallado por falta de ventilación, ya que al colocarle las gazas no se permitió la entrada de aire y el sobrecalentamiento reventó los focos, lo que no fue culpa de los staffs, ya que este equipo pertenecía al foro y no se había modificado en lo más mínimo. Cuando se colocan lámparas en la tramoya o la araña las aspas deben asegurarse a la lámpara mediante cable recocido, ya que hay que recordar que son metálicas y lo suficientemente pesadas como para generar un accidente; cuando las lámparas son muy pesadas o el tripié se coloca en una posición poco estable se colocan sacos de arena sobre las patas para dar una mayor estabilidad y evitar caídas, independientemente de asegurar la base de la lámpara al tripié mediante un amarre con alambre recocido; si lo que se desea es ganar más altura de la que ofrece el tripié se utilizan los apple box o cajones manzaneros como base para ganar altura.

Cuando se están desplazando lámparas de tripié, sus

extensiones deben enrollarse para evitar tirar algo accidentalmente o golpear la lámpara fundiendo el foco, los cuales son delicados y de pocas horas de vida; para que los staffs desarrollen bien su trabajo requieren que no se les estorbe mientras se desplazan, pues como lo hacen con mucha rapidez se pueden provocar accidentes, por lo que el área donde se graba debe estar despejada, retirándose las personas que no tienen una actividad específica o están inactivas; por ejemplo, para un programa que promovía el hábito de la lectura se grabaron algunas tomas en la biblioteca del museo Franz Mayer (frente a la alameda central), y quien dirigía la grabación era en verdad encimosa y estorbaba la labor de los staffs, lo que provocó que al momento que éstos desplazaban un tripié que sostenía una bandera negra de madera, ésta se sacó y golpeó fuertemente a la directora; ésta se encontraba sentada sobre el piso entre los tripiés y exactamente por donde se movían los staffs, provocando además que al tratar de evitar el golpe tirara una lámpara fundiendo su foco.

Al dirigir los haces de luz el fotógrafo sólo indica lo que se debe hacer y los staffs deben ingeniárselas para realizarlo, de hecho al colocar las lámparas inicialmente se logran niveles de iluminación aceptables a los que el fotógrafo da pequeños retoques que en muchas ocasiones no se necesitaban, pero al hacerlo reiteraban su autoridad y estilo, argumentado que faltaba el toque artístico o que la iluminación era plana y sin sentido; en realidad no se acepta que los staffs tienen la

suficiente capacidad para trabajar sin dirección del fotógrafo, cuya actitud sólo pone en evidencia que la iluminación llega a un nivel en donde se realiza de acuerdo a preferencias o puntos de vista, dejando de lado la objetividad. Como conclusión se podría decir que la labor del fotógrafo es insustituible, pero sin la ayuda de los staffs esta se vería limitada en extremo, y no sólo por la actividad física, que es algo obvio y necesario, si no por la capacidad creativa y el cúmulo de experiencias de las que puede hechar mano alguien quien de su creatividad e inventiva fortalece su oficio.

Después de su desarrollo al lado del fotógrafo el apoyo al camarógrafo es el que le seguiría en importancia, dentro de las actividades de los staffs; la ayuda comienza con la instalación del equipo de video, desde donde se monitorea y graba lo que sucede frente a la cámara; en ocasiones éste queda retirado de donde se desarrolla la acción y hay que hacer largos tendidos de cable VNC para video, además de realizar conecciones para dar señal a los diferentes monitores y la grabadora que se utiliza; posteriormente viene el armado de cámara, tripié, alimentación eléctrica portátil y conectado de cables, aunque en esta última parte sólo es apoyo porque el equipo es delicado y sólo se ayuda a fijarlo a los accesorios que ayudarán a su desplazamiento; posteriormente ayudan a colocar los cinturones de baterías que se utilizan como energía portátil alrededor del tripié.

El accesorios de cámara que cuesta más trabajo armar es la

tonina, la cual se utiliza para realizar dollys o travels montados sobre un carrito que rueda sobre rieles, que se deben adecuar a las condiciones del piso (calzarlos) colocando pequeños trozos de madera debajo de ellos, hasta lograr un deslizamiento uniforme; en cuanto al dolly (que toma nombre de una de las actividades que se puede hacer con éste; es muy similar a la tonina) su armado es un poco más sencillo, porque si el suelo presenta muchas alteraciones o no hay espacio suficiente para su colocación se tiene la opción de colocar rieles (cada riel mide entre dos y tres metros) o ruedas neumáticas que absorben las imperfecciones del suelo permitiendo un deslizamiento suave; los demás accesorios para realizar deslizamientos tienen los mismos principios y características de la tonina y el dolly, con la diferencia de que, por ejemplo, con un cricket se tiene la opción de elevar la cámara con todo y camarógrafo, mediante un brazo mecánico que permite realizar tomas espectaculares, mezclando muchos movimientos de cámara con el movimiento de travel o dolly a diferentes alturas; en cuanto a la grua, de acuerdo a su peso y extensiones de su brazo mecánico, se pueden hacer desplazamientos o no, pero generalmente es fija y su característica principal es el poder realizar tomas ascendentes o descendentes y a grandes alturas por lo largo de sus extensiones.

El equipo mencionado es de gran tamaño y peso, lo que complica aún más su armado y posterior movimiento por parte de los staffs, quienes se encargan de empujar y desplazar este equipo en la forma y velocidad que el tipo de toma lo requiera,

evitando arranques o paradas bruscas que pueden estropear la toma o tiren la cámara y operador; este último generalmente cuenta con un asistente, quien tiene funciones específicas que el staff apoya, como en algunas tomas en las que se tienen que hacer continuos cambios de foco acompañado el movimiento de cámara, requiriendo más de dos manos para realizarlo; lo anterior lo hacen bien los staffs porque saben manejar la cámara. El apoyo que el staff brinda al sonidista es primordial para su desarrollo, ya que en ocasiones lo sustituye realizando su labor, como lo veremos en seguida.

La persona que se encarga de que se grabe perfectamente el audio necesita apoyo para realizar rápidamente su trabajo, y no detener la grabación por su causa; entre las actividades en que los staffs ayudan, está el tendido de cables cannon, que se ocultándolos para que no salgan a cuadro, en la colocación de micrófonos, manejo de cañas y booms, así como eliminar fuentes de ruido que alteren la grabación como la modificación de las zonas magnéticas o sortearlas para evitar su influencia, ayudar a eliminar el gís (o hiss como comúnmente se conoce) del audio, hacer pruebas del funcionamiento de los micrófonos inalámbricos, manejo de cables cannon cuando se realizan dollys y la grabadora éste unida a la cámara (camp-corder), recrear efectos de sonido, etc. En la grabación que se hizo en la sucursal Encanto (Insurgentes Sur) para el programa "Sistema de Clientes", se tuvo que grabar con sistema camp-corder utilizando cuatro líneas de audio al mismo tiempo que se realizaba un dolly, ¡había que ver el desplazamiento de la cámara unida a cuatro cables de audio,

dos de video y uno de energía eléctrica; , aquello era una verdadera maraña que había que mover al mismo tiempo que la cámara, camarógrafo, eliminador de baterías, grabadora camcorder, dolly y staffs que empujaban, mientras otros desplazaban los cables para que no se enredaran y detuvieran el movimiento; actualmente ya no hay estos problemas por la diversidad de micrófonos inalámbricos y unidades portátiles de grabación de video, que incluso también son inalámbricas. Durante otra grabación para el programa anterior el sonidista se encontró con una zona magnética que producía un molesto gís (o hiss como comúnmente se le conoce) en el audio, que era producido por gruesas líneas eléctricas y de información de computadoras que pasaban cerca de los cables cannon, provocando lo que se conoce como inducción, por lo que la producción tuvo que pedir permiso para alterar o suspender temporalmente la actividad de estos cables para poder aislarlos; lo anterior fue realizado en su totalidad por los staffs, no por que esa fuera su responsabilidad, si no por su actitud de servicio tratando de asegurar próximos trabajos.

Otra ayuda es el manejo de la caña que es muy cansado y requiere de práctica, la que tienen de sobra por las constantes grabaciones en las que participan, donde en ocasiones auxilian al encargado de manejarla, o incluso son designados como titulares de este puesto; cuando se necesita grabar audio en situaciones riesgosas o de difícil acceso, los staffs lo realizan sin pensarlo dos veces; como sucedió en la grabación de unas escenas

para el programa "Modelo Integral de Salud", que se realizaron abordo de una ambulancia grabando el audio producido por el desplazamiento a velocidad y de la sirena, para lo cual el camarógrafo y el staff que ayudarían al sonidista tuvieron que viajar en el toldo de la ambulancia para realizar la toma, resultando riesgo por una posible caída a la velocidad a la que se realizaría la acción. Líneas adelante se detallará como el staff apoya al director en su labor creativa.

La actividad que realizan director y asistente resulta absorbente, y al grabar deben tener los cinco sentidos alertas para obtener buenos resultados, tratando de detectar errores en iluminación, actuación, escenografía, cámara y audio, tanto en su continuidad como en lo planeado específicamente para esa toma; es por ésto que quien no tenga actividad deberá apoyar la labor de la dirección, por ejemplo, no perder de vista el monitor revisando y recordando si la toma se enlaza bien con la anterior, que haya continuidad y coherencia en el vestuario, revisar que la iluminación sea la correcta, que el audio sea claro y con calidad, que la dirección de las miradas y la forma de trabajar de los actores sea la indicada, en fin, todo lo que se le pudiera pasar a los encargados de esta actividad; ésta actividad no se planea que la realice alguien en específico porque así lo decide el director, argumentando que los programas son pequeños comparados con una película (campo en el que tienen experiencia) y ellos pueden asumir esa responsabilidad aparte de la dirección; lo anterior no era exacto porque continuamente se les escapaban detalles que eran percibidos por los staffs.

Por otro lado, generalmente a la labor del director se le endosa la responsabilidad del maquillaje, el vestuario y control de la utilería, recibiendo ayuda de los staffs al desempañarse hasta de maquillistas o sastres, actividades que aprenden en producciones de películas muy grandes, en las que hay gente especializada en cada actividad y de la que observando aprenden; algunos staffs apoyan a la dirección incluso en trámites, permisos, mensajería o como chofer, ayudando en general en cualquier actividad que se necesite.

Una vez desglosado el Departamento de Producción y explicado lo que desarrollan todos y cada uno de sus integrantes, se puede pasar a describir que son y en que consiste la función de las salas de edición, así como dejar claro cual es el concepto que de edición se tenía en el Departamento de Comunicación Audiovisual de Banamex:

1.1.2.4 LA EDICION

En el Departamento de Comunicación Audiovisual existían dos salas de edición, una en formato 3/4 y la otra en M-DOS; para operarlas había una persona que se dedicaba exclusivamente a la labor de edición, desarrollándose con mayor frecuencia en la de formato M-DOS; en ocasiones uno de los subgerentes que más experiencia tenía editaba sus propios programas o algunos ajenos a petición de algún compañero al que le agradaba su forma de

trabajar; la sala de 3/4 casi no era ocupada, subutilizándola en actividades ajenas a la edición, para el armado de programas que carecían de prioridad por su espaciada periodicidad o que sólo requerían de material de stock por el bajo presupuesto asignado. La sala de edición en formato 3/4 tenía factores en contra que propiciaban su escaso uso; el primero de éstos era lo viejo del equipo y su deficiente mantenimiento, lo que se veía agrabado porque el formato estaba pasando de moda y caía en desuso, obteniéndose mejores resultados con el M-DOS en una versión versátil y de mayor calidad; otro factor determinante era la calidad de las grabadoras portátiles, las que era viejas y en malas condiciones por un deficiente mantenimiento, provocando que al grabar con ellas se hiciera con el temor de no haber grabado nada por alguna falla, o que el material fuera de mala calidad. Esta cabina o sala de edición no contaba con personal específico que la operara porque casi todos los integrantes del Departamento lo sabían hacer, lo que implicaba diversas formas de operar y cuidar el equipo, de ahí su mal estado.

La labor de un editor consiste en el armado de los video-programas, uniendo una a una todas las tomas que se necesiten mediante el ensamble, el corte directo, las disolvencias o la gran variedad de wipers que se pueden obtener de los bancos de edición; este trabajo se realiza bajo la supervisión continua del director, quien durante el proceso decide la duración, el momento de la incursión, a partir de que momento o movimiento en la toma se editará o unirá con otra toma, así como decidir que técnica utilizar para lo anterior; conforme avanza este proceso pueden

surgir variantes al plan original de edición, ya que una cosa es planearlo en papel, otra es grabarlas en video y otra muy diferente es ver el producto ya ordenado y apunto de armarse para crear un sólo concepto comunicativo; las modificaciones pueden ir desde reducir el tiempo planeado de la toma, "tomarla" o editarla a partir de un momento diferente al previsto, eliminar el audio original e insertarle voz en off, ya sea haciendo doblaje o simplemente una voz que guíe las acciones, o la drástica determinación de eliminar alguna toma o incluso secuencias completas que alteren el ritmo o la intensidad del programa. La labor de registro y ordenamiento de la grabación de las tomas es primordial para hacer dinámica la edición, ya que si el asistente de cámara no llevó el registro adecuado del material, si no rotuló los video-cassettes en forma correcta o por equivocación borró tomas grabando sobre éstas, el editor tendrá graves problemas para armar el programa, perdiendo valioso tiempo en buscar las tomas que necesita y teniendo que improvisar en caso de que falte material. Lo anterior no es grave cuando, como el caso del Banco, el equipo de edición es propio, pero si se rentan tiempos de cabina en casas post-productoras los errores cuestan dinero, ya que se comienzan a generar gastos a partir de que se entre a la sala, y si se tiene que perder tiempo en la búsqueda del material la cuenta final será enorme, lo que no es justo si se toma en cuenta que se pudo haber evitado.

El concepto que de edición se tiene varía de una empresa a otra, ya que en el Banco se le llama al armado de los video-

programas incluyendo todas las variantes de edición que se conocen, como son disolvencias, wipers, corte directo, etc., mientras que a la generación de efectos especiales o dibujos animados se le llama post-producción; en general el concepto de post-producción, en el caso del Banco, es el que contempla todos los procesos finales del armado de un video-programa: musicalización, edición, post-producción.

En otras compañías los conceptos anteriores son similares, sólo que la edición la contemplan como la unión de las tomas a corte directo, mientras que los wipers y disolvencias junto con las animaciones y efectos especiales como dibujos animados se les llama post-producción, concepto que también para ellos engloba todos los procesos finales del armado de un vide-oprograma. Tal vez lo que genere esta diferencia es que en el Departamento de Comunicación las salas de edición tenían tanto equipo de edición como de post-producción, lo que provocaba que se le contemplara como un sólo proceso.

Una vez editado un video-programa pasa a las manos del musicalizador, quien es el que se encargará de "vestir" o adornar las imágenes con audio expresamente elaborado para ese programa; a continuación se desarrollará lo que se hace en la sala de audio y cuales son las funciones del musicalizador:

1.1.2.5 Musicalización

El departamento de musicalización está a cargo de un empleado de planta y uno de honorarios, entre los dos se encargan de musicalizar todos los programas que se elaboran insertándoles música de fondo, efectos incidentales, música en primer plano, efectos de sonido, voz off, equalización del audio grabado directamente en locación y que por alguna causa tiene errores o está viciado; también tenían a su cargo la grabación del audio directo en locación, la instalación del equipo de sonido para eventos y la ambientación de reuniones sociales del personal del Banco.

El trabajo del musicalizador comenzaba desde el momento en que el director le sugería que buscara determinado tipo de música para insertarla en el programa, además de haberse puesto de acuerdo en que día se grabaría la voz off de los locutores. Ya iniciada la etapa de post-producción el musicalizador recibe un pre-master del programa editado en una primera fase, en el incertará las pistas musicales que valla armando, así como la voz en off; una vez terminado este trabajo se muestra al director para que de el visto bueno, y de ser satisfactorio se vaciará el audio del pre-master al master en en trabajo de edición. En ocasiones se dificultaba la obtención de algún tipo de música o disco de efectos y éstos se tenían que improvisar, para lo cual se realizaban mezclas o variaciones en un equipo computarizado para ese efecto; finalmente se recurría a inventar los efectos con objetos que se recordara que en alguna ocasión produjeron un

efecto similar, el cual fuera fácilmente reconocido y ubicado por el espectador.

Existía un grave problema con el encargado de este departamento, ya que aparte de este puesto era el único que sabía iluminación, por lo que los productores lo llamaban constantemente para esta labor, teniendo que descuidar su labor principal; a lo anterior hay que agregar que era muy buen operador de cámara, lo que lo convertía en un camarógrafo completo, provocando la envidia de la persona que se desempeñaba específicamente de operador de cámara (aunque se decía camarógrafo). La personalidad del encargado del área de musicalización, aunado a las preferencias y problemas personales terminaron por relegarlo únicamente a su labor de musicalizador, aunque cuando había eventos de gran importancia al primero que llamaban para colocar la iluminación era ha éste empleado, y para la elaboración de video-programas se contrataban iluminadores o fotógrafos externos.

El musicalizador y su asistente sufrían constantes críticas por parte de sus compañeros, quienes argumentaban que se pasaban el tiempo escuchando música y no trabajaban, por lo que se les debía asignar más actividades; lo que no comprendían es que el escuchar música es parte de su trabajo, y que mientras más conozcan mejor desempeñarán su trabajo, porque pueden proponer ritmos y tipos de música que han escuchado con anterioridad; otro problema al que se enfrentaban era el que no se les quería dar dinero para incrementar el acervo musical, para lo cual les

argumentaban que ya se comprarían compact disk cuando los programas lo requieran; la anterior actitud provocaba que no estuvieran actualizados en cuanto a música se refiere, y cuando se necesitaba musicalizar un programa eran pocas las opciones que se tenían, resultando muy pobre el trabajo, a menos que el director estuviera dispuesto a esperar a que el musicalizador hiciera una búsqueda del material adecuado, lo cual se podía prolongar por semanas.

El copiado masivo de los video-programas terminados era la manera de difundir las imágenes, a falta de una unidad terrena de transmisión se distribuían video-cassettes a todas las áreas del Banco que tuvieran equipo reproductor de video en formato VHS; enseguida se detallará lo que se hacía en la sala de copiado masivo, así como la labor que cumplía su encargado:

1.1.2.6 COPIADO MASIVO

Los programas terminados eran enviados al departamento de copiado masivo, donde se hacían hasta 1500 copias de un mismo master para ser distribuidos en todas las áreas del Banco donde contaran con equipo de video en formato VHS; esta labor estaba encomendada a una sola persona que era la responsable también de la videoteca y del control de todo el material virgen, tanto de video como de audio; debía llevar el control de los cassettes que eran enviados y devueltos, así como de su reciclamiento y su posterior baja después de tres copias; durante los momentos de

baja actividad también se le encomendaba la grabación de material de stock de la señal que se captaba mediante antena parabólica, agrupando estas grabaciones por temas.

Este departamento contaba con 6 bloques de 10 videocasseteras cada una, los cuales eran controlados por distribuidores de señal que mantenían constante el nivel de video no permitiendo su "caída", y que permitían supervizar mediante botoneras el correcto copiado del programa, lo cual se podía monitorear por bloques de 10 videocasseteras. También se podían hacer copias en formatos Beta, 3/4 y M-DOS, pero sólo 2 o 3 copias a la vez por que se carecía de más equipo; cuando se necesitaban más copias de los dos primeros formatos se recurría a la compañía TeleRey, a la cual se le rentaba su sala de copiado masivo, sólo que había que llevar la grabadora portátil M-DOS por que no contaban con este formato para reproducir el master durante la copia.

Este departamento tenía serios problemas provocados por la falta de personal y por la falta de espacio suficiente para almacenar miles de cassettes, además de un adecuado sistema de ventilación que provocaba constantes sobrecalentamientos de las máquinas; videoteca y videocasseteras se ubicaban en una misma oficina, además de almacenar buena parte de los cassettes regresados en el mismo lugar. Otro grave problema era que no se tenía un control efectivo sobre los programas enviados y devueltos, ya que una ocasión que se hizo un balance surgieron resultados alarmantes de una enorme cantidad de cassettes que no

se tenía idea donde localizarlos; se implementó una campaña de recuperación en toda la república, además de rastrear el almacenamiento de miles de cassettes en una de las bodegas que el Banco ocupaba para almacenar equipo dado de baja; los resultados fueron satisfactorios, aunque la mayor parte de lo recuperado no podía volver a ser usado, al menos se verifico que no había sido robado en su totalidad; lo más decepcionante fue constatar que muchos de los cassettes ni siquiera habían sido sacados de su envoltura; lo anterior era provocado porque quien podía autorizar que el personal destinara parte de su tiempo para observar el programa no informaba de la existencia de éstos, por lo que muchos empleados no sabían de la elaboración de los video-programas. Realmente no se tenía la certeza que los cassettes llegaran a su destino, es más, no se sabía si las direcciones a donde se enviaban eran correctas; a raíz de los resultados de la campaña anteriormente descrita se le encomendó al encargado del departamento de copiado masivo que, en cooperación con el personal que elaboraba la revista, iniciara una campaña de motivación para que observaran los programas, alentando una retroalimentación via cartas y llamadas telefónicas para sugerir temas y solicitar a préstamo una copia de los programas que más le hayan interesado.

Una vez desarrollado el apartado dedicado a la copia masiva de los video-programas se pasará a detallar la labor que cumple la Unidad Técnica. que al igual que el Departamento de Producción se le considera una área staff, ya que presta servicio a todos

los niveles del organigrama, tanto a directores como a los niveles más bajos donde pudieramos encontrar personal de intendencia, staffs, asistentes, etc; esta labor multiple no le resta importancia, al contrario, le da una relevancia especial que la hace destacar:

1.1.2.7 Unidad Técnica

Se le llamaba así a la agrupación de ingenieros en electrónica que daban mantenimiento a todo el equipo de video, iluminación y en general a todo aparato eléctrico de la subdivisión. La actividad de esta unidad técnica era de vital importancia, en primer lugar porque el mantenimiento del equipo se hacia en forma inmediata, y en segundo se ahorran importantes cantidades de dinero al no solicitar los servicios profesionales de otras empresas.

La unidad técnica brindaba apoyo a los eventos y grabaciones que requerían de instalar mucho equipo, o que su manejo era complicado o muy delicado; además de tener la garantía de que habría gente capacitada para solucionar cualquier problema que pudiera surgir, sobre todo si se trataba de eventos que se realizaban en el interior de la república y en días no hábiles.

Básicamente la presencia de este cuerpo de ingenieros tiene origen en la necesidad de dar mantenimiento al equipo de video en formato VHS que fue distribuido en todas las áreas del banco, el cual era destinado para observar los programas elaborados por el

Departamento de Comunicación Audiovisual. Durante mucho tiempo esta labor fue ardua, teniéndose que desplazar el personal al interior de la república durante meses sin regresar al Distrito Federal; lo anterior se entendía como una buena respuesta a los video-programas, ya que el equipo presentaba indicios de desgaste por uso constante. Desgraciadamente este aparente éxito comenzó a decaer, debido tal vez a los constantes cambios en el mando de la Subdirección de Comunicación y la consecuente inconsistencia en la promoción y apoyo de los video-programas, además de una baja en la calidad de éstos. Todo lo anterior se reflejó en el desempeño del personal de la Unidad Técnica, el cual tuvo que extender su campo de acción al mantenimiento del equipo de video e iluminación, ya que su actividad inicial estaba casi paralizada.

Para una reunión de especialistas en recursos humanos en la ciudad de Querétaro se les solicitó apoyo a la Unidad Técnica para dar mantenimiento preventivo a máquinas reproductoras de video en formato VHS; la intervención de los ingenieros no pudo ser más oportuna, ya que al momento de la instalación inicial del equipo buena parte de éste sufrió averías por una enorme sobre carga en la energía eléctrica. El campo de acción de esta unidad se extendía, incluso, al mantenimiento del sistema multimedia con que contaba el auditorio de Banamex, ubicado en la esquina de Isabel la Católica y Venustiano Carranza.

El equipo de video de reciente adquisición en formato M-DOS dio severos problemas al grupo de ingenieros, ya que los encargados de su compra tomaron una actitud demasiado vanguardista, adquirieron un equipo que aun se encontraba en una fase de pre-lanzamiento porque en el mercado aun no se conocía; las consecuencias no se hicieron esperar, y al intentar conseguir video-cassettes o refacciones para composturas se tenían que solicitar directamente a la planta ubicada en una ciudad de los Estados Unidos de Norteamérica, ya que ni siquiera el representante en México de esta compañía los podía conseguir. De hecho, sólo una televisora en la ciudad de Guadalajara adquirió este tipo de equipo, sufriendo las mismas consecuencias. Al parecer, nada confirmado, la operación de compra-venta se realizó en condiciones de dudosa legalidad y con comisiones para preferir este tipo de equipo.

CAPITULO 2

PRE-PRODUCCION

(DUDAS EN VOCABULARIO REMITIRSE AL GLOSARIO)

PLANTILLA DE FUNCIONES POR ETAPA

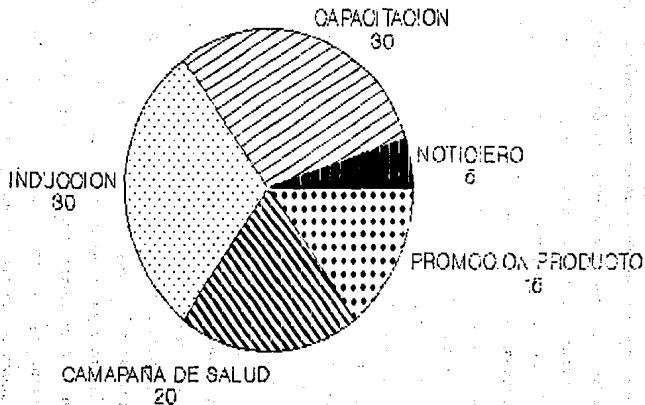
PRE-PRODUCCION

ACTIVIDAD	FUNCION
DIRECTOR	DESGLOSA EL GUIÓN, DETALLANDO LAS NECESIDADES PARA REPARTIR EL TRABAJO
ASISTENTE DE DIRECCION	APOYA EN EL DESGLOSE DE NECESIDADES, SELECCION EN CASTING, SCOUTING, ELABORACION DE PLANTILLAS
PRODUCTOR	SOLUCIONA TODAS LAS NECESIDADES DEL GUIÓN PREVIAS AL INICIO DE GRABACION
ASISTENTE DE PRODUCCION	APOYA EN LA ELABORACION DE LA RUTA CRITICA Y A CONSEGUIR LO QUE EL DIRECTOR PIDA
FOTOGRAFO O ILUMINADOR	CON BASE EL SCOUTING DETERMINA LA CANTIDAD Y EL TIPO DE ILUMINACION, LA CANTIDAD DE STAFFS Y DETERMINA LAS CARACTERISTICAS DE DEL PROGRAMA CON EL DIRECTOR
STAFF	-----
CAMAROGRAFO	-----
ASISTENTE DE CAMARA	-----
SONIDISTA	-----
EDITOR	-----
MUSICALIZADOR	BUSCA LAS SUGERENCIAS MUSICALES DEL DIRECTOR

LA PRE-PRODUCCION

Es indicado comenzar con las palabras de Jorge Gonzalez Treviño respecto a lo que es para él la pre-producción, ideas con las que se está de acuerdo: "La preparación de un programa para televisión se llama pre-producción, y en ella intervienen todas las personas que forman el staff; éstas pueden variar de acuerdo con la capacidad de la estación televisora y la importancia y grado de dificultad del programa. En resumen, la pre-producción es la preparación de todo el engranaje necesario para la realización de un programa." (Gonzalez Treviño, Jorge E. "Televisión, teoría y práctica".1983,Pag.163,164). Es la primer etapa en la elaboración de un video-programa, en la cual se planea desde la selección del tema hasta el último detalle previo al inicio del primer día de grabación. Es lo que se podría llamar una actividad de escritorio o administrativa, donde se toman decisiones determinantes para el buen desarrollo de la producción. Es una actividad (Ver Figura 8) tendiente a establecer qué se graba, cómo, dónde, quién lo hará, con qué equipo, cuándo, qué alimentación, qué presupuesto, etc., sin dejar que nada quede a la deriva; ya que hasta los imprevistos deben estar contemplados. A continuación se detallan las grandes áreas en que se puede dividir esta etapa.

TIPOS DE VIDEO-PROGRAMAS (%) DE DISTRIBUCION DE TEMAS



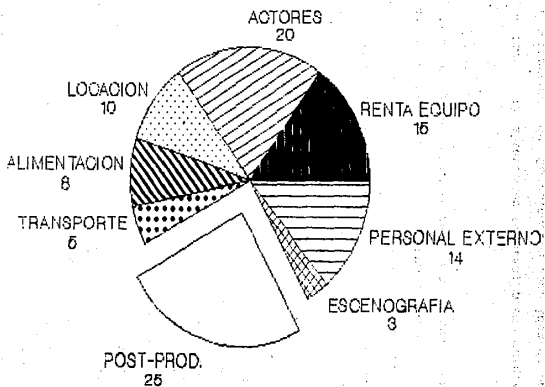
2.1 Selección del Tema

El tema o la idea es, en completo acuerdo con Lourdes Adame: "...el principio, el motivo para la realización de un video-programa. Tanto el guión como la realización están al servicio de la idea. Así, el guionista busca la mejor manera de transmitir la idea central de un programa. Le da cuerpo y expresividad a través de todos los recursos literarios y técnicos de que se dispone. En el caso de un programa de índole didáctico, la idea puede estar constituida por un objetivo de aprendizaje. De esta forma el trabajo del guionista consiste en transmitir el contenido didáctico para que se cumpla dicho objetivo de aprendizaje específico." (Adame Goddard, Lourdes. 1989. "Audiovisuales". Pags. 53,54), y la línea o los temas comunes de los video-programas realizados en el Departamento de Comunicación Audiovisual de Banamex son: Capacitación, Inducción, Campañas de Salud, Noticieros y Promoción de Productos (Ver gráfica 9); con el primero se busca (principalmente) adiestrar al personal a dar y recibir instrucciones, conocer los diversos instrumentos con los que pueden contar para para realizar sus funciones y su regular evaluación; algunos nombres de video-programas con este tema son: Agenda del Jefe, Cajeros, Sucursales, etc. Con los programas de inducción se busca, por un lado, "presentar" el banco a los nuevos empleados para que conozcan de manera global sus obligaciones y derechos, así como una semblanza general de lo que es Banamex; por otro lado se busca motivarlos a que "se pongan la camiseta", identificándose como parte de una gran

empresa, a la vez que se refuerzan principios institucionales como: honradez, confianza, puntualidad; algunos video-programas con este tema son: Inducción a Banamex, Confianza y Juegos Bancarios. Por lo que respecta a las Campañas de Salud, éstas se enfocan a aumentar la productividad, concientizar de la necesidad de cuidar la salud, prevención de accidentes, evacuación y programas de salud que incentivan a los empleados mediante premios, ascensos, distinciones, etc. cuyos requisitos para obtenerlos y los detalles de la competencia son los elementos de los video-programas, entre los cuales se pueden mencionar: Evaluación de Actuación, Premio a la Excelencia, 25 años y Bonos de Actuación, Stress, Sida. La promoción de productos es mínima pero significativa, mostrando o dando a conocer tarjetas de crédito, nuevos servicio al cliente, modificaciones a las obligaciones de los empleados, etc. Existen otros temas que, por su diversidad y su menor frecuencia de grabación, no se pueden clasificar como los anteriores. De éstos podemos citar grabaciones de eventos internos del banco como: reuniones de gerentes, simposiums, premiaciones, juegos bancarios, declaraciones de directivos, inauguración de sucursales y de oficinas. Dentro del ámbito cultural e informativo hay programas periódicos a manera de noticieros bimestrales (Video-Imagen 90), reseñas de exposiciones y obras teatrales, resumen cultural y político bimestral para los jefes (Agenda del Jefe), etc., por citar los más representativos.

El origen de un tema tiene diferentes fuentes; puede surgir al interior del Departamento de Comunicación como idea de un

DISTRIBUCION DEL PRESUPUESTO (%) DESTINADO A C/AREA



sub-gerente, a sugerencia o petición de otra área del banco o por dar secuencia a programas que vienen realizándose periódicamente por orden de la alta dirección. Respecto a los temas que surgen al interior del Departamento, primeramente son presentados a consideración en una junta de consejo entre directores; de ser aceptados el Subdirector de la Subdivisión de Comunicación Institucional asignará una cantidad de dinero para cada uno de los temas-proyecto, el cual pertenece a una partida anual que se asigna a cada subdivisión para la realización de sus proyectos. Los temas que provienen de otras áreas del banco sufren un proceso similar, pero en su lugar de origen, y el dinero que se necesite para la elaboración del video-programa lo cubre el departamento que lo solicite. Estos no requieren de autorización por parte del gerente o subdirector del Departamento de Comunicación. Por otro lado los programas que se realizan periódicamente sólo requieren el visto bueno de continuidad por parte del subdirector, el costo esta contemplado previamente. Los ordenados por la alta dirección no requieren de trámites previos, y al solicitar la partida anual de dinero se agregará lo que se gastó en éstos, así como el de los no planeados e imprevistos justificados. El presupuesto se destina en forma general de la manera que lo muestra la gráfica 10, para cubrir las necesidades primordiales del programa.

Por sobre cualquier tema predominan los ordenados por la alta dirección, que aunados a los que se solicitan de emergencia y sin previo aviso (bomberazos, que generalmente provenian de la

alta dirección), podían desplazar a cualquier otro; si ésto no es posible, la Subdivisión debe contratar el equipo y personal necesario para organizar las cuadrillas de trabajo; esta forma de delegar el trabajo y de organizarse tiene vertientes similares a las que Gerald Goldhaber cita: "Tanto las organizaciones como los grupos están formados por subsistemas que son interdependientes y están interrelacionados. Ambos son abiertos y dinámicos, y tienen entradas y salidas, operaciones, feedback y fronteras." (Goldhaber M. Gerald. "Comunicación Organizacional". Pag. 233. 1985); la anterior forma de organizarse es suficiente para cubrir los eventos paralelos que surgieran. Los siguientes en importancia son los que surgen al interior del mismo departamento, anteponiéndolos, incluso, a los de otras áreas del banco. Como se cita líneas arriba, los bomberazos eran ordenados sin previo aviso y con caracter de urgente. El horario de trabajo es de 09:00 a 18:00 hrs, y en ocasiones estaba proxima la hora de salida cuando se avisaba que se tenia que grabar algún evento o preparar todo lo necesario para realizar un programa, no quedando más remedio que continuar trabajando. Si bien no eran raros estos bomberazos, si alteraban -en ocasiones desquisiaban- el ritmo de trabajo, que inutilmente se trataba de ajustar a la calendarización de las grabaciones.

2.2 EL GUIÓN

Una vez autorizado el tema se procede a elaborar el guión; casi siempre es redactado por personas ajenas al banco, quienes son contratados con mucha frecuencia, ya sea porque el estilo de

-11-
GUION TIPICO

SUBDIVISION DE COMUNICACION INSTITUCIONAL
DEPARTAMENTO DE COMUNICACION AUDIOVISUAL



BANAMEX

PROGRAMA _____
AREA CLIENTE _____

VIDEO	AUDIO
<p>FADE IN LOGO DE BANAMEX APARECE EN PANTALLA</p> <p>CORTE A1: COLLAGE DE PERSONAL DE LAS DIFERENTES AREAS DE LA INSTITUCION. DIFERENTES DEPARTAMENTOS Y DIFERENTES NIVELES DE LA ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL.</p>	<p>MUSICA INSTITUCIONAL</p> <p>LOCUTOR 1 EL RECURSO MAS VALIOSO QUE TIENE NUESTRA INSTITUCION FUE, ES Y SERA SIEMPRE SU PERSONAL... (PUENTE MUSICAL). RECONOCER ESTO SIGNIFICA QUE QUIENES TIENEN PERSONAL A SU CARGO SON RESPONSABLES DE TRANSFORMAR ESTE PRINCIPIO EN UNA REALIDAD TANGIBLE.</p>
<p>CORTE A2: UN JEFE EN SU LUGAR DE TRABAJO EN UNA AULA TOMANDO UN CURSO EN UNA JUNTA CON SU EQUIPO DE TRABAJO, EN UNA REUNION INFORMAL, EN UNA JUNTA CON SUS PARES, ETC.</p>	<p>LOCUTOR 2 EL LIDER DEBE POSEER CARACTERISTICAS ESPECIFICAS QUE SE DESARROLLAN TANTO POR MEDIO DEL APRENDIZAJE ACADEMICO COMO POR PROCESOS VICENCIALES Y PRACTICOS, A TRAVES DE ANOS DE TRAYECTORIA PROFESIONAL. SER JEFE ES UN COMPROMISO: FUERZA A LA ENSEÑANZA, OBLIGA A LA COMUNICACION.</p>
<p>DISOLVENCIA A1: OTRO JEFE ESTUDIA ALGUNAS EVALUACIONES DE ACTUACION B.C.U. DE ELLAS</p> <p>CORTE A1: EL JEFE CONVERSA CON UNO DE LOS CANDIDATOS MUY ANIMADA Y CORDIALMENTE, SE RETIRA.</p> <p>CORTE A1: EL CANDIDATO TRABAJA CON EFICIENCIA.</p>	<p>LOCUTOR 1 UN BUEN JEFE CENTRA SU ATENCION EN CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y ACTITUDES QUE TIENEN SUS SUBORDINADOS, DANDO OPORTUNIDAD A QUE SE DESARROLLEN EN SU AREA DE TRABAJO, MOTIVANDO AL MISMO TIEMPO A QUE BUSQUEN LAS SOLUCIONES POR SI MISMOS, ACEPTEN SUS RESPONSABILIDADES Y SE ENCAMINEN A UN OBJETIVO COMUN.</p>

su trabajo es adecuado a la línea del banco o porque el guionista es apoyado por algún gerente o sub-gerente. En raras ocasiones éste se elaboraba dentro de departamento, ya que casi todos eran elaborados por el familiar de una sub-gerente; en caso extremo se recurre a otros que se tienen en una agenda de trabajo. El trabajo de estos guionistas era de buen nivel, sólo que el recurrir siempre a ellos restaba frescura e innovación a la forma de abordar los temas, al grado de hacer predecible el desarrollo de un programa, bajo las mismas situaciones y el mismo tipo de puestas en escena, las que inmediatamente se relacionaban con el autor de guión; en cuanto a innovación no se podía negar la frutífera imaginación, pero no abandonaban una línea que los bloqueaba, no permitiendo utilizar las mismas armas de la televisión comercial, tratando de captar efectivamente la atención del espectador y virtiendo la información deseada.

Los guiones que se realizan dentro del departamento no reunían los requisitos de un guión formal y estricto (Ver ejemplo 11), a diferencia de las características que Soler Llorenc propone: "Los escalonamientos del trabajo guionado pasarían por 1) idea o núcleo inicial, 2) argumento, 3) sinopsis, 4) guión literario y 5) guión técnico" (Soler Llorenc. "T.V. una metodología... ". 1980. pag.123), ya que sólo se trataba de esquemas de trabajo para orientar la grabación, de manera que facilitaran la edición; lo anterior se debía a que los programas no necesitaban un guión estricto, ya que se trataba generalmente de eventos sociales, reuniones, juntas, etc. para lo que

únicamente se solicitaba información de lo que se grabaría, incluyendo antecedentes históricos como referencia. Para los programas que requerían puestas en escena, el guión quedaba en manos de profesionales, a quienes se les daba toda la información respecto al tema y ellos se encargaban de elaborarlo, adaptando los datos a un formato literario, manteniendo una sincronía entre las sugerencias técnicas respecto al lenguaje visual, como situaciones, locaciones o recomendaciones de encuadres; la parte técnica no es muy estricta, y difería bastante con lo que Soler Lloren detalla: "El guión técnico es la etapa que precede al rodaje. En él ya no se crean situaciones, ni personajes, ni diálogos. Se toma toda la información del guión literario y se pasa por el tamiz del ojo del realizador, simplemente. Ello genera un tipo de guión que contiene todo tipo de indicaciones sobre la técnica propia de la realización de ese programa, sobre emplazamientos y movimientos de cámaras, tamaño del encuadre, efectos especiales, etc." (Soler Lloren, Op. Cit. pag. 125), ya que el director se encarga de armar el suyo con características propias, sin dejar de lado las recomendaciones del guionista. Tanto el guión literario como el técnico quedarán abiertos a modificaciones que busquen adaptarse a la locación o al gusto del director, quien buscará la manera efectiva de lograr comunicarse. Las más frecuentes eran tendientes a conseguir la aprobación del titular de la subdivisión; frecuentemente se tenían que hacer hasta tres modificaciones antes de la autorización. Lo anterior no aseguraba posteriores alteraciones, que incluso se llegaron a presentar "en plena grabación", no importando generar gastos extras por la regrabación de escenas; como lo sucedido durante

una grabación de "Video Imagen 90" (noticiero bimestral), la cual se realizó al tiempo que concretaba la venta del banco, por lo que la sección del noticiero que hablaba de ésto tuvo que ser modificada, pues inesperadamente concluyó la venta; no importó que las grabaciones habían concluido.

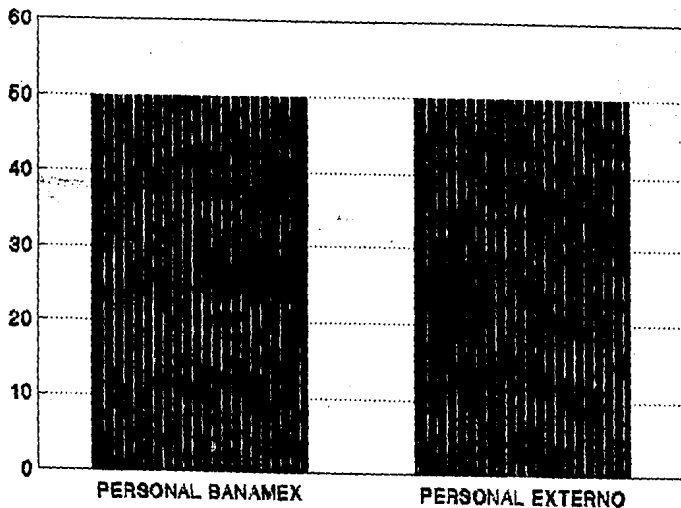
Una vez terminado el guión es revisado cuidadosamente por gerentes y sub-gerentes, antes de la autorización final del titular del Departamento de Comunicación Institucional; ésta labor era lenta, pues el titular repartía su atención en la supervisión del trabajo de los tres departamentos que conformaban la Subdivisión de Comunicación, teniendo preferencia por el Departamento de Comunicación Escrita (revista); esta actitud hacia la sub-gerente de este departamento respondía a que "en un secreto a voces se sabía de las relaciones con el titular de la subdivisión" (comentario escuchado en la habitación de la Ex-hacienda Galindo destinada al personal de producción, durante la Reunión de Especialistas en Recursos Humanos.). Por otro lado, la gerente de Comunicación Audiovisual y la de la revista tenían una rivalidad profesional que rebasaba el ámbito laboral para llegar al personal, acentuando las preferencias, ya que las dos deseaban ascender al mismo puesto. Otro punto en contra era el marcado rechazo que el titular de la subdivisión mostraba hacia las personas (específicamente la gerente y dos sub-gerentes) egresados del CUEC (Centro Universitario de Estudios Cinematográficos), por su peculiar forma de actuar y de vestir, la mayor de las veces rebelde, apegada a la cultura indígena

mexicana y en contra de "las normas de la sociedad actual", lo que se podría identificar con la forma en que se acostumbra vestir en el banco o la forma de inter-relacionarse con los compañeros; la vestimenta la conformaban generalmente prendas de mezclilla, manta, razo y de colores identificados con el folclor mexicano y que procuraran un completo confort; lo anterior anterior es producto de lo que Gerald Goldhaber detalla: "La cantidad de estímulos no verbales influencia al proceso de comunicación. La comunicación no verbal trata de los mensajes no hablados (y no escritos). Cada uno de los tres componentes del paradigma de comunicación de la organización -gente, mensajes y medio ambiente- puede generar su propia conducta no verbal. Las personas se comunican por medio de sus cuerpos, los mensajes se comunican por medio de sus características vocales;... La comunicación no verbal es responsable de la comunicación de sentimientos y actitudes, pero tan sólo debe ser interpretada en el contexto de la situación total de comunicación." (Goldhaber M. Gerald. Op. Cit. pag. 184. 1985). Las anteriores actitudes influyen en la distribución del trabajo (guiones), proceso que le correspondía coordinar a la gerente; ésta valoraba la carga de trabajo y la capacidad de respuesta de los sub-gerentes ante las distintas dimensiones de los programas. En ésta designación influyen las amistades y los parentescos familiares, favoreciendo o perjudicando a los interesados; por un lado hay programas sencillos de no más de una semana y que por ser generalmente solicitados por la alta dirección, dan prestigio; y los de veinticinco días, complicados y continuamente generados al interior del departamento, recibiendo pocos reconocimientos. A

quien indicaba la gerente se les asignaban los primeros, aunque no tuvieran experiencia y aptitudes. Regularmente se designa a un sub-gerente, o a alguien que pertenezca al banco, para dirigir las grabaciones, designándosele puesto de director o productor; con la intención de que se cumpla el protocolo que rige en banco, así como su funcionamiento, facilitando las labores de producción al saber a quien dirigirse y que trámites realizar al solicitar permisos o apoyo; también es importante saber que se puede, y que no, hacer en caso de imprevistos. Otra razón importante de la presencia de estas personas es la custodia del equipo de video e iluminación, así como buen uso.

Para la asignación de guiones se convoca a una junta, donde al sub-gerente designado se le informa el nombramiento, así como el presupuesto con que cuenta (generalmente para programas de no más de una semana NS30 mil, y para mayores de veinte días NS70 mil, dependiendo de las características del programa, la cantidad de animación y efectos especiales que se requieran, estos últimos son realmente caros; se darán más detalles al respecto en la etapa de post-producción) y las fechas de entrega (independientemente de la duración de la etapa de producción, aproximadamente se contaba con un mes de plazo). En ocasiones, estas juntas se aprovechan para adelantar la planeación de la plantilla de personas a las que se puede llamar, revisando si están ocupadas o reservadas (o apartadas) para algunos sub-gerentes en especial.

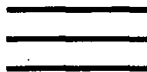
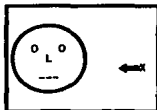
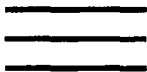
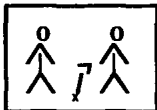
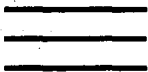
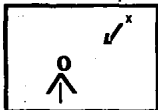
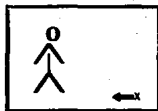
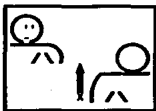
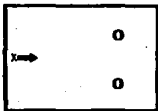
PERSONAL EN LAS GRABACIONES (%) DEL PERSONAL EXTERNO E INTERNO



Una vez designado quien será el director, éste convoca a la primer junta de pre-producción, a la que llama a los designados como productor y asistente de dirección; para el primero, generalmente se llama a personas ajenas al banco, quienes se apoyan en un asistente que si pertenece; en cuanto al segundo, normalmente se contrata a alguien de fuera, por la falta de personal (Ver gráfica 12). En estas juntas se plantean las necesidades del programa y, a partir de éstas, desarrollar un plan de trabajo, situación en la que se concuerda con lo que Gonzalez Treviño cita: "Reunir al staff a junta de pre-producción tantas veces como sea necesario, leer el guión junto con ellos y verificar toda la acción por desarrollarse, enterar a cada uno de su papel a desempeñar, entregar el escenógrafo e iluminador los planes de piso e iluminación, así como darles su explicación, enterar a los camarografos de las tomas a realizar." (Gonzalez Treviño, Jorge E. "T.V. Teoría y Práctica". 1983. pag. 163). El director y su asistente trabajan en el guión literario planenado los tipos de encuadre, ritmo, iluminación, escenografía, emplazamientos de cámara, sonido, música, locaciones, etc. que se necesiten; posteriormente se comienza a delegar y distribuir el trabajo, de acuerdo a la cantidad de personas contratadas y sus respectivas especialidades, lo cual cita atinadamente Soler Llorenc: "El guión técnico aparece desmenuzado por secuencias y, dentro de éstas, numerado por planos, con el fin de facilitar el control de producción y realización sobre el conjunto y permitir el ordenamiento del material grabado en su post-producción." (Soler Llorenc. Idem. pag. 125). En lo que respecta a los emplazamientos de cámara, éstos se diseñan sobre plantillas (Ver

PLANTILLAS DE CAMARA

X → = CAMARA



ejemplo 13) elaboradas con base en el guión técnico, en las que se indican todos y cada uno de los emplazamientos toma por toma; detallando si serán abiertas, de detalle, tipo americano, etc.; también se indica en que posición y perspectiva, con respecto al centro de atención del encuadre, estará la cámara para lograr los planos que se requieren, entendiéndose por plano lo que cita Soler Llorenc: "El plano es la unidad básica del lenguaje televisivo. Desde el punto de vista temporal, plano es la duración de aquella pauta de una toma comprendida entre dos cortes consecutivos del proceso de edición. Desde el punto de vista espacial, plano es la denominación que se da al contenido icónico de una toma, es decir, al alcance y extensión de su campo visual." (Ibidem pag. 105). La cámara puede estar en posición senital, picada, contrapicada, de perfil, de tres cuartos, etc. Paralelamente a esta labor se decide que implementos de cámara se necesitarán: si la cámara está fija se pueden realizar paneos, tilts, zooms, enfoques, y para realizar ésto se requiere del siguiente equipo; tripié básico, sky jet, banco de cámara, lentes macro, telefoto, manual y electrónico; si la cámara está en movimiento se pueden realizar dollys, travellins, cámara holandesa, subjetiva, persecuciones, cámara en caos, y para realizar ésto se requiere de dolly de estudio, tonina, tonina mixta, rieles, stady camp, hombreras, criquets, gruas, charriot, y demás implementos que son necesarios como también lo cita Soler Llorenc: "Las cámaras obligan a sistemas de fijación que, otorgándoles una gran estabilidad, permitan una libertad de movimientos total y una variedad de posiciones que haga factible

todo tipo de encuadres" (Ibi. dem. pag. 65); los encuadres que se manejan dentro de los planos son: plano detalle, gran primer plano, primer plano, plano medio (corto), plano medio (largo), plano americano, general y de conjunto.

El director también debe planear los ejes de acción que se manejarán en la escena; buscando ser lo más claro posible se reproduce lo que Soler Llorenc dice al respecto: "A toda acción que sucede frente a la cámara debe reconocersele el eje de acción. Este eje viene definido por:

- 1) La direccionalidad que marcan los personajes en su desplazamiento
- 2) La direccionalidad de la mirada en unos personajes que dialogan entre si (aunque no se desplace)
- 3) Oír la intensionalidad que señalan al dirigirse a/o de hacer tal acción futura
- 4) Por la observación de tal cosa fuera del campo del espectador"(Ibi. dem. pag. 112-113). Lo anterior viene como complemento del plan de actuaciones que se buscan lograr para dar fuerza expresiva y fácil entendimiento al programa.

2.3 SCOUTING (busqueda de locaciones)

Ya que el director definió que se va hacer, como y con que equipo, en forma conjunta con el productor se realizará el scouting de locaciones hasta encontrar las apropiadas a las necesidades del guión y del presupuesto. Las locaciones que más se utilizan son las instalaciones del Banco; por ser programas

para una institución bancaria era obvio la frecuente utilización de sus oficinas, sucursales, centrales de cómputo, etc. de la misma institución. Su uso frecuente también respondía a que no se tenía que pagar por éstas. En ocasiones el guión requiere de locaciones particulares, como casas, fábricas, escuelas, gimnasios, hospitales, secretarías de estado, museos, bibliotecas, comercios, etc. Cuando se necesitaban exteriores para algunos programas se utilizaban bosques, calles, avenidas, campos de futbol, carreteras, etc. Si la grabación necesita de condiciones especiales para realizarse se utilizan foros o estudios como el de "Cine Comercial", "Teleteknika", "Robles y Asociados", etc.

El director echa mano de locaciones como instalaciones del banco, particulares y exteriores cuando busca un determinado tipo de escenografía y ambiente que se encuentra en el lugar que busca, sin que exista la necesidad de grandes modificaciones, tratando de utilizar la locación tal y como está.

A diferencia de otras locaciones, los foros o estudios de televisión ofrecen un espacio amplio y físicamente apto para realizar y crear casi cualquier tipo de ambientación y escenografía, además de contar con las siguientes características:

- Todas las condiciones de iluminación, sonido, privacidad, (que en otras locaciones no se tiene) son controladas en su totalidad.

- Se cuenta con servicios básicos como baño, cocina, comedor, vestidores, estacionamientos, planta de luz propia, teléfono, y en algunos sala de edición y musicalización.

- No se necesita rentar equipo en otras compañías, ya que normalmente los foros cuentan con accesorios de cámara y equipo de iluminación suficiente para cualquier tipo de grabación.

- No hay problemas de horario, mientras el foro tenga apartado el tiempo no importa la hora del día o de la noche en que se éste grabando.

- Un foro cuenta con características e instalaciones para cualquier tipo de grabación, ya sea de cine o televisión: altura mínima de 5 mts., anchura mínima de 15 mts., largo de 30 mts. mínimo, pasa gatos (para algunos paso de gatos) o araña resistente, ciclorama, fuente de luz trifásica, planta de energía eléctrica insonorizada, ubicación fuera de zonas transitadas o con mucho ruido, etc.

- Cuentan con mobiliario y escenografía básica (algunos foros elaboran las escenografías).

Es conveniente iniciar este párrafo con una cita textual de Soler Llorenc, la cual servirá como punto de comparación con respecto a la utilización de un foro: "Unas veces por razones de tipo económico, otras por exigencias del guión, las cámaras de grabación de programas televisivos usan los interiores como plató. Cuando, generalizando, hablamos de interiores naturales

nos estamos refiriendo concretamente a interiores de viviendas, salones, edificios públicos, etc. pero excluyendo los que se consideran marcos imprescindibles de espectáculos y manifestaciones colectivas." (Ibi. dem. pag. 84). En un foro se graban video-programas que requieran de locaciones que difícilmente se encontrarán en interiores o exteriores naturales, como lo cita Llorenc, ya sea por las características de la escenografía, la iluminación o por el espacio requerido para los desplazamientos de cámara. Para el programa "Video Imagen 90" se requería una escenografía de aproximadamente 10 mts. de largo, 6 mts. de ancho y 4 mts. de altura, por lo que era poco probable encontrar alguna locación natural de esas dimensiones, y además con la escenografía que se necesitaba. En cuanto a las locaciones en específico como lo son casas, oficinas, etc., éstas se utilizan para realizar puestas en escena que requieran locaciones con características comunes y habituales que fácilmente identifique el espectador.

2.4 EQUIPO DE ILUMINACION Y ACCESORIOS DE CAMARA

Una vez seleccionadas las locaciones y elaborado el guión técnico se reúnen productor, fotógrafo y director para analizar las necesidades del guión (tanto técnico como literario) en relación con las locaciones. El director plantea los efectos que en las escenas quiere lograr apoyándose en una iluminación que el fotógrafo se encargará de elaborar, quien a su vez expone al productor las necesidades del programa en cuanto a equipo de iluminación y accesorios de cámara (continuamente el fotógrafo

también opera la cámara). El asistente de producción se encarga de informar al productor el tipo y la cantidad de equipo con el que cuenta el banco, para así determinar cual se rentará en caso de ser necesario. Frecuentemente el fotógrafo determina donde se rentará, ya que ellos conocen bien las características y la calidad del equipo de las diferentes compañías que prestan este servicio. A donde más se recurría era a GECISA S.A. y Hernández Hermanos S.A. A estas alturas de la pre-producción se decide cuantos staffs necesitara el fotógrafo y a quienes se contratará, también se elegirá quien hará la asistencia de cámara. El proceso de decisión es en función de la disponibilidad de la gente del banco, ya que puede no haber la necesaria o estar ocupados en otras grabaciones, por lo que se tiene que llamar a trabajadores externos. En ésta, como las anteriores etapas de la grabación de un video-programa, son determinantes los intereses y preferencias de los sub-gerentes apoyados por la gerente, quien se encarga de cerrar aun más un círculo de familiares, amigos y conocidos que desplazarán -contraveniendo la más elemental lógica- a empleados del banco, no importando generar gastos extras que ya estan cubiertos por los sueldos de estos empleados.

2.5 AUTORIZACION DE GRABACION EN LOCACIONES

En esta etapa es determinante la experiencia del productor; al realizarse el scouting de locaciones el productor tiene que ir pactando o tramitando verbalmente la autorización para grabar, investigar a quien se deben dirigir las cartas de solicitud, bajo

qué términos monetarios y de tiempo para utilizar la locación. Una vez hecha la selección, el productor tiene que realizar formalmente el trámite de autorización, elaborar cartas membretadas y firmadas por la gerente o subgerentes del Departamento de Comunicación, llevarlas personalmente al responsable o dueño de la locación, quien de aceptar deberá firmar una copia de la carta en señal de enterado y autorización. En caso de que se tenga que pagar, tendrán que salir a flote la capacidad de negociación y las buenas relaciones del productor para conseguir las mejores condiciones y el más bajo costo. Es indispensable que el pago por una locación este avalado por un contra-recibo, que por una parte compruebe el gasto y por otra que realmente era necesario el pago, y que no fue sólo un timo. Como experiencia (no muy grata) quedó presente que ningún permiso, por insignificante que sea, deberá ser pactado verbalmente, siempre tiene que haber una carta de solicitud en donde la firma y el sello del que autoriza la grabación pueda obligar, en caso extremo, a que se cumpla lo pactado. El no observar esta regla genera graves y costosos problemas, como el que sucedio en el edificio de la Compañía de Luz, que en plena grabación fuimos echados a la calle por no contar con una carta que amparara la autorización de nuestra presencia. Esta situación se complicó porque quien verbalmente nos autorizó, no reportó a sus superiores de la grabación.

En cuanto a las grabaciones en la vía pública, éstas requieren de la elaboración de una carta membretada dirigida a las autoridades civiles y militares, solicitando su apoyo en las

grabaciones y explicando las condiciones y el motivo. Aunque nunca se utilizó expresamente para lo que era, la carta nos sirvió para suavizar los problemas con los policías de tránsito, quienes querían remover el vehículo por estar mal estacionado o en lugar prohibido mientras se grababa. Cuando se graba en jardines o parques públicos se tiene que solicitar permiso directamente a la delegación correspondiente, y una vez obtenida la autorización por escrito se deberá presentar al encargado de la locación. Si se requiere que la policía intervenga en la grabación, ya sea actuando o para que detuviera o desviaré el tránsito durante alguna toma, se recurre al Departamento de Protección y Vialidad a solicitar su apoyo; la petición se tiene que hacer con 15 días de anticipación como mínimo. La autorización de ayuda de policías no tiene ninguna condición, pero si el cierre de calles, lo cual sólo se podía hacer en domingos por la mañana, para no entorpecer el tránsito. Por lo que a foros o estudios se refiere lo único que hay que hacer es apartarlos con suficiente tiempo y pagar 50% de anticipo, para liquidar el resto el día de la grabación.

2.6 EL CASTING O SELECCION DE ACTORES

Como las anteriores etapas ésta se realiza paralelamente a otras actividades, buscando adecuarse al tiempo disponible del director, fotógrafo y productor. Una vez que el primero ha decidido cuantos actores o modelos y de que características los requiere el programa, el último llama a diferentes agencias de

modelaje y actuación anunciando cuando y a que hora se realizará el casting en el Departamento de Comunicación Audiovisual. Para ésto se dispone de una oficina amplia donde se coloca una cámara de video, un sillón frente a ésta y la iluminación básica para lograr expresividad en el rostro de los aspirantes, Frente a la cámara dirán sus datos personales, los de la agencia y una breve improvisación histriónica, lo cual quedará grabado y posteriormente evaluado por el director, quien seleccionará a varios actores o modelos para un mismo papel, para que en otra posterior revisión el titular de la Subdivisión decida quien interpretará a cada personaje. Los criterios para esta selección final dejaba sin posibilidades a personas con rasgos típicos mexicanos, como tez morena, talla pequeña y de facciones gruesas o poco finas; la preferencia se inclinaba hacia rasgos anglosajones, como grán estatura y piel clara o rubia. Se cuidaba mucho la imagen del banco contratando sólo gente "bonita", que reforzara la idea de una institución para clientes de elevada posición social y económica.

La decisión entre contratar actores o modelos, primeramente lo determinaba lo económico y posteriormente la calidad y lo complicado del papel a desarrollar. Un actor generalmente cobra más que un modelo (aunque hay modelos que cobran miles de dolares por una hora de modelaje), por lo menos dentro de los niveles de calidad que se requerían, y si el presupuesto lo pedia, se recurría a una agencia que representaba a aspirantes a actores y modelos, quienes cobraban NS150 pesos por día de actuación, lo cual es poco comparado con lo que pide un actor poco conocido que

es alrededor de N\$300 pesos. En lo que se refiere a la calidad de la actuación siempre será mejor contratar un actor que un modelo, por razones obvias de su oficio, ya que si bien el modelo tiene la capacidad de transmitir emociones y manejar a la perfección su expresión corporal, un actor, además tiene la capacidad de crear y personificar la creación del guionista, concretando lo plasmado en el papel, dándole vida al transmitir sentimientos que el director busca expresar. No siempre se recurría a las agencias de modelaje y actuación, también se contrataba directamente a actores independientes que se encuentran en la agenda del productor, o colocando desplegados en escuelas particulares, invitando a los jóvenes a que participen en el casting, no importando si saben o no actuar o modelar, sólo interesa que sea el tipo de persona adecuada al personaje. Esta última opción es tal vez la más "económica", pues lo importante para los alumnos es su participación y no la paga. El tratar de economizar al máximo acarreó severos problemas en una grabación, ya que para saltarse la comisión de las agencias se echó mano de videocassettes con casting de anteriores producciones, además de haber organizado el propio; a las personas seleccionadas se les proponía la contratación sin que la agencia se enterara. La mayoría aceptó, pero alguno de los que no fueron aceptados dio aviso a la agencia provocando su violenta reacción, y constantes llamadas telefónicas comenzaron a llegar a la Subdivisión de Comunicación, lanzando insultos y recordatorios familiares a quien contestara; desgraciadamente una de estas llamadas la recibió la gerente del departamento que hacía la

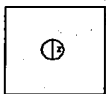
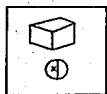
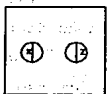
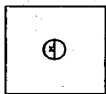
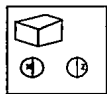
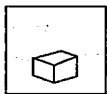
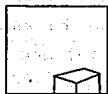
revista Imagen (quien era gran amiga del titular), lo que originó tal problema que estuvo apunto de detenerse la grabación. Lo peor de todo era la reputación de banco, ya que las agencias no enviarían más personal a casting, desatando una reacción similar en las demás agencias, agotándose las opciones de donde obtener actores o modelos.

2.7 ESCENOGRAFIA, VESTUARIO Y UTILERIA

Normalmente la utilería era tomada del mobiliario que se encontraba en las oficinas del banco, y si era necesario se complementaba comprando, rentando o pidiendo prestado lo que el guión requiriera y no se tuviera a la mano. Generalmente la escenografía era necesaria sólo cuando se grababa en foro, y para ésto se contrataba a una compañía llamada "Kaleidos", a la que sólo se le planteaban las necesidades y características, y ésta tenía tal experiencia que sus trabajos no necesitaban de una supervisión estricta, pues siempre quedaban bien (escenografías amuebladas, fondos, ambientaciones, etc.). Era común la utilización de la decoración y los muebles de las locaciones, que generalmente eran oficinas del banco, y era mínimo lo que se tenía que agregar; este trabajo de búsqueda de accesorios para escenografía y utilería correspondía al productor y su asistente, quienes constantemente mostraban lo obtenido al director y este diera su visto bueno.

Es costumbre que el actor traiga su vestuario, con cambios de ropa para ofrecer opciones al director; en ocasiones las

STORY BOARD



características de éste tenía que ser específicas, por lo que se tenía que comprar el adecuado a las necesidades, y al finalizar el programa quedará como reserva para próximos trabajos. En una bodega de utilería y vestuario existían corbatas, pijamas, trajes, faldas, pantalones, blusas, etc., ropa común y corriente para una grabación sin grandes complicaciones; en cuanto a escenografía se contaba con un foro desmontable, que armado simulaba un estudio de televisión en forma de módulos, brindando opciones en su estructura variando su presentación; para apoyar lo anterior se reproduce una cita textual de Soler Llorenç que al respecto dice: "Cuando se usa una locación, se debe adecuar o adaptar a lo que se va a grabar, pues dentro suceden acciones y representaciones que, cuando no se basan en la realidad y documentos, exigen la creación de un espacio escénico y de un ambiente determinados que evocan y reproducen el lugar imaginario donde se desarrolla la acción." (Ibi. dem. pag. 72).

2.8 STORY BOARD Y PREPARATIVOS DE POST-PRODUCCION

El story board o borrador de historias (Ver Figura 14) lo debe elaborar el director del programa, en uno se ilustrará con dibujos los tipos de planos que desean para cada secuencia, y en otro se ilustrará el desarrollo de la animación electrónica que se insertará al cuerpo del programa. El primero de los casos es una forma de dejar bien claro lo que se busca en el guión técnico, definiendo perfectamente las posiciones de la cámara (plantillas de cámara); el segundo sirve para guiar al operador

FORMATO PARA REGISTRO DE RUTA CRITICA

MES _____		AÑO _____					
DOMINGO	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	

de los aparatos de post-producción, indicándole lo que se desea lograr con la animación electrónica de imágenes pre-grabadas en video, o de dibujos que se hacen en computadora para posteriormente darles movimiento, brillo, contornos, etc. El story board también sirve para planear el costo de la animación electrónica, ya que se presenta a una casa post-productora y en base a éste se calcula el costo del servicio; el valor este servicio gira en torno del tipo de equipo que se necesite y el tiempo de uso; por dar un ejemplo, el equipo computarizado de animación llamado "paint box", que sirve para dar efecto de dibujos animados a personas u objetos reales tiene un costo de mil nuevos pesos por hora de uso de aproximadamente, y para un efecto sencillo de aproximadamente 8 ó 10 segundos en pantalla, se requieren por lo menos 2 horas. Es por lo anterior que la importancia de presupuestar, previamente a la producción el costo de todo lo que necesitará, es vital, ya que se deben planear los ajustes o ampliaciones de la disposición de dinero, para no dejar a la mitad una producción que pudo ajustarse a un presupuesto bajo y obtener buenos resultados. Las casas post-productoras con las que más se trabajaban son "Telerey, Qually, Imágica, Videomex y Video Omega".

2.9 ELABORACION DE LA RUTA CRITICA

Ya que se han delimitado y solucionado todas las necesidades del video-programa, se procede a un cruzamiento de información delimitando la actividad, quién la realizará, cuándo, cómo, dónde; de esta labor se obtendrá una ruta crítica (Ver

ejemplo 15) que permitirá la supervisión de que todo lo planeado se cumpla al pie de la letra durante la etapa de producción y post-producción. Es importante concentrar la información de esta manera, ya que de esta manera quien está ajeno a etapa de pre-producción, podrá rápidamente adentrarse en el ritmo de actividades, o ubicar al grupo de grabación y la actividad que realizan en ese momento. Para el Departamento de Comunicación Audiovisual, era importante elaborar la ruta crítica, ya que permitía ejercer control sobre los empleados, no permitiendo que se cobraran horas extras en forma ilegal, o que no tuvieran actividad mientras fueran horas de oficina.

2.10 EL DÍA ANTERIOR AL INICIO DE LAS GRABACIONES

El día anterior al inicio de las grabaciones se planea una reunión de pre-producción entre director, fotógrafo y productor, revisando las horas de inicio de grabación, recolección de equipo rentado, llegada de actores, del equipo de producción, y que el servicio de alimentación esté avisado. Se revisa que el equipo de grabación de video e iluminación del banco esté listo y en buenas condiciones; se planea la supervisión de la escenografía, vestuario y utilería a fin de que estén listos; se verifica que existan los suficientes video-cassettes para iniciar la grabación. Así mismo se corrobora que los permisos y avisos, tanto de uso de locaciones como de salida y aseguramiento del equipo, estén listos; por último se investiga si la gerente está enterada del calendario de actividades durante la grabación, así

como el lugar y la hora de uso de todas las locaciones y sus teléfonos.

La reseña de las actividades que se desarrollan durante la etapa de pre-producción, responde a la necesidad de valorar y resaltar la importancia de la buena planeación de una grabación; de lo anterior depende que se obtenga en forma óptima todo lo que se pretenda obtener y expresar mediante un producto final: un video-programa de capacitación.

CAPITULO 3

PRODUCCION

(DUDAS EN VOCABULARIO REMITIRSE A GLOSARIO)

PLANTILLA DE FUNCIONES POR ETAPA

PRODUCCION

ACTIVIDAD	FUNCION
DIRECTOR	DIRIGE LA OPERACION DE CAMARAS, ACTUACION, INTENCION DE LA ILUMINACION
ASISTENTE DE DIRECCION	APOYA EN LA DIRECCION DE ACTUACION, CONTINUIDAD, APLICACION DE LAS PLANTILLAS DE CAMARA
PRODUCTOR	SUPERVIZA QUE TODO SALGA COMO SE PLANEO DURANTE LA PRE-PRODUCCION, SOLUCION DE IMPREVISTOS, CONTROL DE GASTOS Y DE BITACORA
ASISTENTE DE PRODUCCION	SUPERVIZA LA LOCALICION ANTES Y DESPUES DE LA GRABACION; REALIZA TODA LA PARTE MANUAL DE LA PRODUCCION
FOTOGRAFO O ILUMINADOR	DIRIGE EL PROCESO DE ILUMINACION DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL GUIÓN; ES EL RESPONSABLE DE QUE SE MANTENGAN CONSTANTES LOS NIVELES DURANTE TODA LA GRABACION
STAFF	INSTALA TODO EL EQUIPO DE ILUMINACION, ASISTE AL CAMAROGRAFO EN LA INSTALACION Y MANEJO DE LOS ACCESORIOS DE CAMARA
CAMAROGRAFO	OPERA LA CAMARA ATENDIENDO INDICACIONES DEL DIRECTOR
ASISTENTE DE CAMARA	LLEVA EL CONTROL DE LO GRABADO, SE ENCARGA DE LOS VIDEO-CASSETTES, ATUDA A OPERAR LA CAMARA
SONIDISTA	INSTALA EL EQUIPO PARA GRABAR EL AUDIO, SE HACE RESPONSABLE DE SU CALIDAD
EDITOR	-----
MUSICALIZADOR	-----

CAP. 3

PRODUCCION

Esta etapa es la más importante e interesante de un programa de video, en ésta se crea la materia prima que habrá de armarse y decorarse durante la post-producción. De la calidad de las grabaciones y la rapidez con que se hagan dependerá el éxito de una producción. Aquí es cuando mayor cantidad de personas intervienen trabajando al mismo tiempo, desarrollando funciones diferentes con un mismo fin. La reseña de imprevistos, errores, olvidos, etc., durante el desarrollo del capítulo, responde a la necesidad de resaltar el cuidado que en ellos se debe poner; si bien previamente no se sabe que sucedera, es vital estar alertas para evitar -incluso- la suspensión del programa. El mencionar estas situaciones ilustra la compleja e interesante actividad que es la producción, presentando solo las mas representativas (Ver Figura 16)

1.1 INICIO DE GRABACION

El productor y asistente son los primeros en llegar a la locación para revizar que todo lo planeado en la etapa de pre-producción éste en orden, tanto en calidad como en tiempo, y para poder corregir con anticipación lo imprevisto. Esta revisión comienza desde que se recoge el equipo de iluminación y video que se rentará, y junto con el equipo que pertenece al banco es llevado a la locación; continua con la recepción del servicio de alimentación, revisión de la instalación eléctrica para escoger

el lugar donde se tomará la energía sin causar problemas, presentarse con los encargados de la locación para mostrarles los permisos tramitados previamente, cerciorarse de que la escenografía, vestuario y utilería estén listos y en orden; si se ocupará el mobiliario de la misma locación, se deberá memorizar su posición y estado original, para que al finalizar la grabación éste sea regresado a su lugar, y reparado si fuera necesario. Si se trabaja en foro hay que revizar que esté listo y desocupado, pues en ocasiones la grabación que se desarrolló ahí el día anterior se prolongó hasta el siguiente -como es el caso de la grabación de anuncios, en los que no se puede parar de grabar hasta que se termine, así sean varios días- llegando a encimarse dos grabaciones distintas. Si esto sucede, el productor tiene que exigir y presionar para que se respeten los horarios reservados, y que inmediatamente se desocupe el estudio y se deje en las condiciones pactadas; suele suceder que el ciclorama haya sido pintado de otro color que no sea el blanco (es necesario el blanco para poder modificarlo con facilidad o ser utilizado así), que el área de grabación esté ocupada por escenografía de desecho -que no se le vuelve a dar otro uso- o que no esté limpio. Cuando se trabajará con planta de luz portatil hay que recibirla cuando llega a la locación, buscar la mejor ubicación para el camión, negociar con los operadores el pago de sus viáticos (aparte de la renta de la planta) y el costo del diesel que se ocupe. En lo que respecta al personal el productor y su asistente tienen que supervisar que el cuerpo técnico y el artístico lleguen a tiempo. Al fotógrafo se le indicará donde están y cuales son las

características de las fuentes de energía, se le hace entrega del equipo de iluminación, se le informa la manera de comportarse en la locación, así como ubicar el baño y el lugar donde pueden obtener agua y refrescos. Al cuerpo de staffs se les indicará donde se pueden proveer de masking-tape, papel aluminio, pinzas de madera para ropa, filtros, difusores, mecatillo, placas de unicel, cartoncillo negro y blanco, alambre recocido y lámparas de repuesto. Se debe estar atento a la llegada de los actores para que respeten la hora en que se les citó a cada uno, ya que no actúan todos al mismo tiempo, y si faltara alguno inmediatamente localizarlo y hacerlo venir, o llamar otro para sustituirlo (esto se puede en caso de que el actor no haya participado en anteriores secuencias, pues de lo contrario se perdería la continuidad del personaje); revisar que los actores tengan el vestuario adecuado a su interpretación que les toca. Si se trabajará con policías o se requiere colaboración, hay que recibirlos y coordinarse ya sea para detener el tránsito, desviar la circulación o para ponerse de acuerdo en cómo será su actuación, así también el tiempo que durará; si se requiere la participación de extras, el productor debe conseguirlos de la gente que pasa por ahí en ese momento, o en el caso de grabar en locaciones del mismo banco debe solicitar la colaboración del personal que ahí labora. Para una mejor comprensión y a manera de apoyo citamos lo que Soler Llorenc menciona respecto a lo citado líneas atrás: "La producción en exterior del estudio, sobre todo cuando se trata de una serie, requiere poner un acento especial en todo lo que es organización previa exterior a la propia TV, como la búsqueda de locaciones, permisos, desplazamientos,

transportes, etcétera, mientras que en un programa de plató lo fundamental será el contacto con el personal de escenografía y decoración , o las relaciones con los invitados al programa o con los actores." (Soler, Llorenc. T.V. una metodología...,1980.Pag.56)

En la etapa de pre-producción se planea como solucionar los problemas que presenta la producción, y al iniciar la grabación sólo se va dando seguimiento a ésta, revisando que todo salga en orden y a tiempo. Desgraciadamente no siempre salen bien las cosas, y puede ocurrir que -por citar ejemplos verídicos-el vehículo en que se transportaría el equipo y al grupo de producción no llega a la hora indicada (en este caso el vehículo era rentado), inmediatamente se tiene que conseguir otro; lo que agrava la situación radica en que generalmente ésto sucede a una hora muy temprana, y es difícil conseguir otro vehículo; que el equipo que se rentó no esté listo como se había acordado y ésto provoque retraso, o peor aun, que no tengan disponible lo negociado y se tenga que recurrir a otra empresa; que no se pueda ocupar la locación apesar de la previa autorización, ya sea por problemas administrativos o por que los de producción cometieron un error en la solicitud al no dirigirse con la persona indicada. Como lo que ocurrió cuando se grabó en el Museo Franz Mayer, en el que no se nos permitía la entrada por que quien otorgó la autorización no reportado al cuerpo de seguridad que se ingresaría a grabar algunas secuencias de un programa, y no se permitió entrar hasta que llegó quien había autorizado;

en una ocasión al asistente de cámara se le olvidaron los videocassettes en la oficina y la locación era en el Ajusco, ante lo que no quedó más remedio que regresar por ellos, labor que le corresponde al productor.

Por otro lado, cuando un actor no acude a su llamado el productor debe localizarlo inmediatamente y obligarlo a presentarse, ya sea llamando a la agencia que lo representa o a su domicilio; de no encontrarse se llamará a otro con las mismas características. Durante la grabación de un programa llamado "Estres", el actor que desarrollaba uno de los papeles principales llevaba dos horas de retraso y aun no llegaba a la locación; al investigar el por qué, se informó que había tenido un llamado en televisa para la grabación de un capítulo de la telenovela "Muchachitas" y que se presentaría al terminar; desgraciadamente ya se habían grabado con él tomas de la secuencia de ese día y no se le podía sustituir, ya que implicaba repetir el trabajo de 4 días, la cita en la locación era a las 7:00 y llegó a las 16:00 hrs. Así mismo cuando se tiene que desplazar mucho equipo o que este es muy pesado, se cita a los staffs temprano para que acompañen al asistente de producción a recogerlo, tanto el rentado como el del banco, ya que en ocasiones se ocupaban hasta 2 vehículos para desplazarlo. Durante el programa "Agenda del Jefe" los staffs no llegaron a la hora que se les citó y el asistente de producción tuvo que recoger el equipo, cambiarlo de un vehículo a otro (por problemas administrativos del banco) y llevarlo a la locación él sólo.

Una vez en orden todo lo necesario para comenzar la grabación la actividad del productor se centra, por un lado, en pendientes administrativos como las disposiciones en efectivo por parte del banco, afinar detalles de lo que se hará en la post-producción y en vigilar el correcto desempeño de la grabación dentro de los tiempos y el presupuesto. Se debe vigilar que se le de un uso correcto al equipo de video e iluminación; que se inicien a tiempo las grabaciones, pues a una hora es la llegada a la locación y otra a la que se comienza a grabar, que es cuando la iluminación y el equipo de video queda instalado de forma correcta y los actores están listos para comenzar; revisar que el servicio de alimentación se instale en un lugar adecuado y que se haya cocinado lo negociado; se debe mantener comunicación con el director para que se haga lo que crea necesario hacer, extra a lo planeado en la pre-producción, por ejemplo algo de utilería o escenografía que se le ocurriera el día de la grabación, llamar a un actor extra para alguna actuación no planeada, suprimir alguna toma o eliminar parte de la escenografía; estar en contacto con la oficina para recibir ordenes de la gerente o del titular del departamento, ya que constantemente se realizan juntas a nivel gerencial y si el productor o el director son parte del banco tendrán que asistir, posponiendo o delegando la grabación; atender las necesidades de los actores que estan en locación, como el necesitar alguna medicina, cosméticos o algún accesorio para su vestuario que no haya podido conseguir; llevar una bitácora de lo que se realiza para poder dar explicación en caso de un atraso o error en la grabación, así como problemas interpersonales que pudieran surgir

al interior del equipo de producción, por mal desempeño de algún trabajador.

3.2 DURANTE LA GRABACION

La función del productor en esta etapa se centra en la vigilancia del desarrollo de lo planeado, solucionando los contratiempos como el recoger determinado equipo, ya sea aditamento de cámara, de iluminación o de video que se haya negociado la renta ya iniciada la grabación; recoger a actores que por alguna causa no puedan desplazarse hasta la locación por sus propios medios; llevar mensajería del director a las oficinas del banco; realizar labores de mantenimiento al equipo de video e iluminación que así lo requiera, y que los encargados de éste no lo puedan hacer por estar ocupados en otras actividades; reacomodo del mobiliario que se ocupa y que pertenece a la locación; reparación -si es necesaria- de los desperfectos que se pudieran causar; acomodo y distribución de la escenografía y utilería que se ocupará en las siguientes tomas, mientras se estan grabando las primeras; supervisar que se realicen las grabaciones en el orden que se planeó, para que no existan alteraciones en el tiempo estimado de grabación por día en esa locación; vigilar que esté la cantidad suficiente de videocassettes para que siempre existan disponibles, además de revisar que se les de un buen uso no permitiendo que se realicen más tomas de protección de las que sean necesarias, evitando desperdiciar cinta. Así mismo, que la cantidad de lámparas de

repuesto esten listas para cambiarlas por las que se funden; las cantidades de masking-tape, mecatillo, pinzas de madera para ropa, alambre recosido, etc. deben ser siempre constantes para no detener la grabación; por seguridad vigilar que no entre gente extraña a la locación; llevar un estricto control de los gastos para no salirse del presupuesto, además de procurar conseguir los mejores precios en la compra o alquiler de un bien o servicio; en general estar atento a lo que pudiera surgir y tener la capacidad de resolverlo en el acto, procurando detener el menor tiempo posible la grabación. La actividad de un productor está perfectamente descrita por Soler Llorenc en las siguientes líneas: "un buen productor deberá tener conocimientos generales de contabilidad, de gestión bancaria, de política financiera, etcétera. Ha de ser extremadamente previsor, desconfiado por naturaleza, notablemente orgánico, poseedor de dotes de mando, de facilidad persuasiva y capacidad de improvisación." (Soler, Llorenc. Op. Cit. 1980. Pag.56).

Como en cualquier etapa de la producción de un video-programa, siempre surgen imprevistos que hay que solucionar al momento y con los medios que se tienen al alcance, procurando que se pierda la menor cantidad de tiempo y dinero, deteriorando el presupuesto. Durante la grabación del programa "Agenda del Jefe" ocurrió lo que se podría llamar muestrario de imprevistos; el primero y más grave sucedió al contratar a los actores que previamente se habían seleccionado mediante un "casting", tratando de negociar directamente con ellos dejando a un lado a las agencias que los representaban; ésto significaba dejarlas sin

la comisión del 10% de la paga por cada actor contratado, con el fin de ahorrar dinero; finalmente se tuvo que llegar a un arreglo con la agencia en cuanto al pago de las comisiones, ofreciendo disculpas con la promesa de que no se volvería a repetir; pero a pesar de esto ya no se volvió a dar servicio de casting. En el mismo programa surgió otro problema; se necesitaba una locación con gran altura y mobiliario de oficinas, lo cual se encontró en el edificio de la Compañía de Luz y Fuerza, ubicado en la esquina de Melchor Ocampo y Marina Nacional; al solicitar autorización para grabar sólo se dió en forma verbal asegurando que no era necesario formalizarla de manera escrita; se comenzó a grabar el día planeado y a dos horas del inicio el grupo de producción fue "echado a la calle", pues no se tenía ningún documento que justificara la presencia en sus instalaciones; se realizó una investigación en ese momento y resultó que quienes habían autorizado verbalmente no tenían autoridad para hacerlo, y no notificaron a sus superiores de esta situación; ante esto, no se permitió continuar grabando. Se tuvo que buscar una locación alternativa que afortunadamente no representó problema, pues el productor conocía una de características similares y se tendrían facilidades para grabar inmediatamente. Ante lo anterior no se volvió a tramitar ningún permiso en forma verbal, por insignificante que este fuera. Continuando con el programa "Agenda del Jefe", se debe mencionar lo que ocurrió cuando se grababa en las Oficinas Centrales de Banamex, ubicadas en las calles de Isabel la Católica y Venustiano Carranza; era un viernes a las 18:00 hrs. cuando se envió una circular

notificando que se suspendería el suministro de energía eléctrica el día sábado a partir de las 14:00 hrs. para dar mantenimiento, como se grabaría desde muy temprano se necesitaría una planta de luz portátil que proporcionaría el mismo banco; ésta se solicitó a las 7:00 hrs., pero como hubo cambios de producción se modificó el horario quedando finalmente a las 9:00 hrs. El día sábado dieron las 10:00 hrs. y la plánta no llegaba, e investigando se informó que había llegado a las 7:00 hrs. y que como nadie la recibió se retiró. Inmediatamente se estableció comunicación para solicitarla nuevamente, pero como nadie avisó del cambio de horario los operadores llegaron a la hora del primer aviso, y ya no podían enviarla nuevamente por que ya había salido a descansar. Ante esto se solicitó a GECISA que enviara una planta portatil, pero no podían hacerlo por que sus camiones eran de más de 5 toneladas y tenían prohibido circular en el centro de la ciudad. No quedo más remedio que obtener la energía de algún lugar cercano a la zona mediante un cableado provicional con hilos del 00 ó 000, el problema era que sólo se contaba con 4, y para esto se requería un mínimo de 15; se tuvo que ir a GECISA (en los estudios Churubusco) para conseguirlos, sólo que se calculo mal y no alcanzaron, ante lo que se tuvo que regresar por más para que finalmente se comenzara a grabar a las 16:00 hrs. Durante la grabación del programa "Confianza" sucedió algo para recordar; como la locación no contaba con un suministro de energía eléctrica suficiente para alimentar el equipo de iluminación, se recurrió a la planta de luz portátil que tiene el banco, pero al echarla a andar producía mucho ruido, molestando a los vecinos; y como era el corazón de Coyoacán no faltó quien,

que demostrando su prepotencia e influencia, amenazó con llamar a la policía y detener la grabación. Ante esto se recurrió a "colgarse" del poste más cercano, aprovechando su línea de 220 watts y tomar energía de ahí, pero la misma persona de la ocasión anterior regresó para amedrentar diciendo que avisaría a la Compañía de Luz, haciendo responsable al equipo de producción de cualquier desperfecto que pudiera ocurrir; se trató de dialogar, pero cuando se dieron cuenta ya estaban rodeados por un grupo de vecinos que pedían airadamente que se retiraran de su colonia, "porque alteraban el orden". No quedó más remedio que solicitar a GECISA que enviara una planta de luz portatil insonorizada, lo que alteró gravemente el presupuesto, pues el alquiler día de este servicio costaba N\$600.00 y esto no estaba contemplado. Para otro programa llamado "stress", el trabajo del productor y su asistente fue puesto a prueba; se grababan unas escenas familiares donde intervenía un niño de escasos 5 años y todo se desarrollaba sin contratiempos, hasta que por errores de los actores adultos se comenzaron a repetir algunas escenas más de 5 veces, lo que desesperó al niño al grado de romper en llanto y no querer seguir actuando; se le trató de convencer de mil formas, hasta que se optó porque la madre y el asistente de producción lo llevaran a un parque cercano donde había una feria; y aceptó volver a actuar, bajo la promesa de que al terminar la grabación lo volverían a llevar a la feria.

Esta etapa es un poco crítica para el productor, pues es cuando más atención debe poner a las necesidades que presenta la

producción; debe estar al tanto del buen uso del equipo de iluminación y video; vigilar que no quede esparcido por la locación con el riesgo de que se pierda o sea robado , sobre todo cuando se graba en exteriores; controlar el tiempo del que se dispone en cada locación, para evitar alterar lo planeado, menos que sea benéfico; vigilar que el director no repita más de cinco veces la toma, pues se pierda tiempo y se desperdicia cinta del video-cassette; supervisar el comportamiento de los actores, ya que en ocasiones ocasionan destrozos o roban cosas de la locación, incluso equipo de video o iluminación; también revisar que las zonas de la locación que han sido desocupadas, después de grabar en ellas vuelvan a quedar exactamente como estaban; ver que los staffs no desperdicien el material que se les da, como mecatillo, alambre recocado, masking-tape, lámparas de repuesto, etc., cuidar que los staffs no roben nada de la locación pues cuando se graba en oficinas del banco hay muchas cosas pequeñas sobre los escritorios (engrapadoras, plumas, sumadoras, perforadoras, etc.) que con facilidad se pueden guardar en las bolsas del pantalón; estar pendiente de que el equipo rentado que se desocupe sea devuelto, y no genere más renta; revisar que todo lo necesario para la grabación del día siguiente ésta en orden: permisos, vestuario, escenografía, equipo rentado, actores citados, transporte contratado, dinero suficiente, servicio de alimentación notificado donde es la locación, plán de actividades pormenorizado para ser entregado a la gerente del departamento, y para el control de las mismas al iniciar la grabación; así como mantener constante la comunicación con la oficina para recibir instrucciones que pudieran surgir y

alterar los planes de grabación, como podría ser que el director sea citado urgentemente en la oficina para una junta de trabajo; finalmente estar al pendiente de lo que se le pudiera ocurrir al director, como podría ser el modificar alguna toma cambiando parte de la escenografía, integrando o quitando actores, implementar desplazamientos de cámara que requieran algún aditamento no previsto, y se tuviera que conseguir al momento; en general se debe estar al tanto de cualquier necesidad del grupo de actores o del equipo de producción.

3.3 FINALIZACION DE LA GRABACION

Dentro de las actividades del productor en esta etapa se encuentran: entrega del equipo de iluminación y video rentado, y regreso del que pertenece al banco; entrega de locaciones y ajuste de cuentas para su posterior facturación y envío al departamento de contabilidad del banco; elaboración de recibos de pago por parte de los actores y autorización por el productor, quien además deberá agregar el dinero extra generado por taxis, cenas o tiempo extra que no haya sido cubierto, ya que éste se debe hacer al momento en que se genera y en efectivo, surtiendo efecto también para todo el equipo de producción; es deber del productor mantener en custodia todos los video-cassettes que han sido grabados, hasta el momento en que sean entregados al director para que se inicie la edición; comenzar los trámites de solicitud de servicio en las casas post-productoras que han sido consideradas para la edición de los efectos especiales, apartando

horarios en los diferentes aparatos que se requieran; hacer cuentas con el departamento de contabilidad, respecto de las disposiciones en efectivo que dieron para cubrir los pagos en efectivo; contratar los servicios de locutores que pondrán su voz al programa, los cuales fueron seleccionados en un previo casting de voz; solicitar al encargado de la sala de audio del banco que reserve el tiempo suficiente para musicalizar el programa, una vez terminada la edición y los efectos especiales; avisar al encargado del área de copiado masivo en que fechas, aproximadamente, se necesitarían sus servicios, para que prepare las máquinas y video-cassettes necesarios; también al Departamento de Apoyos y Administración, para que en colaboración con los diseñadores del Departamento de Gráficos (Revista Imagen), diseñen y manden elaborar las portadas de los estuches porta-video-cassettes VHS, y también para que se verifique si hay los suficientes estuches; el Departamento de Apoyos y Administración planeará como y cuando se distribuirán los video-cassettes, tratando que concuerde con la salida de los artículos, que sobre el mismo tema del programa, elaborara la Revista Imagen, como apoyo y refuerzo a una misma campaña.

Aun en esta etapa los imprevistos están a la orden del día, como sucedió en uno de los programas de la serie "Video Imagen 90", que ya estando en la etapa de post-producción se le detectó un error en la información de una de las intervenciones de los locutores; había sido pasado por alto por todos los que revizaron el guión, el que consistía en que el texto hablaba de una sucursal de Banamex ubicada en San Angel, y las imágenes

mostraban una en Naucalpan, de la cual era en verdad de la que se quería hablar; ante ésto se tuvo que solicitar a "Kaleidos" (la empresa que monta la escenografía de este programa) que improvisara en sus propias instalaciones la parte de la escenografía, que tenía como fondo la locutora, la cual repetiría el segmento erróneo. Otro caso fue durante un evento efectuado en la Hacienda Galindo, en el estado de Querétaro, donde se tenía que montar, en el fondo del escenario donde estarían los conferencistas, un "video-wall o video-muro" de 25 monitores, y para ésto se necesitaba una base lo suficientemente grande y resistente para soportarlo; se facilitó la barra de una cantina que no ocupaba, la cual se tuvo que pintar de negro para que hiciera juego con el color de los monitores, sirviendo perfectamente; pero al desocupar este mueble se avisó que se cobraría N\$3 mil, por volver a pintarlo del color que originalmente tenía (la cantina estaba en pésimas condiciones de pintura cuando se prestó). Como no estaban dispuestos a pagar esa cantidad se ofreció pintarla por cuenta del banco; y así, ya estando en el D.F., regresaron el productor y su asistente a hacer la reparación. En otro evento similar, pero en el hotel "Del Angel" en Puebla, todo había salido perfecto; terminado el trabajo se recogió el equipo de video, audio e iluminación, y se embarcó en un camión de mudanzas foraneas a las 18:00 hrs., calculándose que llegaría a las oficinas de San Angel a las 23:00 hrs. aproximadamente; todo el equipo de producción salió junto con la mudanza para llegar primero que ésta y preparar las bodegas para acomodar el equipo, pero llegó hasta las 3:00 hrs.

A.M. y a esa hora, con un enorme cansancio, se tuvo que descargar el camión y acomodar todo en su lugar, terminando a las 5:00 hrs.

En esta etapa el productor y su asistente deben revisar perfectamente que no falte equipo, tanto del rentado como del banco; que esté en buen estado y con todos sus accesorios, evitando pagar cargos extras; que la locación quede como lo habían pedido los dueños o encargados; que los vehículos utilizados, rentados y del banco, sean regresados en perfectas condiciones, y que el servicio de alimentación no haya ocasionado desperfectos en donde instalaron su equipo de cocina, además de dejar limpio el lugar; si el equipo del banco sufrió algún desperfecto, inmediatamente repararlo o enviarlo a la unidad técnica del banco para su compostura; cuando el equipo dañado es rentado, se tiene que reparar o reponer. En esta etapa el productor y su asistente tienen que trabajar como camarógrafos y fotógrafos para grabar, ya estando en las oficinas, fotografías, planos, diapositivas o pequeñas tomas que no requieren mucho tiempo ni gente especializada para realizarlas. En muchas de las locaciones en que se grabó pedían que se les obsequiara una copia en formato beta o VHS como recuerdo; si bien no se les daría una copia del programa, si se les podía dar algunas de las tomas que se realizaron en su locación, pero sin editarse para respetar los derechos de autor; la elaboración de estas copias y su distribución le corresponden al productor y su asistente.

CAPITULO 4

FOTOGRAFIA EN LA ETAPA DE PRODUCCION

(DUDAS EN VOCABULARIO REMITIRSE AL GLOSARIO)

FOTOGRAFIA O ILUMINACION
EN LA ETAPA DE PRODUCCION

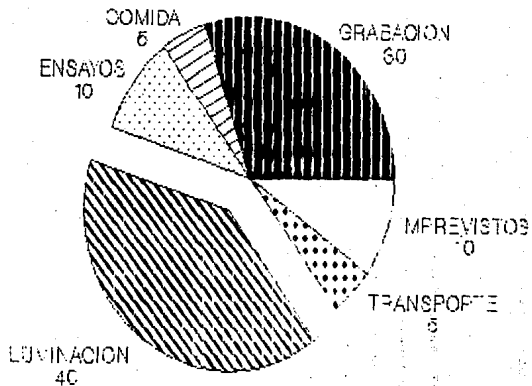
4.1 ARGUMENTOS PARA SU PONDERACION

A manera de nota introductoria cabe resaltar (pues se define en el glosario) las diferencias semánticas de la palabra fotografía; por un lado en el contexto de la producción de videos o cine donde se entiende como la actividad de iluminar, el manejo de la luz; y por otro, en un ambiente que va de la particular profesión fotográfica a la común acción de capturar imágenes con una cámara fotográfica, para luego en un proceso inverso imprimirlas en papel fotográfico. Para un ambiente específico, como el área de comunicación de Banamex, no hay problemas al definir de tal o cual forma al encargado de la iluminación, pero es diferente al referirse a un contexto general de la comunicación; mientras que en el cine se les llama fotógrafos, luminotécnicos o alumbradores, en el campo del video se les llama iluminadores; para el desarrollo de este trabajo y respetando la manera de trabajar de esta institución, al responsable de la iluminación (y en ocasiones de la cámara) se le llamará fotógrafo.

Fotografía se puede definir como la creación de ambientes, espacios, delimitación de un estilo visual en lo que se pretende comunicar, con base en la presencia, intensidad, temperatura o

ETAPA DE PRODUCCION

(%) DE TIEMPO DESTINADO A C/ACTIVIDAD



ausencia de la luz. Es realmente la razón de ser de la etapa de producción; si se pudiera prescindir de la fotografía hablaríamos de ahorrar aproximadamente entre el 40 y 50% del tiempo (Ver Figura 17) que normalmente se requiere para hacer una toma iluminada. Sin la iluminación no sabríamos si una secuencia se desarrolla de día o de noche, si es en exteriores o interiores, no se lograría toda la fuerza expresiva que se desea si se deja todo en manos de la actuación; mediante el manejo de la iluminación se puede crear un ambiente de terror, soledad, alegría, calidez, frialdad, etc. Si bien la iluminación por sí sola no logra crear un ambiente, sin ella no se puede lograr; incluso siendo estrictos no podríamos observar nada en su ausencia porque, coincidiendo con Julio Haquette, "...la luz es en realidad para los sentidos desde el instante en que haya un obstáculo que le impide el paso." (Haquette, Julio. "Tecnología del Cine". 1987. Pag.16).

El presente capítulo es extenso pues responde a lo amplio que es el tema de la fotografía o iluminación, y su pormenorizada delimitación en subtemas es el resultado de hacer su lectura y/o consulta más ágil; durante su desarrollo se luchó por homogeneizar su formato tratando de emular a los otros capítulos, pero su complejidad y riqueza de información obligaron a aceptar las presentes características. El lenguaje utilizado en una primera instancia se tornaba sumamente técnico, por lo cual se buscaron sinónimos o se trató de ser lo más descriptivo posible, y aunque se logró simplificarlo bastante aun se aprecian

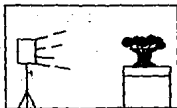
bastantes tecnicismo, los cuales se remiten a un glosario que se encuentra al final del presente trabajo. Al leer el índice tal vez la presencia de este capítulo salte del orden lógico que muestran los demás, preguntandose porque no se incluyó el presente dentro del de Producción; la primer razón es su extensión y pormenorizado de su formato, y la otra es la importancia que reviste por si sólo el tema de la iluminación o fotografía en la elaboración de un video-programa, lo que amerita designarle la categoría de capítulo.

4.2 LUZ DE EFECTO

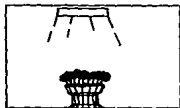
La imaginación y experiencia son fértil materia prima para el fotógrafo; el jugar con las cualidades de los diferentes tipos de lámparas, así como con la ausencia, presencia y dirección de la luz es el resultado de la acumulación de experiencias del sufrir y admirar diferentes estilos y criterios que poco a poco templan el propio, que si bien se debe apreciar diferente y personalizado, jamás debe ser antagónico a la obtención de una estética y funcional imagen en video.

Para definir que es "Luz de efecto" se puede decir que es con la que se busca mostrar al sujeto u objeto de la manera más clara, expresiva, explotando sus mejores rasgos, expresiones faciales y corporales, aprovechando al máximo los efectos que las lámparas producen adecuándolos, lo más estéticamente posible, a nuestro objetivo explotando su mejor imagen como lo detalla Haquette: "...el tipo de iluminación para los primeros planos

POSICIONES TÍPICAS DE LAS LAMPARAS



LUZ FRONTAL



LUZ CENTRAL



LUZ DE HACHA



LUZ CONTRAPICADA



LUZ PICADA



LUZ ANGULADA O
TRES CUARTOS

generales y los decorados, que se enseña de la manera más expresiva al objeto, al sujeto y a la acción, sin ningún efecto natural de luz especial." (Haquette, Julio. "Tecnología del Cine". 1987. Pág.170). Se deja de lado la reproducción de los efectos de las fuentes naturales de luz (natural o artificial, que forma parte de la locación, y que no haya sido colocada expresamente para la grabación), para jugar con las artificiales aprovechando, cuando así se requiera, la natural, con la finalidad de obtener la mejor imagen posible, resaltando cualidades y superando defectos para lograr un equilibrio armonioso. Lo anterior se logra colocando las lámparas a partir de posiciones típicas o comunes, a partir de las cuales se pueden dar variantes que se adecuen a las necesidades del programa y las características de la locación (Ver Figura 18).

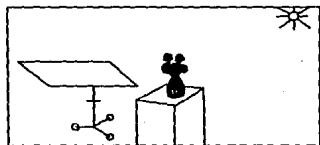
4.2.1 Iluminación de Día en Exteriores

Aunque pareciera la forma más sencilla el grabar aprovechando la luz solar, requiere de gran experiencia y conocimiento en la utilización de diafragmas, gelatinas, filtros y accesorios de iluminación para difuminar o rebotar la luz, aunque no hay nada estricto o definido completamente en las técnicas de iluminación, como lo define Haquette "...la iluminación no se enseña por medio de reglas rígidas y exclusivas si no que la práctica y la sensibilidad son los factores más importantes para alcanzar lo propuesto." (Haquette, Julio. Op. Cit. 1987. Págs.162,163). Lo que se utilice dependerá de lo

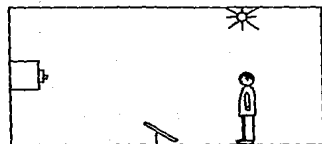
que el director quiera transmitir en esa escena, del ambiente que quiera recrear y de la hora del día en que se ubique. El grabar con sol brillante es ideal si no se desean efectos especiales; al medio día la luz alcanza una temperatura de 5800 grados kelvin, ésta irá aumentando conforme avance la tarde y las sombras la harán más azul, alcanzando su grado máximo en los atardeceres del verano con 9500 a 30000 grados. La temperatura de la luz no significa intensidad calorífica, si no la calidad cromática, que está lejana de la cantidad de la misma que se traduciría en calor, lo que en palabras de Llorenc se define de la siguiente manera: "La longitud de onda de la radiación emitida (y en definitiva su color) depende de la temperatura a que se haya el cuerpo caliente. Cuanto más alta sea ésta, más corta es la longitud de onda de la luz emitida. Las temperaturas de incandescencia más bajas dan lugar a los colores rojos y amarillos. Las altas emiten radiaciones azules y violetas,... En definitiva: la temperatura de color define el que no se refiere a la cantidad de luz, si no a la calidad cromática de la misma." (Soler, Llorenc T.V. una metodología... 1980. Pag. 47). Si la luz solar es muy brillante y el sujeto u objeto a grabar provoca altos contrastes se debe colocar la cámara en el filtro número 1, que es para estas condiciones, posteriormente se puede colocar un babenet de malla encima del área de grabación para que difumine o suavice la intensidad; si el problema continúa habrá que checar los niveles de contraste o pedestal de la cámara, ya que tal vez estén desajustados o deteriorados. Los contrastes o brillos se detectan directamente en el monitor y/o en el monitor de forma de onda, donde se revisa que los niveles de iluminación

- 19 -

REBOTE DE SOL



EJEMPLO 1



EJEMPLO 2

se mantengan constantes. El grabar a color reduce considerablemente el rango de brillos o contrastes, pues si éstos son altos queman las luces intensas y las sombras en la reproducción final, porque como lo explica Llorenc: "...las emulsiones en colores no deben exponerse con relaciones de contraste que excedan 3 a 1, excepto para efectos especiales o, cuando el contraste del sujeto es muy bajo" (Haquette, Julio. Op. Cit. 1987. Pag. 160) , de la relación que se habla es la que se establece al medir con un exposímetro la luz base o clave y la de relleno que inciden en el sujeto, y si los resultados arrojan que la primera es dos veces más intensa que la segunda se establece la relación 3 a 1, pues la suma de estas dos mediciones es la luz que registra el monitor; si esta relación se eleva a 4 ó 5 a 1 habrá problemas de contraste alto, produciendo que la imagen se vea "quemada" en las áreas que reciben más luz o son claras. Generalmente el centro de atención en una toma son los rostros y lo que puedan expresar, para resaltarlos y que sobresalgan de los demás objetos que componen el cuadro -incluso del cuerpo mismo que los contiene- hay que utilizar pizarras de sol, o en su defecto cartoncillos blancos a manera de rebote de luz (Ver Figura 19); éstas se colocan frente al sujeto, procurando quedar fuera de cuadro, buscando que la luz del sol se refleje o rebote en dirección del rostro, a la distancia prudente para no generar brillos o sombras muy marcadas. Si los brillos no se pueden controlar se puede recurrir a cubrir el rebote de luz con gasa negra o tul del mismo color con orificios pequeños, ésto disminuirá la intensidad; cuando hay problemas con las sombras se

puede iluminar estas áreas con fresneles o cazuelas de 1000 watts, cubiertos con filtros o gelatinas azules del número 25 para compensar la diferencia de temperaturas, ya que la luz artificial que se utiliza generalmente es de halogeno-tungsteno y produce de 3200 a 3500 grados kelvin, y con estos filtros se alcanzan los 5000, con lo que se logra suavizar las sombras; si se quiere ser muy preciso al iluminar una área pequeña o específica se puede recurrir a las banderas negras normales o de punta abierta para recortar y delinear el haz luminoso artificial; éstas se colocan sobre tripiés centurries, asegurándolas sobre varillas terminadas en yoyos con orificios de varios tamaños, dependiendo del grosor de la base de la bandera, para colocarse frente a la lámpara.

4.2.2 Iluminación Nocturna de Exteriores

Cuando se utiliza iluminación artificial durante el día en grabaciones exteriores, se puede hablar de efectos especiales; en ocasiones el sujeto u objeto a grabar produce poco contraste y se tiene que dirigir iluminación especial sobre su rostro con lámparas de arco de carbón de flama blanca (conocidas como parck light), que alcanzan temperaturas de luz similares a las del sol (entre los 5000 y los 5500 grados kelvin). Estas lámparas requieren de un equipo de arranque y almacenaje de energía por la gran cantidad que consumen, pero vale la pena pues el efecto que se logra es prácticamente luz de sol; sólo basta dirigirla al objetivo a una distancia prudente, y si se desea suavizar o bajar la intesidad cuenta con cristales de diferentes densidades y

colores que se colocan frente a donde sale el haz de luz. Si no se cuenta con lo anterior se puede utilizar cualquiera de halógeno tungsteno o cuarzo de más de 2000 watts, cubiertos de filtro azul del número 25 y de papel o tela difusora de color blanco, si se desea difuminar o disminuir la intensidad. Cabe aclarar que los números, medidas, grados, etc. son con base en una supuesta intensidad luminosa del sol de aproximadamente 5500 grados kelvin.

Si la iluminación solar es baja, ya sea porque comienza el atardecer, esté nublado o por los altos índices de contaminación (excepto las mañanas que tienen otras características de temperatura) se tiene que recurrir a fuentes lumínicas artificiales para lograr los efectos deseados. Bajo las anteriores condiciones de iluminación generalmente se tienen que trabajar grandes áreas que servirán de marco o fondo a la toma (lo que con suficiente luz solar no se necesita, ya que ésta lo inunda todo y sólo se requiere de pequeños toques), para lo que se ocupan minibrutos de 4 ó 6 lámparas de 1000 watts cada una, dirigidos hacia las áreas deficientemente iluminadas, procurando no tocar en exceso el centro de atención de la toma, ya que éste recibirá otro tipo de iluminación complementaria a la que producen los minibrutos; la anterior técnica debe ir complementada con filtros azules del número 50 (azul más oscuro) para compensar las diferencias de temperaturas, y de esta manera alcanzar los 7000 u 8000 grados kelvin que generalmente tienen la luz y las sombras en la tarde. Si la luz lo permite se pueden

utilizar pizarras de sol o rebotes para dar más realce a los rostros, apoyando la iluminación artificial. Como observación, se aclara que no se puede ser tan preciso y citar que tal o cual equipo se debe utilizar para determinadas situaciones, porque todas las producciones son diferentes en cuanto a presupuesto y de acuerdo a éste será el equipo con el que se trabaje, ya sea rentado o propio; tal vez sólo trabajen con rebotes de sol porque no cuentan con más equipo o porque quien realiza la fotografía está acostumbrado a trabajar así; en buena medida el equipo de video determina que tipo de iluminación se necesita, ya que mientras más moderno menor cantidad se necesita, y muchos de los efectos que se lograban con el ingenio del fotógrafo la cámara los hace con sólo mover unos botones. Pero a pesar de esto siempre se necesitará la creatividad propositiva del ser humano, quien supera con mucho lo logrado electrónicamente. El fotógrafo tiene en la variedad de gelatinas, filtros, difusores, rebotes y en el diverso equipo de iluminación una gama inmensa de posibilidades y opciones que se multiplican entre si, para crear y recrear ambientes o situaciones tan variadas como la imaginación tenga capacidad.

Grabar en las mañanas es tal vez lo más sencillo en cuanto a iluminación se refiere, pues la temperatura de ésta elimina la necesidad de utilizar gelatinas o filtros en la iluminación artificial para compensar la diferencia con la solar, ya que a esta hora la temperatura promedio (con cielo despejado) es de 2000 a 4000 grados kelvin y la luz artificial alcanza hasta 3800 grados sin que reproduzca luz de día y sin filtros. En ocasiones,

sin explicación, aumenta la temperatura de la luz en las mañanas y se tienen que usar los filtros azules para hacer compensaciones.

En ocasiones las mañanas y las tardes se tornan un tanto anaranjadas-rojizas por efectos del ambiente y la temperatura, recreando un ambiente otoñal y que sería ideal si ese fuera el objetivo del fotógrafo, pero cuando lo que se requiere es una iluminación normal, se pueden utilizar filtros o gelatinas naranjas del número 40 para luz artificial. Se puede lograr una mayor variedad de correcciones de color, quitar neblina o bruma, compensar sin necesidad de filtros en las lámparas, almacenar información respecto a 2 ó 3 tipos de ajustes de color o diafragma y utilizarlos alternativamente según se necesite, activando las funciones de la cámara, pero ésto se tratará en un siguiente apartado donde se hablará de este tema.

Cuando se graba en exteriores por la noche, la forma de manejar la luz es similar a la de interiores, por lo que sólo se mencionarán las técnicas que sean estrictamente para exteriores nocturnos, dejando las similitudes para el apartado de iluminación en interiores. Generalmente ésta va acompañada de efectos especiales que generan sensación de temor, soledad, abandono, movimiento, fiesta, calles atestadas de comercios. Para la primera vértiente se utilizan máquinas de humo, grandes ventiladores que levanten el polvo y la basura de la locación, mangueras para aspersión de agua que simulen llovizna además de

generar un ambiente húmedo; se puede omitir el agua, pero ésta nos remite psicológicamente a un ambiente nocturno, ya que ha ésto nos han acostumbrado los medios de comunicación como el cine y la televisión. El humo artificial se utiliza para dar un ambiente sombrío y tenebroso a la locación, éste sale de las coladeras o flota en el ambiente como producto del clima húmedo y frío (neblina); para que éste, junto con el agua, puedan ser vistos y producir los efectos mencionados se tiene que recurrir a una iluminación con filtraje azul del número 50; ésta deberá ser potente para funcionar como luz principal, inundando todo y dirigiendo los haces de luz específicamente en donde más concentrado esté el humo o el agua. Normalmente se utilizan parck light, fresneles de 5000 watts o maxibrutos de 10 ó 12 lámparas de 1000 watts cada una para la luz principal; mientras que para la complementaria o de relleno se utilizan soft lights de 2000 watts, totas o cazuelas colortran de 1000 watts, fresneles de 2000 watts, etc. las cuales en forma general y dependiendo de las necesidades se pueden distribuir de las siguientes maneras:

- Si se quiere crear una imagen con claroscuros, que le de fuerza interpretativa a las gesticulaciones del actor, y un ambiente osco donde sólo se ven parcialmente las cosas, se debe utilizar una luz dirigida, que generalmente se coloca lateralmente para iluminar sólo una parte del rostro, generando sombras en el lado opuesto; estas sombras deberán ser degradadas con una luz de relleno, la cual nos permitirá observar los detalles expresivos y la plasticidad de éstos, resaltando las características de la piel además de suavizar el efecto de

contraste. Tal vez se requiera que las sombras no se suavicen para dar un aspecto espectral o fantasmal al rostro, que contrastando con la luz principal que se verá como fondo (generalmente la luz general o principal sólo se apreciará sobre el piso o sobre la neblina, mientras lo demás permanecerá en semipenumbras), generará un efecto de contorno que dibujará todo o parte de la silueta, acentuando aún más el efecto buscado. Para lograr lo anterior hay que tomar en cuenta el desarrollo de la toma, si es en movimiento los encuadres deberán ser abiertos (planos generales), pues no se puede colocar iluminación que provoque estos efectos y que a la vez esté cerca del actor en movimiento durante una toma cerrada (close up, medio close up, plano americano); sería casi imposible mantener las mismas características de luz durante todo el movimiento, pues las lámparas tendrían que estar en movimiento y girando además de no contar con espacio, ya que seguramente se estará usando un dolly o una tonina como accesorio de cámara. En un encuadre abierto las luces principales pueden fungir como directas generando sombras marcadas sobre el actor, aunque un tanto toscas y con peligro de empalme en la iluminación, ya que no habrá contraste ni separación con el fondo; ante esto se tendrán que distribuir estratégicamente las lámparas de luz principal (además de usar filtras diferentes), para lograr separar al actor del fondo y respetando su contorno. En las tomas cerradas, que casi siempre son estáticas, las lámparas se pueden colocar frontalmente (sobre el eje de la mirada del actor hacia la cámara) pero en posición cenital, simulando la luz que proviene del alumbrado público, en

forma lateral como surgiendo del ambiente (este tipo es el que genera más sombras) o en forma contrapicada, produciendo un aspecto fantasmal o espectral que surge de la nada. Generalmente no se requiere de luz de relleno que suavice las sombras, ya que se está reproduciendo un efecto de luz similar al de las fuentes de luz propias de la calle, como alumbrado público, de comercios, casas; o de la naturaleza, como podría ser la luna o los reflejos del agua o la nieblá; estos efectos parten de la primicia de una ausencia de luz provocada por la noche y sólo estará iluminado lo que quede frente al haz de luz, observándose como normal la presencia de sombras. La luz principal iluminará poco al sujeto u objeto a grabar, pero ésto sólo dará los niveles de luz necesarios para que el ojo humano pueda entender la secuencia, respetando la idea general de las sombras bien definidas. Cuando se trate el tema de iluminación en interiores se detallarán las técnicas aplicadas sobre sujetos u objetos.

4.2.3 Iluminación de Interiores

Hablar de este tipo de iluminación es hacerlo de una gama extensa de opciones y posibilidades que se presentan al trabajar en el interior de una locación, la cual implica trabajar bajo condiciones diversas a las que hay que adecuarse con base a las necesidades del guión. Lo extenso de este tema hace necesario contextualizar brevemente al lector acerca de lo que encontrará en el desarrollo de este subtema. Es extenso porque se requiere del manejo de diversas técnicas en su mayoría de luz artificial, lo que obliga a detallar las más representativas, sobre todo

aquellas que se conjugan con el uso de la luz solar, que lejos de desear eliminarla se debe aprovechar siempre que sea posible; por otro lado la riqueza de este tema permite resaltar la importancia de la técnica, ya que la iluminación de interiores requiere básicamente de su dominio y de la capacidad de improvisación para adecuarla a las características que presente cualquier locación.

4.2.3.1 Luz Principal

Es con la que se debe iniciar el trabajo de fotografía, ya que a partir de ésta se harán las correcciones o agregados que se juzguen necesarios. Se comenzará con una iluminación general con un nivel suficiente y continuo en todas las áreas de la locación donde se grabarán tomas abiertas; las cerradas alcanzarán buenos niveles de luz con las de relleno o complementarias, ya que ésto les dará características particulares que las diferenciarán del fondo, que en palabras de Llorenc: "...los fondos del escenario o decorado requieren un tratamiento luminoso diferenciado de los personajes, que incluso, a veces, supone una aplicación de coloraciones de luz distintas o la introducción de manchas de luz o efectos determinados." (Soler, Llorenc. "TV. una metodología..." Pag.51. 1980) .La intensidad de la iluminación dependerá de las condiciones materiales del interior de la locación, de la cantidad de luz que absorben los colores, de sus medidas y de si hay que evitar o aprovechar la luz natural de ventanas y tragaluces; es por lo anterior que no se puede generalizar dando técnicas a seguir, pero si dar ejemplos con

condiciones específicas, mientras que en otros casos hará en forma general. Al hablar de la iluminación en tomas cerradas se puede hacer de forma esquemática y manejar cantidades.

Las características ideales de una locación que va a ser iluminada son: buena altura, amplitud, colores claros y sin entradas de luz natural (sólo si el guión lo pide); de esta manera se pueden colocar luces potentes (minibrutos de 4 ó 6 lámparas, fresneles de 2 mil watts o colortrán de 1 mil watts) cerca de la cámara, en el techo por encima de la escenografía o sobre tripiés altos a los lados de la misma; todo lo anterior es para crear una luz principal o general. Cuando las condiciones son adversas para iluminar cómodamente se tiene que recurrir al ingenio, buscando soluciones a lugares pequeños, con muchos muebles, en colores oscuros y de poca altura. El trabajar en oficinas reúne todas las características arriba descritas (a excepción de algunas que tienen buena altura y más espacio de lo común), por lo que es más difícil trabajar ahí. Cuando la toma requiere profundidad de campo, como a lo largo de un pasillo, las lámparas se tienen que esconder entre los muros e improvisar su soporte con alambres o sobre muebles para mantener un mismo nivel de iluminación a lo largo de éste, y la intensidad será en promedio, de quinientos a mil watts y con difusores; esto último es porque las fuentes de luz quedarán muy cerca de los actores al pasar por ahí, sobreexponiéndose (quemándose) la imagen en el monitor. Al trabajar en cubículos de las mismas oficinas, la luz general sólo se podía colocar por sobre los muros falsos de no más de 1.50 metros y que delimitaban esta área; por lo pequeño

del lugar las lámparas quedaban cercanas al objetivo a grabar, teniéndose que usar densos difusores que suavizaran la luz directa que se estaba utilizando. La dirección de las lámparas y el tipo de filtraje que se utilizará dependerá de la posición de la cámara y del efecto que se quiera lograr; generalmente la luz se dirige triangularmente(triángulo básico), ubicando la base de los vértices a los lados de la cámara y cerrando el triángulo en el punto de convergencia de los haces de luz; las lámparas altas o que se montaron en el techo cubrirán las zonas oscuras que hayan quedado. Hay que tener claro cual es el efecto que se desea lograr, además tener presente como se iluminarán posteriormente los objetos o sujetos, pues debe existir una diferencia entre éstas. Esta iluminación bañará también a los sujetos u objetos a grabar, pero ellos recibirán un tratamiento aparte para resaltar sus rasgos y gesticulaciones en las tomas cerradas, lo cual se detallará más adelante.

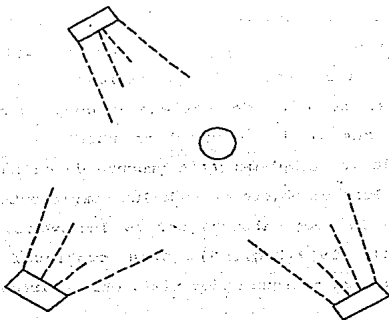
Como ejemplo de los problemas en la instalación de una iluminación general o principal se recordará la grabación del programa "Modelo Integral de Salud", que se realizó en una casa ubicada dentro del Fortín Chimalistac, al sur de la ciudad, llamada "La Casa del Caracol". Como el nombre lo dice, la distribución era circular y con pasillos largos y estrechos, con techos de dos aguas y paredes de ladrillos recocidos que creaban un ambiente oscuro; todo era adverso. Se tenía que hacer un largo dolly a través de los pasillos, culminando en una estancia con un enorme ventanal; la iluminación se tenía que distribuir a

todo lo largo, procurando esconder las lámparas; la iluminación se debía adecuar a los cambios de intensidad que la misma iluminación natural exigía, pues el inicio del pasillo era oscuro y terminaba en la luminosidad total (la eliminación y el aprovechamiento de la luz natural se verá en otro apartado). La intensidad varió desde la utilización de fresneles de 2 mil watts hasta dinkys de apenas 150, con la consecuente utilización de filtros azules de diferente densidad que aumentaba conforme se aproximaba el ventanal (los problemas de instalar las lámparas y dotarlas de energía eléctrica, el camuflajearlas y darles la correcta dirección se verá en un apartado exclusivo del trabajo de los staffs, quienes realizan estas tareas). Cabe aclarar que lo ocurrido durante una grabación da para hablar de muchos tipos de iluminación, emplazamientos de cámara, tipos de planos y de las actividades de cada elemento del cuerpo de producción, pero al citar toda esta información junta se extraviaría al lector, ya que hay que ahondar mucho en cada detalle y al retomar el hilo de la narración ya no se recordará en que se había quedado. Es por lo anterior que se hacen las aclaraciones pertinentes remitiendo, para mayor información, al apartado correspondiente o a los anexos que se encuentran al iniciar cada capítulo.

4.2.3.2 Luz de Relleno o Complementaria

El explicar en que consiste este tipo de iluminación nos lleva a un problema de apreciación, el cual consiste en definir en que circunstancias es luz principal o general y en cuales es de relleno. Por un lado, si la iluminación que se prepara

TRIANGULO BASICO (ILUMINACION PRINCIPAL)



inicialmente es para un plano cerrado se utilizará la técnica del triángulo básico, y ésta bien podría ser luz principal por sus características similares o por ser con la que se inicia la instalación de las lámparas. Pero, para fines prácticos, delimitaremos que la iluminación inicial general y la utilizada para grandes planos será la que llamaremos principal o básica, y la que se utilice para planos cerrados, como la empleada sobre rostros, será la de relleno o complementaria y que detallará lo que la luz general no puede, como lo explica Llorenc: "...la luz complementaria procede de un número variable de fuentes de luz; el objeto de toda luz complementaria es apoyar artísticamente la idea esbozada por la luz básica." (Haquette, Julio Op. Cit. 1987.Pag.165). Para continuar con la luz complementaria o de relleno damos pie a otro apartado.

4.2.3.3 El Triángulo Básico

Es una técnica utilizada generalmente para iluminar rostros u objetos, dándoles volumen y resaltando sus características físicas y expresivas, aunque también se emplea para iniciar una iluminación general (Ver Figura 20). Utilizar esta técnica es básico para iluminar rápidamente y sin efectos, con el único inconveniente de que todo su potencial se explota solamente en tomas cerradas, ya que entra dentro de la iluminación dirigida y únicamente las partes del objeto o sujeto que estén vueltas hacia la luz quedarán iluminadas; las partes que no permanecerán en sombras y se transmiten en negro o grises en la imagen. Hay que

dar luminosidad a las sombras para atenuarlas y poder distinguir tonalidades de la superficie, ya que de la ausencia o presencia de la luz observaremos los colores, como lo explica Llorenc: "El color no existe en la materia. Si las cosas se nos aparecen -de colores- es por un fenómeno de absorción o rechazo (reflejo) de determinadas radiaciones luminosas que la distinta naturaleza de los materiales ofrece a la luz." (Soler, Llorenc Op. Cit. 1980 Pag.48). En un medium close up, que se considera dentro de las tomas cerradas, el fondo juega un papel importante pero no determinante, ya que mientras no tenga movimiento no distraerá la atención; por lo tanto el trabajo de iluminación de fondos se tratará en otro apartado, donde se relacionará con las tomas o encuadres en donde adquiera importancia. Otra característica del triángulo básico es que no puede haber grandes movimientos o desplazamientos del actor, ya que fácilmente se saldría del área de convergencia de los haces de luz, además de hechar abajo el trabajo del acomodo de las lámparas a la altura y distancia necesarias. Básicamente la distribución de las fuentes de luz consiste en que dos estén a los lados de la cámara con una angulación aproximada de 45 grados, convergiendo de tal forma que iluminen el lado izquierdo y derecho del sujeto u objeto respectivamente, además de una luz como back que haga una línea con cualquiera de las lámparas frontales (teniendo como punto medio el objetivo a iluminar), sólo que ésta apenas si rozará la parte posterior de la cabeza del actor u objeto, con la finalidad de darle volumen y brillo. La altura de las lámparas generalmente debe ser mayor que la del objeto a iluminar, para que su posición contrapicada genere pequeñas sombras y brillos al incidir sobre

las prominencias del rostro, que de manera controlada den vida demostrando textura. El filtraje y la difusión la determinará la potencia de las lámparas y las necesidades expresivas de la toma, además de las características de la cámara con que se grabe, pues algunas son más sensibles que otras a la luz.

Como ejemplo claro del uso del triángulo básico en la iluminación, podemos citar los castings que se realizaban en la etapa de post-producción; el actor a entrevistarse se sienta frente a la cámara a una distancia de 3 metros, colocando dos lámparas de mil watts a los lados de ésta, con una angulación de 45 grados (imagínese un círculo dividido por la mitad, en una mitad está el sujeto u objeto y del otro la cámara, la línea de división es a partir de la cual se calculan los grados) y una luz como back o relleno para dar pequeños brillos, forma y volumen, tanto a la cabeza como al cabello. En un programa llamado "sistema de clientes", el cual era dirigido al interior del banco, se requirió hacer unas tomas en un foro llamado "Cine Comercial", en el cual se montó un bastidor en colores oro viejo y grises metálicos, el cual serviría de fondo para la grabación. Las tomas en medium close up representaban el 85 % del programa, por lo que se puso especial énfasis en éstas; se inició la iluminación con un triángulo básico con lámparas de 2 mil watts cada una, posteriormente se instaló una más que completaría el cuadrado además de dos dinkis de 500 watts cada uno, los cuales se colocaron a los lados de la cámara, junto a las lámparas de 2 mil que inicialmente se colocaron; el objeto de esta luz adicional

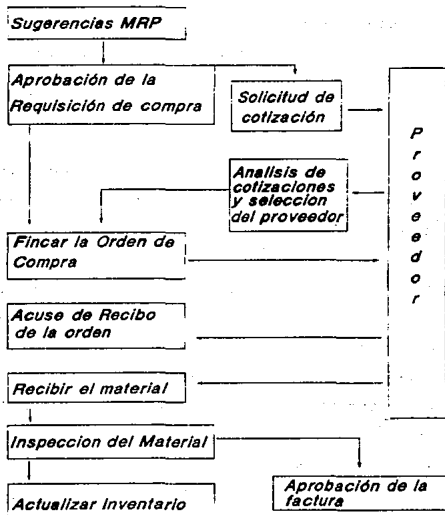


Figura 3.7

Evaluación de proveedores

A un proveedor se le puede evaluar en los siguientes rubros.

Calidad. Es el porcentaje de bienes entregados por el proveedor y retenidos en la empresa, porque cumplieron con las especificaciones de calidad. Con la siguiente fórmula se puede calcular dicho porcentaje:

de luz cuentan con sistema de enfriamiento (poner soft) o calentamiento (poner hot), que consisten en acercar o alejar el foco del espejo reflejante deslizando una palanca o perilla, concentrando o difuminando la luz sin tener que desplazar la lámpara con todo y tripié. Si el área brillante es muy pequeña se puede colocar un masking-tape directamente sobre las aspas cortadoras de la lámpara, para cortar el haz de luz exactamente sobre el brillo, eliminando el problema sin reducir la intensidad luminosa. Otra opción puede ser el colocar papel vegetal difusor tipo albanene para difuminar el haz luminoso, aunque esto es preferible cuando el brillo es grande. La utilización de dimers pueden ser buena opción para disminuir la intensidad a voluntad y en la cantidad deseada, sin mover ni tocar la lámpara. Cuando el brillo es en objetos se les puede aplicar una solución en aerosol que, sin opacar, los "mata" creando una capa semi-opaca que no altera la textura; esta técnica es frecuentemente ocupada en los que se producen en los vidrios que cubren las pinturas o fotografías. Si no se cuenta con este aerosol se pueden introducir pequeños trozos de masking-tape detras de los cuadros, modificando su posición desviando el brillo o el reflejo lejos del tiro de cámara; si persiste el problema se tendrá que quitar el vidrio, o en caso extremo prescindir del cuadro. Hay otra técnica efectiva para evitar tanto brillos como sombras, la cual es a base de rebotes de luz; ésta se desarrollará en un posterior apartado. Los brillos no siempre son signo de problemas, ya que si el guión los requiere el problema se invierte, y hay que luchar por tratar de

provocarlos en forma controlada. En un apartado próximo se ahondará más en el tema, ya que este pertenece al sub-capítulo "Efecto de Luz", y por el momento desarrollamos el de "Luz de Efecto".

Dejando de lado los brillos hablaremos de las sombras, de su utilización y como suprimirlas cuando es necesario. Al iluminar con la técnica del triángulo básico lo único que se hace es colocar una luz dirigida que provoca sombras y otra que las suavice o las elimine, es decir, en general ésta es la forma de trabajar con las sombras, de la cual surgen variaciones en la forma de eliminarlas o generarlas. Pueden ser de gran utilidad como recursos expresivos, al desarrollar un efecto de luz, pero cuando sólo se quiere obtener la mejor imagen sin ningún efecto natural de luz especial, las sombras son algo que se busca evitar, pues distraen la atención del receptor y rompen la estética de la imagen. Las formas de contrarrestarlas son similares a las utilizadas en el caso de los brillos; lo más común es la utilización de papel vegetal tipo albanene para suavizar y difuminar la intensidad del haz luminoso, sin reducir su temperatura; otra opción es modificar la dirección de la luz desplazando la lámpara lateralmente, y con esto en ocasiones desaparecen por completo las sombras; se puede colocar una luz dirigida sobre éstas en sentido inverso a la que las provoca, con una angulación que no las genere en el lado iluminado previamente; las bandera de tela de punta abierta pueden ser utilizadas a manera de difusores, ya que su composición a base de pequeños orificios las suavizarán; cuando éstas caen sobre

objetos o escenografía la luz principal puede ser reorientada o modificada en su intensidad para suavizarlas. Tal vez la mejor opción para eliminarlas sea la luz de rebote o incidente, pero como el siguiente apartado hablará de esta técnica es conveniente no desarrollarla aquí, aunque antes se mencionarán algunas experiencias en la eliminación de sombras y brillos.

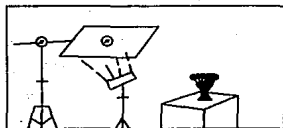
Para un programa llamado "Confianza" se necesitaban las imágenes de un violonchelo en un encuadre cerrado y sobre un fondo negro, para su posterior manipulación en la etapa de post-producción; la iluminación se convirtió en un martirio, ya que la naturaleza del instrumento es de una suave textura barnizada, sobre la que cualquier haz luminoso provocaba enormes brillos y sombras; se tuvo que utilizar mucho ingenio y todas las técnicas conocidas aplicándolas alternativamente, ya que al solucionar una área otra se descomponía y viceversa. Primero se colocó una luz principal en forma de cuadrado con lámparas de mil watts, pero las luces posteriores generaban sombras sobre la parte frontal iluminada correctamente; para solucionar ésto, se colocaron dos dinkis de trecientos watts dirigiendo su haz de luz sobre las sombras, ante lo que éstas desaparecieron, pero generaron brillos; se colocaron difusores en los dinkis y disminuyó el problema, pero se hizo evidente la mayor potencia de las lámparas posteriores, ya que las frontales tenían muchas horas de uso y su potencia disminuyó, recortando la silueta y creaba un efecto fantasmal en el monitor, lo cual explica Haquette de la siguiente forma: "...es una luz posterior resaltadora, que por la

coincidencia del ángulo de caída y del ángulo de refracción, aclara los colores, y forma una línea blanca a lo largo del contorno de la figura." (Haquette, Julio "Tecnología del Cine". Pags.168,169). Se colocó un dimer a los dinkis para reducir su intensidad en forma controlada, ante lo que los brillos disminuyeron pero en el monitor se descubrió otro problema: una de las lámparas frontales creaba un raro efecto conocido como "more"(la cámara no alcanza a definir líneas juntas y pequeñas, creando una distorsión o aberración en colores rojos y azules), sobre el brazo del violonchelo, aunque en esta ocasión la distorsión variaba produciéndose una especie de neblina, como si se estuviera utilizando el "X 2" del sistema óptico de la cámara; se tuvo que alejarla para evitar el moré y lógicamente toda la iluminación tuvo que ser modificada, principalmente en aquellas lámparas que su haz luminoso incidía en el brazo . Al realizar lo anterior se tuvo que alterar la posición del objeto a iluminar, pues al mover los tripiés de las lámparas se reventó accidentalmente uno de los hilos que lo detenían y por más que se intentó colocarlo como originalmente estaba no se logró. Posteriormente, cuando casi se lograba obtener la mejor imagen, uno de los staffs accidentalmente reventó otro de los hilos con el pie, al intentar colocar un filtro azul a una de las lámparas que pendían de un pull cat, ante lo que la iluminación se modificó nuevamente con la consecuente pérdida de tiempo. Fueron aproximadamente 7 horas de trabajo para una toma que apareció 4 segundos en el programa, pero la calidad e importancia de ésta justificó el tiempo.

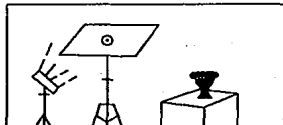
4.2.3.5 Luz de Rebote

Aun nos encontramos dentro del subtema de la eliminación de sombras y brillos, pero la técnica del rebote de luz merece una sección aparte por su extensión e importancia dentro la labor del fotógrafo. Una luz cuando es directa produce sombras nítidas y se entiende una intención clara del fotógrafo, lo que llamaremos efecto de luz donde se busca un determinado efecto y no sólo obtener la mejor imagen posible. Cuando de esto último se intenta se necesita echar mano de luz difusa, que a diferencia de las técnicas anteriores ésta será producida por la incidencia y consiguiente rebote del haz de luz sobre cualquier superficie blanca (como paredes, techos, plafones, etc.), cartoncillos blancos, placas de unicelel, sombrillas plateadas reflejantes, cartones cubiertos con papel aluminio o pantallas de nylon color gris metálico elaboradas expresamente para obtener los mejores resultados al rebotar la luz sobre éstas; para ejemplificar lo anterior reproducimos textualmente lo que dice Llorenc al respecto: "Cuando el haz luminoso de los proyectores no incide directamente sobre los motivos de la escena, si no que es rebotado sobre paneles blancos, produce una iluminación sin apenas sombras. Lo mismo ocurre cuando la luz es tamizada mediante bastidores de tela de seda o de papel vegetal que se colocan entre la fuente de luz y el sujeto." (Soler, Llorenc Op. Cit. Pag.52. 1980). Podemos hablar de dos tipos, por un lado el haz de luz que rebota en forma inversamente direccional a su origen (1), quedando sobre una misma línea la lámpara, rebote y

LUZ DE REBOTE



EJEMPLO 1



EJEMPLO 2

objetivo a iluminar; por otro lado está el que se produce en forma angulada (2) (Ver Figura 21), definiendo un triángulo entre el origen, rebote y destino de la luz. El primero de los casos es el que se usa con más frecuencia, ya que es más fácil controlar un rebote que viene en línea recta que controlar la angulación de éste hacia el sujeto u objeto y posteriormente ubicar esta luz de efecto con referencia al tiro de cámara. Para un mejor resultado de esta técnica se recomienda que se dirija el haz de luz al centro del cartoncillo o unícel, y ya controlada la dirección del rebote se hagan los ajustes necesarios hasta lograr iluminar correctamente el objetivo con respecto al tiro de cámara. En esta técnica generalmente el haz de luz se dirige en forma descendente o picada hacia el objetivo, obteniendo mejores resultados en cuanto a las mínimas sombras que se producen, logrando una mejor imagen; casi en la misma proporción se utiliza esta técnica dirigiendo el haz de luz a la misma altura del objetivo. Cualquiera que sea el tipo de rebote utilizado el haz de luz producido debe incidir en el objetivo con una angulación entre los 30 y 60 grados (aunque algunos fotógrafos sitúan el ideal entre los 45 y 90), con respecto al tiro de cámara y el horizonte de la cámara. Los resultados que se obtienen son de gran utilidad, pues las sombras son mínimas y los brillos prácticamente inexistentes; se obtiene una luz suave, que apenas si sufre deterioro en su intensidad, de acuerdo con las características físicas del rebote, como lo detalla Haquette: "Cuando se trata de luz artificial, es preferible emplear cartones que, reflejan 80% de la luz incidente y producen matices muy suaves." (Haquette, Julio Op. Cit. Pag.162.1987) la cual es

ideal para eliminar sombras al utilizar la técnica del triángulo básico. Existen kits de iluminación que cuentan con sombrillas plateadas reflejantes, las cuales se empotran en el mismo tripié de la lámpara, rebotan la luz en forma lineal obteniendo excelentes resultados cuando en la grabación predominan los encuadres cerrados. La fuente de luz recibe el mismo tratamiento que las otras técnicas de iluminación con respecto a los filtros y las gelatinas, aunque se debe duplicar la densidad de éstos, ya que al rebotar el haz de luz se pierde gran parte de lo obtenido con el filtraje. En el segundo tipo de rebotes la luz generalmente es proyectada sobre paredes o techos de color blanco, como una forma de apoyo en caso de que sea difícil instalar una superficie rebotante, ya sea porque entra a cuadro o por lo reducido del espacio en algunas locaciones; se puede utilizar como luz principal al proyectar la luz sobre muros blancos, buscando que el rebote incida en el techo que, de preferencia, debe ser de color claro o blanco; se repite la operación en los demás muros y se obtiene una luz suave, difusa y envolvente, que sólo requiere de pequeños retoques de luz de relleno.

En Banamex se cambió el sistema central de cómputo, y al reciente se le bautizó como "SIRH", el cual aglutinaba información clave de todas las áreas del banco, siendo compartida mediante un sistema de redes controladas vía satélite a todas las oficinas y sucursales que necesitaran obtener o acceder información a este sistema. La alta dirección decidió ordenar la

elaboración de un video-programa a manera de curso introductorio para los usuarios; esta grabación tuvo locaciones en diversas oficinas y sucursales del banco, así como centrales de distribución y almacenamiento de información ubicadas en Jardines de la Montaña (Periférico Sur, D.F.) y la Ciudad de Cuernavaca. Los objetivos a iluminar eran grandes salas de cómputo y personal del banco laborando normalmente con el nuevo sistema, predominando los encuadres cerrados sobre monitores de computadoras y rostros; el problema al iluminar serían los predominantes colores claros y pulidos de la escenografía en general, predominando el blanco, por lo que la técnica idónea era la luz de rebote y difusa para evitar brillos. En Jardines de la Montaña se grabó en grandes salas de cómputo de aproximadamente 30 por 30 metros, que en lugar de paredes tenía divisiones de cristal con gran exposición a la luz solar, enormes lámparas de luz de neón (esta luz blanca o de día es captada por la cámara como verde) sobre las computadoras; primero se intentó eliminar esta luz pero no tenía interruptor y se alimentaba de la misma red de las computadoras, por lo que no quedó otra opción que cubrir las lámparas con filtro color naranja del número 45 para modificar la temperatura y acercarla lo más posible a la de la luz blanca; los ventanales se cubrieron con grandes mantas negras porque no se contaba con el suficiente filtro café, además el sol era muy brillante en esos momentos; para iluminar las grandes zonas de computadoras se utilizaron fresneles de 2 mil watts con papel difusor y filtros azules del número 25, en una angulación de 45 grados apoyándose en la técnica del triángulo básico, colocando frontalmente la cámara al objetivo; se requería.

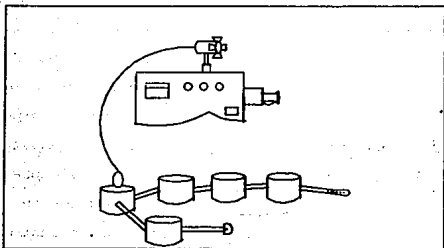
grabar un largo panel de computadoras, donde la cámara se colocaría en uno de los extremos en posición muy angulada e ir haciendo cambios de foco, iniciando con la imagen de lo ubicado al extremo opuesto de ésta, para lo que se utilizó una iluminación de cámara (la fuente de luz está a un lado de la cámara) y una luz frontal al objetivo, ocupando la técnica del rebote inversamente direccional para producir el mínimo de sombras y una iluminación suave sin brillos. En los rostros se empleó la técnica anterior con la misma angulación, sólo que con lámparas de mil watts y una extra con difusor iluminando parte de la cabeza para darle volumen. El director quería que se reflejaran los destellos de los monitores de las computadoras en los rostros, para lo que se improvisó un efecto especial en iluminación y un truco en el tiro de cámara, los que se desarrollarán en otros apartados. Un problema que se presentó con los rebotes fue que al colocarlos frente a fresneles de 2 mil watts éstos se derretían por ser placas de unisel (los rebotes sólo habían sido probados con lámparas de mil watts), ante lo que se cambiaron por cartoncillos blancos, que duraron más, pero presentaban signos de sobrecalentamiento, por lo que las lámparas debían ser apagadas inmediatamente terminada la toma; en parte este problema se veía acentuado por lo estrecho de los espacios que dificultaba colocar el equipo de iluminación, quedando las lámparas muy cerca del rebote con las anteriores consecuencias.

4.2.3.6 El Aprovechamiento de la Luz Solar al Iluminar Interiores.

Aunque ya se mencionaron algunos casos en el apartado anterior, faltan citar técnicas y opciones que complementen un panorama general de este subtema. Al iluminar interiores lo ideal es prescindir de cualquier fuente de luz natural, ya que de esta forma podemos modelar la iluminación artificial sin tener problemas con las compensaciones de temperatura de la luz o con la difusión para poder ser aprovechada. Siempre que es posible las fuentes naturales son eliminadas, ya sea apagándolas, eliminando las balastras, los focos (en el caso de iluminación artificial), y cubriendo las ventanas con mantas negras (luz solar); cuando no se puede se tiene que aprovechar, equilibrándola con la luz artificial controlada que se colocará. Cuando se desea que las ventanas salgan en el cuadro de la toma, éstas deben ser cubiertas con filtros color café del número 80, con lo que se consigue modificar la temperatura del color de la luz haciéndola similar o próxima a la de las lámparas de halógeno-tungsteno, cuarzo, etc, que es aproximadamente de 3 mil quinientos o 4 mil grados kelvin en versiones de mil o dos mil watts, con las características técnicas que describe Llorenc: "...en las que el filamento de tungsteno se halla encerrado en una ampolla de cuarzo o sílice rellena de gas halógena (bromo, cloro, flúor, iodo)" (Llorenc, Soler Op. Cit. Pag.49.1980); estas lámparas deben ser cubiertas con filtro azul del número 25, pues su temperatura promedio es de 3 mil ochocientos grados kelvin y al agregarle azul aumentan su temperatura, lo que facilitará su empate con la luz natural. Durante las mañanas la temperatura de

la luz solar es baja y puede ser aprovechada con sólo difuminarla, para lo cual se puede recurrir a los rebotes o cubrir ventanas y tragaluces con babenets; esta última opción se refiere a una tela tipo malla con orificios muy pequeños, que suavizan la intensidad del haz luminoso. Para el programa "Modelo Integral de la Salud" se requirió de una casa llamada "El caracol", en la cual se necesitaba recrear un ambiente cálidamente hogareño en la cocina, la cual tenía un gran ventanal que el director deseaba apareciera en el encuadre de la toma; éste tuvo que ser cubierto con filtro café del número 80 y con tul negro que hacía las veces de babenet, buscando compensar y disminuir la luz solar de medio día para poder ser empatada con la luz artificial que se tendría que usar dentro. Siempre que se pueda se debe controlar la luz natural (sobre todo la solar), pero cuando esto no se puede se debe tener mucho cuidado con el filtraje que se coloque sobre la luz artificial, ya que se corre el riesgo de que las tomas salgan azulosas; a medida que la temperatura de la luz aumenta tiende a ser azul, por las razones que explica a continuación Llorenc y que se reproducen textualmente: "La longitud de onda de la radiación emitida (y en definitiva su color) depende de la temperatura a que se haya el cuerpo caliente. Cuanto más alta sea esta, más corta es la longitud de onda de la luz emitida. Las temperaturas de incandescencia más bajas dan lugar a los colores rojos y amarillos. Las altas emiten radiaciones azules y violetas,...En definitiva: la temperatura de color define el tono o calidad de la luz que baña los objetos. Es un parámetro que no se refiere a

SUN GUN O PISTOLA DE SOL



la cantidad de luz, si no a la calidad cromática de la misma"
(Idem Pag.47.1980).

4.2.3.7 Iluminación en Movimiento

Este tipo de iluminación se puede dividir en dos, la que tiene alimentación eléctrica alámbrica y la que no; la primera representa un problema por los cables que hay que desplazar junto con la lámpara y la segunda cuenta con una alimentación eléctrica portátil, de ahí su fácil manejo. La iluminación móvil alámbrica se ocupa cuando se requiere un tipo especial de lámpara, la cual no existe en forma inalámbrica, de otra manera se desearía esta técnica; la iluminación sin cables (conocida como pistolas de sol o sun-gun. Ver Figura 22) sólo cuenta con lámparas de focos de halógeno-tungsteno con un máximo de mil watts, ya que los cinturones de baterías durarían muy poco si fuesen de más potencia, y no se pueden hacer más grandes las baterías pues perderían su característica portátil. Hay en el mercado una gran variedad de juegos de iluminación portátil que cuentan con una extensa variedad de filtros, pequeñas aspas, pernos para empotrarlas sobre la cámara e incluso con pequeños dimers; los cinturones de baterías cuentan con un sistema de recarga a alta velocidad y tienen un rendimiento de 1 hora con la misma energía alimentado focos de 400 watts y de 30 minutos con lámparas de mil usándola en forma continua; en el uso de filtros y difusores se mantiene el mismo criterio que en otros tipos de iluminación, tomando en cuenta la baja potencia de estas lámparas.

Para el programa "Servicio Social" se grabaron escenas en la sucursal bancaria Sta. Teresa, ubicada en camino a Sta. Teresa y Periferico Sur, las cuales requerían de un largo dolly back siguiendo en close up a la protagonista para finalizar en un plano americano; la iluminación desde un principio representó un problema por los grandes ventanales del lugar y sus correspondientes empates de luz, para posteriormente resolver la iluminación en movimiento que requería una intensidad mínima de 2 mil watts con filtros azules del número 50, por lo que la iluminación inalámbrica quedaba descartada; se instalaron dos lámparas de mil watts sobre el dolly a los lados de la cámara, (en este ejemplo sería ideal describir el trabajo de los staffs, pero se ha destinado un subcapítulo para hablar de ello), a las cuales se les colocó 30 metros de extensión eléctrica para alimentarlas durante el movimiento, la cual debía estar perfectamente enrollada para evitar problemas al estirarse; una de las lámparas se dirigió directamente al rostro y la otra cubría el cuerpo de los hombros a las rodillas; el problema al dirigir la luz era que ésta no dejara de iluminar el objetivo durante el movimiento, para lo cual se decidió ensayar aproximadamente una hora antes de grabar la primera toma de esta escena, porque en los primeros intentos se caían las lámparas, la actriz no respetaba el recorrido planeado saliéndose del haz luminoso, se enredaban las extensiones, había interrupciones de luz por falsos contactos entre éstas y por fallas del camarógrafo o los staffs. Para otra grabación llamada "Servicio Social" se realizaron algunas tomas en los elevadores del edificio donde se ubicaba el Corporativo de Personal (donde se

encontraban las oficinas de la Subdivisión de Comunicación Institucional), las cuales consistían en armar una secuencia donde los protagonistas pedían el elevador y al entrar se dan cuenta que otra persona corre para intentar subir, pero de manera grosera cierran el elevador rápidamente dejándolo fuera; para poder lograr ésto se tenían que realizar tomas en el interior del elevador con equipo portátil, tanto de video como de iluminación, por lo que se rentó un sun-gun de mil watts que se utilizó como luz de cámara iluminando un over shoulder del actor apretando el botón de cierre, y como fondo la persona desesperada por no poder entrar; no se requirió un filtraje especial más que papel difusor por la cercanía de la fuente de luz al objetivo, y en cuanto a la angulación no hubo alguna pues se utilizó luz directa. El sun-gun era frecuentemente utilizado en eventos grabados en vivo y con cámara portátil, teniendo como único inconveniente el que la lámpara no se pudiera empotrar en el lomo de la cámara por no se contaba con los aditamentos necesarios, ante lo que otra persona tenía que venir detrás del camarógrafo sosteniendo la lámpara y dirigiendo el haz de luz en la misma dirección que el tiro de la cámara.

4.2.3.8 Contrastes en la Iluminación

Si se busca intencionalmente destacar algo dándole mayor brillantez a su contorno, se pueden aprovechar las características del objetivo a iluminar sobrexponiendo la intensidad del haz luminoso (por medios electrónicos) más allá de

lo necesario; cuando se iluminan cuerpos metálicos cromados, objetos de vidrio o de colores blancos fácilmente se producen brillos por su baja capacidad de absorción de la luz, y si, por el contrario, hay colores oscuros, madera en colores mate, objetos de piedra, etc. su iluminación necesitará de una mayor intensidad y será más difícil producir brillos o altos contrastes. Generalmente se utilizan luces duras o directas para lograr mejores resultados, y si son lámparas sin tapa de vidrio ni filtro de por medio mejorará el efecto. Para el programa "Confianza" se grabaron algunas tomas en una escuela de danza ubicada en la calle de Fco. Sosa, en Coyoacán; el guión requería de iluminación contrastada en las evoluciones de dos bailarines de danza clásica, quienes portaban leotardos adornados con pequeñas láminas plateadas que se buscaba brillaran al estar en movimiento. Se utilizaron lámparas fresnel de 2 mil watts sin difusores ni filtros, concentrando el haz luminoso en los lugares donde mayor cantidad de movimientos realizarían los bailarines, complementando con lámparas de mil watts sin tapa de vidrio; en el resto de la locación se colocaron luces de diversos colores que creaban una atmósfera mágica al combinarse con la neblina. Por momentos se pensó en utilizar luces seguidoras, pero el haz luminoso era muy notorio al hacerlo visible la neblina, llamando más la atención que los propios brillos que se buscaba resaltar, por lo que finalmente se desechó esta idea; la luz utilizada específicamente para generar los brillos no necesitó de difusión ni filtraje porque no se buscaba crear un estandar de iluminación, ya que precisamente la discontinuidad y variedad era lo que enriquecía al efecto de contraste o brillo, pues éstos

CONTRALUZ



EJEMPLO 1



EJEMPLO 2

nunca eran los mismos ni el haz de luz daba siempre en las laminillas, iluminando fugazmente otra zona no planeada sobreexponiendo la imagen, lo que la enriquecía aun más.

4.2.3.9 Contraluz

Esta técnica se utilizó poco en las grabaciones del banco, pero fue suficiente para ilustrar su potencialidad expresiva. Este tipo de iluminación se puede dividir en dos vertientes, por un lado cuando el objetivo central de la toma se va a negros con el fondo iluminado (1), y cuando es a la inversa (2) (Ver Figura 23); la técnica básica en el primer caso es que la iluminación sea dirigida y semidura evitando, dentro de lo posible, tocar el fondo que debe ser más oscuro (negro de preferencia) y de un color uniforme; en el segundo la iluminación es un poco más sencilla, siendo suficiente con colocar las fuentes de luz detrás del sujeto u objeto y dirigir las hacia el fondo que deberá ser de color claro, y con ciertas tendencias a la sobreexposición, acentuando el efecto de contraluz, como lo detalla Haquette en esta reproducción textual: "...para reproducir sobre la pantalla la forma de contorno de cualquier figura, es preciso que el contorno de esta figura de un tono distinto al del fondo" (Haquette, Julio. "Tecnología del Cine".Pag.165.1987). La iluminación que se decida usar es de acuerdo a las necesidades y gustos del director, lo cual no alterará el efecto si se respeta la técnica adecuándola a las intensidades y temperaturas de las lámparas utilizadas. En la grabación del programa "Confianza" se

realizaron tomas donde se necesitaba recrear un ambiente solitario con neblina dentro de un salón donde se enseñaba danza; para la iluminación de planos abiertos se colocó una lámpara park light fuera de la locación, dirigiendo el haz de luz hacia el interior a través de un balcón que estaba frente a donde se desarrollaría la mayor parte de la escena, mientras que para los planos cerrados se utilizaría una luz dirigida de mil watts con difusor a manera de apoyo a la luz principal resaltando el ambiente con neblina artificial; en un principio la intención era producir un contraluz donde sólo se observaría la silueta de los actores, pero después de varias pruebas se decidió por lo contrario dirigiendo el tiro de cámara en la misma dirección que el haz de luz, el cual no debería tocar el fondo dejándolo en penumbras. El efecto que producía la lámpara park light simulaba la entrada de luz solar muy intensa por la mañana, que unida a la neblina artificial, creando un ambiente que hacía pensar en el inicio de actividades muy temprano y en forma solitaria por parte de los bailarines, quienes eran registrados en planos cerrados donde sólo aparecían en medium close up, mientras que en planos amplios apenas si se agregaba al cuadro parte de la silueta de un viejo piano.

4.2.3.10 Efecto de Luz Degradada

Hemos hablado de diversas técnicas de iluminación abarcando tanto los primeros planos como los fondos, pero sólo se ha buscado obtener la mejor imagen posible dejando de lado los efectos para provocar determinadas reacciones en el espectador,

ya sean de carácter estético o emocional; por este motivo se vuelve a abordar el tema de iluminación de fondo, general o principal, pero ahora de manera más creativa y con la intención de ir más allá del registro de buenos niveles de luz en el monitor.

Es importante que la iluminación de primeros planos sea diferente a la del fondo para lograr un efecto de dimensión que ayude al espectador a ubicar que cosas están al frente y cuales atrás, evitando que existan empalmes (visualmente hablando) o emplastes que no permitan decodificar la imagen, por los motivos en que se concuerda con Haquette y que en seguida se citan: "La forma plástica de un objeto será siempre más evidente cuando un objeto claro se dibuje sobre tonos oscuros y cuando un objeto se dibuje sobre tonos claros" (Haquette, Julio Op. Cit. Pag.169.1987). El hablar de diferencias entre iluminaciones es hacerlo de contrastes, ya que si hay igualdad de tonalidades e intensidades todo se tornará plano y sin volumen. En cuanto al tratamiento que se les da a los fondos hay una técnica que consiste en variar la intensidad, el color, la dirección y la forma de los haces luminosos que lo bañan, logrando tantas variaciones como imaginación tenga el fotógrafo. Algunos efectos mantienen constantes en cuanto a su uso y características de los que destaca el "degradado de luz", el cual consiste en iluminar el fondo generando un efecto similar al que provocaría una persiana, sólo que las líneas de luz no serían tan definidas y aumentarían su intensidad de arriba hacia abajo o viceversa; lo

anterior es con la finalidad estética de decorar y a la vez cumplir la intención primaria de separar; la variación de intensidad se puede lograr mediante la utilización de dimers, lámparas de distinta cantidad de watts, diferentes tipos de difusores o por la distancia de las lámparas; las fuentes de luz deben colocarse a diferentes alturas y en forma angulada (triángulo básico), por un lado para marcar la separación entre las tonalidades de las lámparas y por otro para producir un efecto de "escurrimiento o alargamiento" del haz luminoso a lo largo del fondo de la escenografía, ya que si se colocaran frontalmente sólo se iluminaría una porción en forma concentrada sin cubrir todo lo que se desea. Cuando se graba en oficinas del mismo banco esta técnica se ocupa con frecuencia, aprovechando el color blanco de los muros que facilita el manejo de la luz; casi todos los programas requieren de puestas en escena y se puede jugar con la iluminación, pero no en el caso de mensajes o declaraciones de la alta dirección del banco, aunque a pesar de lo solemne se aceptaba esta degradación de luz por considerarla de buen gusto y no muy llamativa. Esta misma técnica puede variarse usando filtros de color, mezclando las intensidades de la luz o dirigiéndola sin patrón alguno.

Algo como lo anterior se hizo en la grabación del programa "Confianza" (del que ya se ha hablado antes) donde se grabaron las evoluciones de una pareja de bailarines clásicos en un ambiente medieval, complementando la iluminación con neblina artificial que difuminaba el fondo que simulaba la entrada de un castillo antiguo, el cual fue iluminado luces de colores en

diferentes intensidades y direcciones, a parte de la iluminación principal que era muy suave y que no alteraba los efectos que se querían lograr; para esta iluminación se utilizó la araña con que contaba el escenario que se había rentado, ya que por lo amplio de los encuadres no se podían colocar lámparas sobre tripiés por la dificultad de ocultarlos corriendo el riesgo que salieran a cuadro.

4.3 EFFECTOS DE LUZ

El título de este subcapítulo se presta a confusiones con el de luz de efecto por la similitud gramatical que pareciera un juego de palabras, pero la diferencia va más allá al ubicarse entre el obtener una iluminación que muestre, de la mejor manera posible, al sujeto u objeto y con la que se busca imitar o crear un efecto de luz producido por la naturaleza, de origen artificial que forme parte de la locación o creado por la imaginación del hombre; en otras palabras, se puede hablar del efecto de luz como la recreación de ambientes, efectos naturales de luz, transmisión de sentimientos, y, en resumen, convertir la luz en un elemento expresivo más de una puesta en escena y que lo logrado no parta de los efectos provocados por los reflectores o lámparas si no de la luz natural, no dejando todo a los actores o a la escenografía; para apoyar lo anterior reproducimos textualmente lo explicado por Haquette: "...es la reproducción de cualquier efecto natural de iluminación..." (Haquette, Julio. "Tecnología del cine". Pag. 170. 1987). El efecto de luz busca

por un lado obtener una iluminación similar a la que entra por una ventana, la que produce una chimenea, una vela, una lámpara de buró, la televisión, el monitor de una computadora, etc., y por otro simular ambientes de terror, soledad, refinamiento, penumbra, lo cual se logra con el manejo adecuado de las sombras, los colores de la luz y su intensidad. Para una mejor comprensión se ha dividido en dos apartados; en el primero hablará de la iluminación que reproduce y respeta la dirección del haz de luz natural o artificial planeada en una secuencia (el sol que entra por ventanas, tragaluces; iluminación artificial de la misma locación como focos, lámparas de neón, arbotantes, todo de acuerdo al horario en que se planeó la secuencia buscando recrear un atardecer, una mañana, etc.), y en el segundo será lo contrario a lo anterior diseñando una iluminación que busca obtener un efecto determinado que nada tiene que ver con los que pueda producir la iluminación propia de la locación, ya sea natural o artificial, de acuerdo al horario en que se grabó, o incluso la escenografía pudo haber sido planeada con iluminación artificial como parte de la utilería, no respetando los efectos que, por lógica, ésta pueda producir (sombras, brillos, contornos). Iniciaremos con la iluminación que respeta la dirección del haz de luz independientemente de si es natural o artificial.

4.3.1 Simulación de la Luz Emitida por una Televisión o un Monitor de Computadora

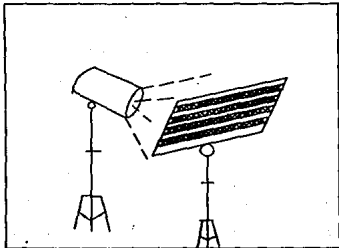
El haz de luz emitido por estas fuentes es intermitente

con variantes azules, grises y blancas, proyectándose generalmente sobre el rostro de un actor que simula observar o interactuar con estas fuentes de iluminación; para lograr este efecto la posición de las lámparas se tiene que adecuar al emplazamiento de la cámara, ya que si se ubica frente al actor simulando que el lente es el monitor o la tv. la luz se colocará debajo de la cámara, cuando en el encuadre hay referencia de las fuentes las lámparas se pueden colocar delante de éstas; para lograr el efecto la iluminación debe contar con un dimer que controle su intensidad, filtraje azul del número 50 y sin aspas; al iniciarse la grabación se variará la intensidad del haz luminoso, bloqueándose parcialmente y en forma intermitentemente con una bandera negra, y si el espacio lo permite se pondrá y quitará el filtraje en forma intermitente; el efecto logrado es similar al real; mejorando si es acompañado por una iluminación general de muy baja intensidad y en planos o encuadres cerrados, aunque también funciona en abiertos pero no es recomendable.

4.3.2 Simular la Luz Producida por Fuego

Para este efecto se necesita colocar en la lámpara filtraje anaranjado del número 40, un cono direccional para concentrar el haz de luz sobre los rostros en encuadres cerrados e iluminación general muy suave para que sobresalga el efecto, mientras que la ambientación, generalmente, debe dar idea de penumbras porque supuestamente se esta utilizando fuego para alumbrar; las lámparas para encuadres abiertos deben ser de mil watts o más

SIMULACION DE LUZ ENTRANDO POR UNA VENTANA



porque deberán estar alejadas del objetivo a iluminar, y para cerrados se debe usar dinkis de 300 a 400 watts como máximo por la cercanía; al iniciar la grabación se deberán mover frente a la lámpara tiras de difusor grueso, lo que provocará intermitencia (sombras suaves) con ligeras vibraciones en el haz de luz, que es lo que generalmente sucede con la iluminación producida por el fuego de una vela o una chimenea; en planos abiertos generalmente se simula una chimenea, la cual, por su lejanía con respecto a los objetivos a iluminar, produce sombras grandes y un tanto difusas; en encuadres cerrados se acostumbra reproducir el efecto del fuego de velas con variaciones de luz más intensas, generando sombras más definidas y pequeñas, mientras que si el encuadre fuera abierto tendría que aparecer la vela a cuadro para justificar los efectos sobre el rostro (que es donde más se notan), complicando la reproducción del efecto por lo distante que se colocarían las lámparas, además de correr el riesgo de que pareciera luz de una chimenea. Generalmente las tomas en que utilizaron estos trucos se simulaban ambientes románticos e íntimos como una recámara, el cuarto de televisión o de estudio, donde, también, puede estar ubicada una computadora.

4.3.3 Luz Entrando por Ventana

Este efecto tiene sus variantes en cuanto al ambiente que se quiere reproducir y el tipo de ventana; en una de las secuencias del programa "Stress" se simuló un rápido amanecer que filtraba luz por una ventana con persiana (Ver Figura 24), para lo cual se utilizó un fresnel de 2 mil watts y frente a éste un

marco portafiltros cubierto con tiras de masking-tape, dejando espacio entre éstas y sin difusor para hacer más pronunciadas las sombras; el haz de luz se ubicó en forma picada sobre una pareja que dormía en una cámara matrimonial, al iniciar la grabación la lámpara ya estaba encendida pero cubierta por una bandera negra de madera que poco a poco se fue retirando, simulando la aparición del sol y su entrada por la ventana, produciendo las sombras de una supuesta persiana. Para la grabación del programa "Modelo Integral de Salud" se simuló la entrada de luz de un atardecer por el ventanal de una cocina; para lograr ésto se colocaron fuera de la casa y en dirección a los ventanales 2 maxibrutos de nueve lámparas, y sobre los vidrios filtro café del número 80 pues el de sol aún provocaba luz azul; se buscaba producir una atmosfera muy cálida, hogareña donde se realizaba una amena plática familiar, en la cual la proyección de sombras de persianas o travesaños de la ventana no era necesario. Para algunas grabaciones como las del programa "Confianza" se utilizaron lámparas park light para producir intensa luz blanca similar a la del sol; éstas fueron usadas para iluminar grandes áreas o amplias entradas de luz como balcones, ventanales o la simulación de luz solar; por su intensidad generalmente se utiliza neblina artificial para delimitar el haz de luz, lo que resulta muy vistoso y decorativo en los programas.

4.3.4 Iluminación Artificial de la Locación que tiene que Aparecer a Cuadro

Cuando para una secuencia se requiere que alguna lámpara (de buró, sala, restirador), luz de neón (tubos de luz de día), arbotantes, etc. aparezcan a cuadro en lugar de focos se deben utilizar fotolámparas que tienen la misma forma, con la diferencia de que producen luz de color amarillo o rojizo y no verdosa como los focos. La iluminación provocada por estas fuentes no genera los niveles de intensidad necesarios para todo el set o locación, sólo la necesaria para mostrar su presencia simulando que iluminan todo el lugar; por lo anterior se debe truquear un poco, elaborando una serie de conecciones y cableado que permitan que la iluminación simulada (lámparas de buró, luz de neón, etc. con fotolámparas), la general y la de relleno enciendan al mismo tiempo que el actor acciona algún apagador al entrar en una zona en penumbras.

4.3.5 Iluminación Dentro de Automóviles

Este tipo de iluminación sólo fue necesaria para unas tomas del programa "Modelo Integral de Salud", las cuales se desarrollaron en el interior de una ambulancia que transportaba una persona que sufrió un infarto; el efecto consistía en simular que la ambulancia estaba en movimiento y se producían sombras proyectadas por los edificios y casas de la calle por donde transitaban; la luz sobre el actor fue a base de dinkis de 400 watts con difusores y filtro color azul, lo cual era ideal para

los encuadres cerrados que se necesitaban, mientras que fuera de la ambulancia, frente al parabrisas frontal, se colocó un fresnel de 2 mil watts, pasando frente a éste, alternativamente y en forma circular, dos grandes banderas negras de madera, produciendo sombras muy similares a las de las construcciones en la calle que se proyectan sobre los automóviles por acción de la luz solar.

4.3.6 Simulación de Oscuridad

Este efecto es sencillo de realizar; primero se debe recrear el ambiente deseado como podrían ser entradas naturales de luz, ventanas, tragaluces, rendijas, puertas, etc. para posteriormente inundar la locación con luz azul filtrada por micas o gelatinas del número 50, produciendo una ambientación semi-morada; se debe dejar zonas en completa oscuridad para que las tomas se enriquezcan en calidad cromática, en la que por momentos se pierde de vista el objetivo central del encuadre. Para este tipo de iluminación se rompen las diferencias entre luz general y complementaria uniéndolas para generar, una que simule lo que las penumbras, después de un largo lapso de adaptar los ojos, nos permiten ver, y que es lo que se busca reproducir. Es lógico que en la oscuridad no se pueda observar nada, pero éste tipo de iluminación sugiere esa oscuridad, apenas alterada por las leves fuentes de luz natural que se filtran a la locación.

4.3.7 Líneas y Manchas de Luz

Cuando la iluminación no debe seguir un patrón estricto en su aplicación, se convierte en un elemento decorativo de la escenografía, con líneas y manchas de luz sin ningún orden aparente, sólo obedeciendo a la creatividad del fotógrafo; ésto se utiliza para romper la monotonía que representa una luz plana, de un sólo tono o de una misma intensidad. Las líneas no representan gran problema, más que el creativo, pues sólo hay que planear una iluminación normal con luz principal, de primeros planos y detalles que se pudieran necesitar, para posteriormente comenzar a "rayar" las grandes áreas iluminadas monotonamente; la dirección, intensidad, color, y tamaño se adaptarán a los deseos del fotógrafo con consentimiento del director, pudiendo colocar desde líneas de no más de 30 centímetros de ancho hasta algunas que cubran más de la mitad de la escenografía, con tonos que van desde suaves azules hasta escandalosos morados, pasando por una gama que se adapta a las características del escenario, vestuario, ambiente o necesidades expresivas de la secuencia; la dirección de las líneas tienen soporte en algunas constantes de las respuesta de los espectadores ante ciertos estímulos visuales, como son la sensación de tranquilidad y calma que producen las líneas horizontales, tensión e incertidumbre con las verticales, violencia e inquietud que generan las líneas quebradas; lo anterior no son respuestas infalibles sino constantes que ha estudiado la psicología Gestalt y que el lenguaje televisivo y del video han explotado. Generalmente en las características de las líneas utilizadas en las grabaciones

del banco predominaban las descendentes de izquierda a derecha, sobre fondos blancos, en colores rojos y azules sin una composición uniforme que mostrara estrictamente una línea, dejando que el haz de luz adquiriera formas caprichosas de acuerdo con las características de la locación o escenografía; el tipo de lámparas a usar no era estricto, adecuándose a las condiciones y necesidades de la locación, aunque generalmente se ocupaban fresneles de 2 mil watts o cazuelas de mil sin difusores, con cortadoras de aspas amplias o banderas negras de madera para poder delimitar el haz luminoso; hay que aclarar que no se debe provocar un contraste entre la iluminación del fondo y las líneas de luz, sino marcar una diferencia que fluctue entre la combinación y el contraste, manteniendo la presencia de ambas iluminaciones para acentuar la separación entre el fondo y los primeros planos.

Regresando un poco retomamos la utilización del manchado con luz, el cual puede ser con o sin forma; el primero se logra mediante "plantillas o gobos" de madera o cartón con doce o quince figuras cada una, determinadas previamente, ya sean fabricadas en serie o elaboradas expresamente para la grabación con círculos, cuadrados, simétricos o asimétricos, dependiendo de las necesidades del guión; estos se colocan frente a la lámpara a una distancia de 30 centímetros aproximadamente, con filtros de diferente color en cada uno de los orificios para lograr un efecto multicolor y multiforme; también se puede utilizar un mismo color, con el inconveniente de que la fuente de

luz y el gobo deben estar muy cerca del fondo para que se puedan apreciar las formas, ya que de otra manera se vería una plasta de un sólo color, a diferencia de la primera opción donde, por la variedad de colores, se pueden apreciar las figuras no importando la distancia de la fuente de luz. Para el programa "Stress" se necesitaba grabar, en medium close up, las expresiones de enojo, alegría, incertidumbre, tristeza, picardía e interés de cinco actores, como un back o fondo que requiera una iluminación fuera de lo común con colores que psicológicamente apoyaran el mensaje; para lograrlo se utilizaron gobos con figuras cuadradas en tonos predominantemente rojos para la situación de enojo e interés, tonos azules con figuras suaves y curvas para la alegría y picardía, finalmente tonos grises y líneas verticales para la tristeza y la incertidumbre; por lo cerrado de los planos no había problema en la colocación de las lámparas, ya que se ubicaron en un plano imaginario más atrás de los actores, apoyándose con luz de rebote para los primeros planos (rostros; más adelante se ahondará en la iluminación de éstos); el resultado obtenido de la mezcla de las gesticulaciones de los actores, la iluminación de fondo, y la de los rostros fue impactante, tanto que paradójicamente algunas tomas tuvieron que ser suprimidas por ser tan expresivas y fuertes, ya que desviaban la atención del tema central del programa que era con fines meramente de capacitación.

4.3.8 Iluminación Sobre los Rostros

Dejando a un lado la iluminación que nos muestra de la mejor manera posible las gesticulaciones de un actor veremos lo que es lograr un efecto de luz en los rostros, como apoyo a la fuerza interpretativa que se desea y que en ocasiones es la única manera de lograrlo. Esta técnica centra su impacto en la proyección de sombras que forman o deforman gesticulaciones, contextualizándolas a un ambiente previamente elaborado que puede sugerir terror, misterio, suspenso, intriga, alegría, etc.; iluminar un rostro en forma lateral produce un notable modelado de las facciones, acentuando su relieve y la expresividad al sonreír, gritar, llorar, enojarse, vociferar, etc.; si se hace desde una posición alta, casi sobre la cabeza del actor (posición cenital o picada), se produce un efecto dramático sobre las gesticulaciones; al colocarla en una posición contrapicada o baja en dirección de la barbilla se provoca un efecto muy inquietante, misterioso, casi diabólico en el rostro; reiterando, esta iluminación es un apoyo o complemento de la ambientación de la locación, y poco se logrará, por ejemplo, si se utiliza una iluminación contrapicada en un ambiente donde predomina una luz intensa y de colores claros y alegres, nadie creerá que se trata de una escena de terror o de misterio.

El anterior tipo de iluminación se utilizó poco en el banco, pero lo que se hizo fue muy ilustrativo de lo que se puede lograr, como lo fue la grabación del programa "Stress" que líneas atrás citamos, y retomando el ejemplo de los medium close up con

diferentes gesticulaciones servirá de muestra; para las situaciones de enojo, incertidumbre y tristeza se utilizó iluminación contrapicada en forma directa con una luz general mínima para simular penumbras o soledad, lo que hacía que en los rostros se proyectaran sombras sobre nariz y ojos, los que parecían hundirse creando ojeras que dramatizan las gesticulaciones; la lateral con luz principal muy tenue se utilizó en situaciones que simulaban interés, preocupación y también tristeza (que se hizo en dos versiones), generando sobre los rostros contraste con una parte en semipenumbras y la otra bien iluminada, resaltando las líneas de la cara acentuando las expresiones; las lámparas que producían las sombras importantes se utilizaban en forma directa sin difusor y con filtraje azul, anaranjado y rojo de acuerdo a los tonos que se usaran en el fondo, mientras que la luz principal se obtenía a base de rebotes sobre placas de unicel, procurando no provocar sombras sobre las áreas de interés bien iluminadas con las que se buscaba crear efectos. Para el anterior programa se necesitaban tomas para una secuencia que mostraba a una persona enloquecida con el trabajo al no saber delegar responsabilidades, ya que quería tramitar y repartir más de mil tarjetas de crédito él sólo; una de las secuencias mostraba al protagonista trabajando hasta altas horas de la noche preparando la mensajería, y desesperado se asoma a la ventana como buscando una solución a su necesidad, mientras que afuera hay una tremenda tormenta y se ve el movimiento nocturno de la ciudad; la iluminación se colocó en forma lateral buscando imprimirle dramatismo a la escena, ya que las sombras sobre el

rostro alargaban las facciones y el gesticular se volvía lánguido acentuando la simulación de la preocupación, y por otra parte se buscó hacer un poco lógica la trayectoria del haz de luz, ya que la única fuente luminosa posible se encontraba dentro de la oficina y en el techo; algo curioso y de muy buena suerte ocurrió al grabar por segunda vez ésta toma, tratando de mejorar la primera, ya que en el momento más dramático apareció un enorme y ruidoso relámpago que sin quererlo entro a cuadro a manera de fondo, acentuando la tensión del momento, y sin pensarlo dos veces esa fue la toma que se ocupó en la edición.

CAPITULO 5

POST-PRODUCCION

(DUDAS EN VOCABULARIO REMITIRSE AL GLOSARIO)

PLANTILLA DE FUNCIONES POR ETAPA

POST-PRODUCCION	
ACTIVIDAD	FUNCION
DIRECTOR	DIRIGE LA EDICION, POST-PRODUCCION, MUSICALIZACION
ASISTENTE DE DIRECCION	APOYA CUANDO EL DIRECTOR TIENE ACTIVIDADES PARALELAS O GRABACIONES EXTRAS O NO PLANEADAS
PRODUCTOR	CONTROLA LOS GASTOS DE POST-PRODUCCION, E INICIA LAS CUENTAS FINALES
ASISTENTE DE PRODUCCION	APOYA LAS ACTIVIDADES CONTABLES, CONSIGUE MATERIAL DE STOCK, SUPERVIZA GRABACIONES DE VOZ OFF
FOTOGRAFO O ILUMINADOR	-----
STAFF	-----
CAMAROGRAFO	-----
ASISTENTE DE CAMARA	ENTREGA EL MATERIAL GRABADO, HACE EN LIMPIO LAS CALIFICACIONES DE CAMARA, APOYA LA EDICION
SONIDISTA	-----
EDITOR	EDITA Y POST-PRODUCE LAS IMAGENES GRABADAS, INSERTA EFECTOS ESPECIALES, PISTAS DE AUDIO
MUSICALIZADOR	GRABA VOZ OFF, INSERTA AL PROGRAMA YA EDITADO MUSICA, EFECTOS INCIDENTALES, VOZ OFF

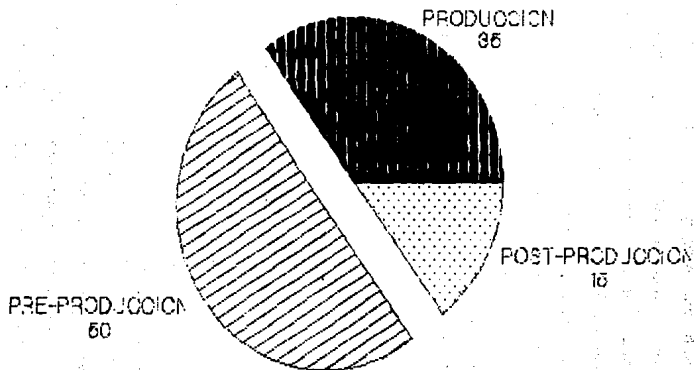
LA POST-PRODUCCION

5.1 Previo a la Edición:

A estas alturas de la elaboración de un video-programa se cuenta con lo que para el sastre sería la tela, las características y las medidas del traje, y sólo tendría que añadir su pericia y experiencia para obtener buenos resultados; en esta etapa (Ver Figura 25) se cuenta con casi todo el material en video que se necesita, y al que sólo habría que agregar los efectos especiales, material de stock (propio y rentado) y las imágenes de fotografías o diapositivas que complementarían las obtenidas en la etapa de producción. Una vez reunido el material suficiente se inicia la edición, que es dirigida por el director y apoyada por el productor, quienes se encargan de dar indicaciones al técnico editor y posteriormente al musicalizador; una vez autorizado el resultado final comienza la etapa de copiado masivo y distribución a todos los departamentos del banco que cuenten con equipo de video, e interés por el material. A grandes rasgos lo descrito es lo que conforma la etapa de post-producción, lo cual se complementa con lo que detalla Soler Llorenc: "...engloba todos aquellos procesos operativos de base técnica y/o artística que conducen una vez grabado el material original, el acabado definitivo de la obra, es decir,...tal como llegará al conocimiento del público" (Llorenc, Soler. "T.V. una metodología...".Pag.90.1980). Hablar de esta etapa significa

ELABORACION DE UN VIDEO-PROGRAMA

(%) DE TIEMPO DESTINADO A CADA ETAPA



hacerlo de la que menos tiempo representa en la elaboración de un Video-programa, ya que sólo hace falta el armado de las imágenes, su animación y musicalización (Ver Figura 26).

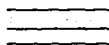
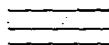
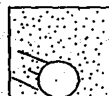
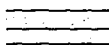
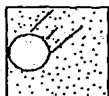
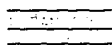
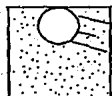
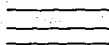
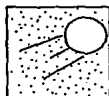
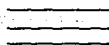
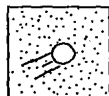
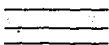
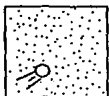
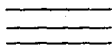
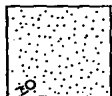
Al terminar la etapa de producción ya se cuenta con todo el material de video que requería grabarse bajo características y condiciones específicas, el cual debe clasificarse, rotularse y reescribir a máquina sus hojas de calificación, con la intención de facilitar el trabajo del editor en la localización de las imágenes en los video-cassettes, y no perder tiempo al hacerlo sin una guía que indique tiempos y descripción; lo anterior debe ser entregado al director quien a su vez se lo dará al editor para que inicie su trabajo. La labor del productor continua en esta etapa con la búsqueda de material de stock que aun no se consigue, la grabación de fotos, diapositivas u otros materiales en las oficinas del departamento de Comunicación, con equipo y personal del mismo banco (en ocasiones el productor debe operar el equipo); debe revisar que la música que se ocupará esté lista y en el formato (audiocassettes, compact disk, cintas de 1/4, audiocassettes en sistema dat) que se requiera; debe realizar trámites para conseguir tiempos en las cabinas de edición y en las casas post-productoras en las que se realizarán los efectos especiales; la solicitud de los servicios anteriormente descritos se realiza desde la etapa de pre-producción, pero en ocasiones las negociaciones se retrasan por la alta demanda de éstos, o por que a última hora se decidió elaborar algún efecto no planeado, teniendo que adaptarse a los tiempos disponibles con que cuenta

la empresa a la que se recurrió.

5.2 EFFECTOS ESPECIALES

Para algunos programas se requería la inserción de dibujos animados, animación de palabras o logotipos, elaboración de "viajes" o efectos visuales que den pase a otras secciones del programa, para lo cual se recurría a la renta de tiempos en las casas post-productoras Qually, VideoMex, Telerey e Imágica en sus diferentes departamentos; uno de los servicios más utilizados era el paint box o paleta electrónica, la que define perfectamente Soler Llorenc: "La paleta electrónica ha sido un elemento básico de esa transformación. El utilizador se vale de un tablero y de un lápiz electrónicos para crear sus dibujos originales, esquemas, gráficos, mapas, rótulos, etc." (Llorenc, Soler. Op. Cit. Pag. 98), en el cual se podía dar apariencia de dibujo animado a cualquier foto u objeto que fuera captado con una cámara de video y su imagen enviada a una computadora, y con el lápiz electrónico se marcan sus contornos, brillos, tonalidades, colores, además de poder agrandar o achicar la imagen; también se puede crear dibujos directamente con el lápiz electrónico sin necesidad de seguir alguna guía (solamente lo expresado en el history board), para posteriormente recibir el mismo tratamiento que una imagen real; ya que se logró el efecto deseado en paint box, se utiliza otro llamado kaleidos o microordenador, del cual describe sus funciones correctamente Soler Llorenc: "..., para modificar, en tiempo real, los parámetros ópticos (forma, perspectiva, movimiento, etc.) de imágenes procedentes de

STORY BOARD PARA ANIMACION



cualquier fuente de video (grabación directa, cinta pre-grabada, otro ordenador, etc.) de tal modo que puedan ejecutar, de modo directo, una serie de efectos ópticos tales como: poder alterar las perspectivas, el tamaño, la situación en el encuadre, comprimir o anamorfizar la imagen, hacerla girar sobre si misma, animarla en cualquier dirección, etc." (Idem Pag.95), con el que la imagen se mueva, altere su forma, o desplazarla por toda la pantalla cambiando de tamaño; el uso de cualquiera de estos aparatos implica mucho tiempo de trabajo, ya que para lograr un efecto de 1 minuto de duración real en pantalla se requiere de 2 a 3 horas de paint box y un tiempo similar de kaleidos, con un costo por hora en paint box, en 1991, de N\$1 mil pesos; este trabajo es supervisado por el director, quien dirige la elaboración de los efectos; ninguna casa post-productora cuenta con equipo en formato M-DOS, por lo que se debe llevar la grabadora portátil a los servicios. Tanto para obtener el presupuesto del servicio, como para dirigir a los operadores de los aparatos citados antes, se elaboraba un Story Board que muestre con dibujos lo que se desea lograr electrónicamente (Ver Figura 27). Cuando los programas no cuentan con un presupuesto alto, se recurría a los servicios de la compañía Cibergraf, a la que se le encargaba la elaboración de gráficas y pantallas que mostraran productos bancarios, los cuales eran trabajados en forma similar al paint box, sólo que sin la riqueza gráfica que ofrece éste. Los efectos visuales son de gran utilidad para atrapar la atención del espectador, ya que el mostrar algo "irreal" (efecto) dentro de una secuencia "real" (lo grabado con

actores) se produce un salto en la secuencia lógica de la decodificación del mensaje; la inserción de un logotipo o emblema con animación ayuda a que se identifique el efecto con el contenido o tema del programa, llegando incluso a entenderse el efecto como significado y no como significante por la constancia de su presencia en los programas; la importancia del grafismo electrónico en el lenguaje del video se acentua con las palabras de Soler Llorenc: "El grafismo electrónico y el procesado de las imágenes en post-producción constituyen dos valiosos elementos expresivos del mensaje de T.V., y de hecho en ellos se apoyan ciertos códigos lingüísticos característicos del medio y que lo identifican universalmente." (Ibidem Pag.95). La elaboración de estos efectos generalmente se realiza después de la etapa de post-producción, ya que antes es casi imposible, y los pocos tiempos libres con los que se llegan a contar se destinan a afinar detalles de producción o a descansar.

5.3 LA EDICION

Ya que se tiene reunido casi todo el material en video que se necesita se inicia la etapa de edición o armado del programa, la que se realiza en las instalaciones del Departamento de Comunicación, que cuenta con salas de edición en formato de video 3/4 y M-DOS; todos los programas de importancia o que implicaban producciones grandes se editaban en esta última, donde se podían realizar variados efectos de grán calidad por lo reciente del equipo; sala de 3/4 era lo contrario, pues su equipo viejo la hacia lenta y con pocas opciones de edición, por lo que

en ella se editaban programas pequeños o de menor importancia, generalmente con material de stock y una mínima producción. El trabajo de edición comenzaba con la lectura y explicación del guión al editor, quien capta las intenciones del director procediendo a localizar las tomas buenas de entre las tomas de protección con diferentes perspectivas o ángulos, con las que se armará la primer secuencia tratando de hacer lógica la edición, respetando la idea que el director esbozó en el story board; el armado consiste en el engarze o ensamble de toma tras toma, buscando crear una secuencia lógica de planos desde diferentes perspectivas brindando información, buscando ubicar al espectador; por ejemplo en el caso de la edición de una plática entre dos personas en la que se pueden ocupar todos los planos y encuadres posibles, pero delimitando las posiciones de los interlocutores y hacia donde se dirigen, aunque sólo aparezca uno a cuadro; es muy fácil extraviar al público si se manejan mal los ejes de acción, por ejemplo, en el caso de una plática, si la primer toma es un over shoulder izquierdo teniendo como fondo al interlocutor, la siguiente toma, en caso de ubicarse en el otro interlocutor, tendrá que ser sobre su lado derecho; cuando hay movimientos de cámara en las tomas la edición no debe enfrentarlas, si no hacerlas complementarias, a menos que la intención sea reunir a dos objetos o cosas en un punto o viceversa; el director debe tener cuidado de no obviar en los tipos de encuadre a menos que entre uno y otro exista diferencia, que no debe ser diametralmente opuesta, ya que puede romper la perspectiva mental del espectador aunque se respeten los ejes; se

debe tener cuidado al editar cuando se trata de una sola cosa o persona, de no ensamblar tomas que hagan que la imagen salte de un lado a otro de la pantalla, que la dirección de la mirada varie continuamente no como producto de su movimiento; en la edición se debe cuidar que los cortes se produzcan mientras hay movimiento en el cuadro, para que pasen desapercibidos y parezca un proceso normal; el tiempo y la incursión de cada toma deben ser exactas por lo citado anteriormente, pues al haber movimiento en el cuadro el plano siguiente debe dar continuidad, en el momento justo en que se dejó el anterior, ni un cuadro antes ni uno después, como lo detalla Soler Llorenc: "El concepto de la edición se vincula al de continuidad narrativa y significa la operación de unir o engarzar un plano tras otro, con el fin de construir el hilo narrativo o argumental del programa. Consiste en cortar una toma a la medida exacta (plano), unirla a otra igualmente ajustada, y así un plano tras otro. La unión y el corte se hacen exclusivamente por medios electrónicos en el banco de edición." (Soler, Llorenc. Op. Cit. Pag.90).

Líneas atrás se explica que tipo de planos es recomendable unir entre sí para lograr diferentes efectos, ahora se hablará de las opciones que hay para unirlas; la forma más rústica de hacerlo es a corte directo, muy similar a lo que se hace al encender la grabadora cuando se desea grabar y si no, se apaga; lo que le sigue en complejidad es el ensamble, y para definirlo mejor retomamos las palabras de Soler Llorenc: "...la operación genera señales simultáneas en todas las pistas, es decir, en la de imagen, en las dos de sonido y en la pista de control. En esta

última se registran los impulsos de sincronía encadenados entre sí a lo largo de todo el proceso de edición sobre la misma cinta.

y sonidos que sólo pretende el empalme correcto entre un plano y el siguiente,...(Idem Pag.92), que requiere de una máquina editora que controla dos reproductoras y una grabadora; la editora ordena los tiempos de entrada y salida de una y otra imagen así como su pre-roll (tiempo que tardan las máquinas en enredar la cinta en las cabezas de video y lograr en el monitor una imagen estable y sin saltos) para que queden editadas en la máquina de grabar; para esta labor se requiere el original del material y una copia de trabajo (que es idéntica al original) para hacer los ensambles de un mismo material, aunque la edición también se puede hacer sólo con una máquina reproductora y una grabadora ensamblando una a una las imágenes, aunque se limita la agilidad que se pueda tener en la búsqueda y localización de las tomas, además de que se desgasta la cinta original por su constante recorrido; en la edición en ensamble o inserción se pueden unir planos mediante las opciones de disolvencias, wipers o fades que ofrece la máquina editora y la de efectos especiales, obteniendo además solarizaciones, inserción de líneas, de subtítulos, elevar o disminuir tonalidades, insertar recuadros con otras imágenes, acelerar o disminuir la velocidad, incrustaciones en chroma (insertar parte de una imagen con un fondo azul en otra imagen), eliminar un cuadro en forma salteada para crear un efecto conocido como "Local Motion" y una variedad que aumenta día a día por el constante desarrollo de la tecnología del video.

En el departamento de Comunicación del Banco el uso de las salas de edición era programado de acuerdo a la finalización de las grabaciones y a los tiempos de entrega de los programas terminados, pero el subdirector o la gerente podían ordenar la preferencia a alguno, argumentando instrucciones de la alta dirección o simplemente como una orden arbitraria, no importando alterar lo programado; esta situación generaba roces entre los subgerentes, ya que mientras unos editaban cuando deseaban, otros lo hacían incluso en la madrugada, ya que los tiempos de entrega de los programas terminados no se alteraba, no importando los contratiempos; otro grave problema era la subutilización del equipo, ya que las salas de edición no estaban instaladas correctamente, y a pesar de los reclamos no se corregía; solo si el que reclamaba estas fallas tenía un puesto alto se hacían las modificaciones necesarias para lograr el efecto buscado. Graves problemas representaba la detección de las alteraciones, y el posterior deslinde de responsabilidades (que no era más que buscar a quien adjudicarle la culpa), para que finalmente se hiciera lo que tiempo antes uno de los técnicos había sugerido realizar.

5.4 LA MUSICALIZACION

Básicamente comienza desde la etapa de producción, con la selección y búsqueda de la música que se utilizará, entendiendola como sonido que a su vez se entiende como lo explica Carl Hoefter: "En el sentido técnico un sonido musical es cualquiera

que emane de una fuente de vibración regular, esto es, uno que tenga un tono o frecuencia definidos." (Hoefter Donald, Carl. "Audio Básico". pags. 12, 13. 1966), además de los casting de voz. Esta etapa podía realizarse a la par de la edición, de acuerdo a las necesidades del programa, ya que simultáneamente se puede realizar la grabación de voz en off de algún locutor y, si se llevaba un buen avance en la edición se podía hacer una copia del material y musicalizarla. La musicalización se entiende como la inserción o supresión de música, voces y efectos sonoros e incidentales a imágenes en video, para reforzar, orientar o matizar el efecto que se busca, porque aunque parezca raro la ausencia de sonido también tiene significado, como lo anota Soler Llorenc: "El silencio, el más sugerente de los no ruidos que, debidamente aplicado a una secuencia, puede cargar de sentido unas determinadas imágenes. Acompañamientos musicales, empleados muchas veces para subrayar el carácter de la acción argumental, pero en otras ocasiones para servir de contrapunto a unas imágenes, para variar su significado (dramatizándolas, ridiculizándolas, frivolisándolas, etc.) para dar un sentido distinto al que parecen proclamar esas imágenes. Los efectos dan realismo, veracidad y credulidad a una escena, pero igualmente pueden adquirir un carácter perturbador, distorsionador." (Llorenc, Soler. "TV una Metodología" pag. 117. 1980); por una parte la función básica de esta actividad es la de complementar la pista de audio que se grabó al mismo tiempo que el video, y por otra es la inserción completa del audio a una imagen que carece de éste; en el primero de los casos generalmente se incarta música de fondo, que aumenta su intensidad cuando

desaparecen las voces de los actores o se incertan efectos de sonido que complementen las acciones, mientras que en el segundo la constante es la utilización de una voz en off que quie el sentido de las imágenes, a lo que se le agregan efectos de sonido que lo refuercen; esta labor es similar a la edición, sólo modificando el sonido, utilizando el mismo equipo (aunque aqui sólo basta con una máquina de video que la hace de reproductora y grabadora a la vez) de edición al que se le agrega el de audio, como lo son el mixer, reproductores de audiocassettes, de cintas de 1/4, de sistema DAT, de compact- disk, sincronizadores de audio y video, generadores computarizados de audio, etc. ; para musicalizar el operador trabaja con una editora que tenga audio DUB, que permite modificar sólo las pistas de audio, aunque para lograrlo se tenga que manipular tanto audio como video al mismo tiempo, para lograr sincronía; si se cuenta con el equipo adecuado la inserción sonora se hace directamente a la cinta, pero en caso contrario (en caso de no tener sincronizadores de audio y video) se recurre a otra máquina de video donde se pueda grabar audio, que posteriormente, mediante la editora, se ensamblará de una máquina a otra, o en caso de no realizarse mezclas (entre diferentes fuentes de audio) se graba directamente; en ocasiones los efectos no se pueden conseguir ya grabados, teniendo que crearlos cual si fuera una radionovela, improvisando con lo que se tenga a la mano, imaginando que puede producir el ruido que se necesita, para grabarlo en una cabina insonorizada e insertarlo posteriormente.

La grabación de voz en off se realiza al igual que los efectos, en una cabina insonorizada sobre cinta de video de la cual sólo se ocupan los canales de audio; para que el locutor de el ritmo justo a su voz en la cabina se le coloca un monitor donde observe la imagen a la que se incertará la grabación, no debiéndolo hacer directamente porque la voz debe recibir un tratamiento especial en el mixer para que tenga siempre el mismo nivel. Con el audio que se graba en locación, el musicalizador tiene que hacer (en ocasiones) milagros, ya que viene viciado, con gis (hiss, como comúnmente se le conoce), tiene poca presencia o presenta graves variaciones, problemas que tienen que solucionarse en la sala de audio, generalmente equalizándolos y manipulando su presencia en el mixer, para evitar molestias en quien escucha como lo anota Soler Llorenc: "Los signos sonoros se presentan ante el oído del espectador, además de a distinto volumen, también a distinto tamaño, a distinta distancia. El sonido puede ofrecerse en planos generales, medio y primeros planos, con independencia de su grado de presencia, nivel o volumen." (Soler, Llorenc. Op. Cit. Pag.117); por estos problemas generalmente se prescinde del audio grabado en locación, reelaborándose en su totalidad durante la post-producción, generalmente con voz en off. El trabajo del musicalizador es difícil, ya que el director no trabaja con él, y cuando éste se presenta es para criticar su trabajo desde un punto de vista subjetivo, ya que en forma práctica o efectiva el trabajo es correcto, pero si no gustó la música o los efectos se argumenta cualquier apreciación y el trabajo se tiene que repetir; estos

problemas se solucionarían si la musicalización se realizara al término de la edición, para que el director estuviera presente de tiempo completo, supervisando el trabajo y seleccionando la música, no dejando todo en manos del musicalizador, aunque así debiera ser, ya que tiene más experiencia y conocimientos musicales.

5.5 PRESENTACION DEL VIDEO TERMINADO Y SU COPIADO

MASIVO

Una vez que el programa esta concluido se organiza una audición privada donde estarán presentes la gerente, el director y productor, y si la gerente da el visto bueno se reunirán nuevamente con la presencia del subdirector y el "cliente" (del mismo banco) que encargó el video; generalmente si se obtiene el visto bueno la segunda audición es de mero trámite, a menos que al cliente opine lo contrario y se tenga que regrabar o eliminar algunas secuencias; por su personalidad introvertida, la gerente califica los programas de manera subjetiva, dejando de lado la funcionalidad y el objetivo primordial que es la transmisión de un mensaje a través de un video; en ocasiones la decisión era contraria a la de el director, lo que desgastaba su imagen de autoridad, al tener que retractarse, animando a los productores a defender sus programas mediante acaloradas discusiones que en el menor de los casos provocaba modificaciones o mutilaciones importantes del programa; como ejemplo de esta situación se tiene lo que sucedió con la grabación de una secuencia de unos caballos trotando, la cual se insertaba en un programa que hablaba

completamente de productos bancarios; la efectividad de las imágenes se podría discutir, pero la gerente rechazaba completamente lo realizado argumentando que no tenían razón de ser, lo que provocó una fuerte discusión que terminó con la arbitraria decisión de eliminar completamente el programa, lo que a su vez provocó la renuncia del director y productor. Una vez aprobado el producto es enviado al departamento de copiado masivo, en el que se realizan cientos de copias en formatos VHS y Beta para ser distribuidos en las áreas del banco que cuentan con equipo de video.

CONCLUSIONES

(DUDAS EN VOCABULARIO REMITIRSE AL GLOSARIO)

CONCLUSIONES

Una vez esbozado el amplio campo de la producción de video-programas de capacitación es pertinente acentuar su importancia y condicionante presencia para cualquier área de la sociedad que no se quiera ver condenada al atraso, a la pérdida de imagen y al desaprovechamiento de una herramienta con tantas cualidades, como es el lenguaje audiovisual electrónico. En la actualidad esta forma de educar y capacitar es utilizada desde la educación básica hasta áreas tan específicas como tratamientos psicológicos; es por lo anterior su importancia, la cual adquiere mayor peso al ubicarse en la educación, que en México tiende cada vez más a esquemas duales originados en Alemania y que poco a poco se transforman y adaptan a un entorno latinoamericano; este esquema dual propone, no en parámetros exactos, una educación mixta que obligue al alumno a obtener la misma cantidad de conocimientos teóricos y prácticos, repartiendo el tiempo escolar entre un trabajo en una empresa (que debe contemplar exactamente el perfil profesional del alumno) y su aprendizaje en las aulas. Por otro lado la capacitación técnica, la inducción y la motivación son áreas donde, toda empresa que vaya a la vanguardia, debe utilizar métodos de educación audiovisual, ya que es de comprobada efectividad la comunicación de mensajes a través de imágenes en video.

Al finalizar la lectura de esta memoria de desempeño profesional se pueden apreciar dos vertientes; por un lado la redacción presenta un formato que permite ocupar la información

como manual permitiendo conocer el oficio de la producción de video-programas, y por otro, se muestra el específico caso de la elaboración de productos comunicativos para capacitación en el Departamento de Comunicación Audiovisual de Banamex.

La distribución de la información respondió al deseo de acentuar la importancia del orden y la delegación de obligaciones que requiere la elaboración de videos, que en su planeación y su correcto seguimiento centra su éxito y posibilidades de obtener mayores ganancias. Se debe mantener presente que todo video-programa presenta diferentes necesidades a cubrir, y la forma de solucionarlas puede ser, en ocasiones, diametralmente opuestas entre las aplicadas por diferentes agrupaciones de personas incluso representando a la misma compañía.

Para la evaluación de cada uno de los capítulos analizados habría que delimitar parámetros que permitan hacerlo correctamente; no se puede calificar de más importante a ninguno, ya que la ausencia o error en cualquiera de ellos, según mi propuesta, significa el fracaso del producto final; tal vez se pueda calificar cual es el que desarrolla la actividad más compleja, pero no menos importante o prescindible, lo cual sólo lo determinaría la estructura del programa a realizar.

Con base en lo anterior se puede concluir que el capítulo que desarrolla la actividad más compleja es el de la fotografía en la etapa de producción, en el que la parte práctica es la más

extensa por ser la más rica y de la que no se podría prescindir en casi ningún tipo de grabación; la amplitud de este capítulo también responde a que la constancia de esta labor durante el tiempo que trabajé en el banco , mientras que los capítulos pequeños deben su tamaño a las pocas posibilidades de desarrollo en estas actividad, pero sin perder por ello su importancia.

Por otro lado, al observar el índice de esta investigación se aprecia la diferencia que existe al compararlo con uno que analiza los pasos y subdivisiones para la grabación de una película o video-programa de grandes dimensiones, ya que éstos ocuparían largos capítulos tan sólo para enumerar sus actividades; la diferencia principal radicaría en que la memoria de desempeño profesional desarrolla un campo de acción estrecho, no rebasando el ámbito local del propio banco que genera una demanda promedio de apenas un programa quincenal, el cual sólo podía ser observado por aquellos departamentos que contaran con equipo de video en formato VHS.

Otro factor que se expuso, es la característica no constante de un formato en la manera de desarrollar esta actividad, la cual se ve sujeta a lo que se podría definir como subjetividad tanto del programa mismo como del productor al desarrollar su trabajo, aunque también es determinante la parte económica que a final de cuentas determinará si se concreta o no un proyecto.

Hay que hacer incapié en la necesidad de una modificación en la forma que se contempla la parte práctica en el plan de estudio de la carrera de Periodismo y Comunicación Colectiva en la UNAM, el cual debería involucrarnos más en el proceso creativo de productos comunicativos (la parte teórica no se menciona por ser desarrollada en forma óptima), así como permitir conocer aún más todas las áreas en las que se pueda desarrollar un egresado, haciendo énfasis en la producción de video-programas que no es lo mismo que la transmisión de programas via microondas, lo que comunmente se confunde o no se aclara al impartir clase en un taller de televisión.

Finalmente es importante resaltar la enseñanza de un lenguaje técnico, por lo menos en el área de audiovisuales o de medios electrónicos; si a la falta de una capacitación técnica se le agrega el desconocimiento de palabras, términos o adjetivos utilizados a manera de argot en áreas específicas como el video, se deja al egresado en una posición de desventaja que le dificulta ingresar al campo de trabajo; es por lo anterior que, para la mejor comprensión del presente y para dar una opción a los estudiantes que aun no han entrado al campo del video y que quieran acercarse al lenguaje técnico, se ha elaborado un glosario con los términos que mantienen un uso común y constante, ubicándolo al final del cuerpo del trabajo antes de la bibliografía, esperando que sea de utilidad.

GLOSARIO

(DUDAS EN VOCABULARIO REMITIRSE AL GLOSARIO)

GLOSARIO

-Animación: Es la creación o modificación de imágenes reales o ficticias, creando un efecto semejante a los dibujos animados (caricaturas); este proceso se realiza por computadora, ya sea captar la imagen con una cámara de video y capturarla en la computadora, o se puede crear mediante complicados paquetes de diseño gráfico por computadora; en forma global a todo este equipo se le conoce como Paint Box.

-Araña: Estructura metálica a base de tubos o polines de madera que pende sobre el área de trabajo de un estudio de grabación; en esta se fija el equipo de iluminación o partes de la escenografía.

-Apple Box: Juego de cajones de madera sin una de sus caras y agujerados por el centro; estos no tienen un uso específico, ya que su uso varía desde una base improvisada para cámara hasta para simular muebles, pasando por soportes o calzas de tripiés o soporte de equipo de video.

-Aspas: Cuatro placas metálicas unidas a un aro mediante bisagras, también metálico, que se coloca en las lámparas para delimitar o -"cortar" el haz de luz de acuerdo a las necesidades.

-Alto Contraste: Es la relación que existe entre la luz incidente y la rebotada, lo que provoca diferencias entre las tonalidades del mismo objeto o sujeto iluminado; las características materiales también son determinantes por sus cualidades de

absorción y rechazo del haz luminoso.

-Aberraciones ópticas: Son deformaciones del objeto o sujeto captado por la cámara, producidas por "flares" de iluminación natural o artificial o por características ópticas de los lentes, que pueden alargar, empequeñecer o hacer esférico el objetivo.

-Amarrar: Se le dice a la acción de asegurar o fijar los movimientos de panning y tilt del cabezal de la cámara, manteniéndolos fijos hasta que se necesiten mover.

-Apertura de Campo: Se le llama a la característica del lente que capta en mayor o menor medida el ángulo vertical y horizontal dentro del cual es visible la escena.

-Audio Dub: Al accionar esta opción del sistema de grabación sólo se registrará el audio, dejando intacto el video y la sincronía del mismo.

-Audio Viciado (Ruido): Es la presencia de sonidos no provocados de manera voluntaria, y que tienen origen en alteraciones magnéticas por líneas de corriente eléctrica o magnética que pasen cerca del equipo de audio; también causan problemas el mal estado de los cables cannon, pues están elaborados con diversos tipos de metal, que al hacerse interferencia crean un molesto sonido como si se deslizará un gis por un pizarrón.

-Aditamentos de Cámara: Se le llama a todo equipo o accesorio que sirva para desplazar la cámara de video, realizando movimientos continuos y uniformemente suaves que de otra manera no se podrían hacer.

-Betacam: Es creado este sistema de grabación de video en 1/2 pulgada como respuesta a la necesidad de hacer más portátil el equipo de grabación; hasta hace poco sólo se contaba con formato en 2 y 1 pulgada, y posteriormente se creó uno de 3/4 de menor calidad pero portátil, pero casi simultaneamente surge el Betacam de menor tamaño y de calidad similar a la de 1 pulgada.

-Break: Interruptor de electricidad que al detectar una variación brusca de voltaje, automáticamente se "bota" e interrumpe el flujo de energía. En el argot de la elaboración de videos se conoce como un descanso o pausa para comer o descansar durante la grabación.

-Babenet: Es una tela con multiples y constantes perforaciones a manera de malla de color negro, la que se ocupa para difuminar - generalmente- la luz solar de ventanales o tragaluces, pudiendo de esta manera manejar más fácilmente la iluminación natural.

-Banco de Cámara: Es como cualquier banco de cuatro patas con asiento cuadrado, pero con uno de sus costados cubierto hasta la mitad con una tabla, además tiene un orificio en el asiento para empotrar la cabeza del tripié si se requiere.

-Banderas: Son tablas o tramos de tela (algunos la conocen como gaza) con marco de alambón en color negro, con variedad de tamaños y de texturas, como el caso de las de tela que las hay de punta abierta (con orificios); se utilizan para recortar del haz luminoso lo que no alcanzan a hacer las espas, o para suprimir los flers que se llegan a generar.

-Balanceo de Luz: Se le llama a dar una misma intensidad de iluminación en todas las áreas iluminadas, utilizando el exposímetro; balanceo también se le llama a lo que líneas arriba se describió como empate.

-Barras: Señal para pruebas y ajuste de monitores que presenta una serie de barras verticales de color; blanca, amarilla, cyan, verde, magenta, rojo, azul y negro.

-Boom: Micrófono direccional de gran poder, de características no dinámicas y de gran fidelidad; está cubierto por una esponja protectora que amortigua fuertes vibraciones y en forma mínima los efectos del viento; su uso es común en estudio.

-Cable BNC: Se transmite señal de video a través de éste cable de tipo coaxial, con puntas hembra de seguridad en los dos extremos, ya que todas las máquinas de video tienen entradas macho.

-Camp-Corder: Es una grabadora de video que se adapta al cuerpo de la cámara, con casi todas las características de grabadoras de mayor tamaño aun siendo portátiles, permitiendo completa libertad de movimiento al camarógrafo; este equipo es el utilizado por agencias noticiosas.

-Código de Tiempo: Al grabar una señal de video se registra en una cinta magnética, la que guarda también el audio, sincronía, y código de tiempo; éste sirve para localizar fácilmente las imágenes, y al editar es primordial para que las máquinas lean el código y la edición pueda ser exacta; de hecho, no se podría editar sin código de tiempo, ya que las máquinas registran como error las alteraciones de tiempo, indicándolo en ocasiones como falla del servo.

-Copiado masivo: Una vez terminado un video-programa generalmente se hacen unas cuantas copias para el cliente o para transmitirse en forma inalámbrica; pero en el caso de Banamex se hacían cientos de copias en formato Beta o VHS, para distribuirse a todas las áreas del banco que cuenten con el equipo necesario, ya que no se cuentan con otro sistema.

-Corte Directo: Es la edición de dos imágenes sin efetos especiales en la unión, respetando tiempos e información que contenga cada cuadro de la cinta donde se esta vaciando lo editado o unido.

-Colgarse: Cuando no hay otra opción más que tomar energía eléctrica de los postes con líneas aéreas, hay que "colgarse" con líneas improvisadas, para lo que generalmente se ocupan hilos con extremos metálicos en forma de ganchos.

-Conos Direccionales: Se utilizan para concentrar y delimitar el haz luminoso sobre una área determinada; generalmente se fabrican de metal, en varios tamaños y con distintos tipos de base para adaptarse a cualquier tipo de lámpara.

-Charriots: Es una variante del criquet, pero con la opción de usar llantas neumáticas prescindiendo de los rieles.

-Crikets: Básicamente es una tonina, pero con una especie de sube y baja que en el extremo delantero tiene lugar para el operador y la cámara, mientras que en el otro extremo un asistente empuja y controla el ascenso y descenso del otro extremo, así como su dirección.

-Cazuelas: Son lámparas utilizadas en estudio, sin vidrio frontal y de gran potencia, aunque generalmente se utilicen como luz general por que no se les puede colocar aspas, y las características de sus focos provoca problemas al compensar la temperatura del color.

-CPU: Equipo que sirve para controlar en forma alámbrica y remota el iris, los niveles de pedestal y de video de una cámara con kit

de estudio; además se puede tener comunicación con el operador para darle indicaciones de los desplazamientos y encuadres.

-**Chancía:** Placa metálica con seguros y adaptadores para fijar la cámara al cabezal del tripié; la cámara a su vez cuenta con una pequeña placa metálica que le permite adaptarse a la chancía.

-**Cambio de Foco:** Se le llama a la modificación del punto focal o de definición del lente de la cámara; al realizar esta operación se crea la sensación de movimiento pues los focos se van modificando a diferente distancia de la cámara.

-**Cannon:** Cable coaxial con puntas o extremos metálicos (Puntas macho y hembra) con tres pins o puntas, utilizado para conducir señales de audio.

-**Caña:** Tubo plastificado con extensiones y cable cannon en su interior, utilizado para operar el micrófono Boom o heinheiser a distancia de la zona donde se actúa.

-**Ciclorama:** Generalmente son las paredes de un estudio de grabación de cine o video; deben ser de color blanco y la unión con el piso en forma curva evitando los ángulos, para poder aprovecharse al momento de grabar y dar la sensación de que no hay división entre el suelo y el piso.

-Casting: Proceso de selección de actores o modelos que se contratarán, buscando cual se apega más al personaje a interpretar, además de que se les pide una pequeña improvisación histriónica para observar sus características actorales; generalmente se hace un llamado a las agencias que los representan pidiendo tales o cuales características, y éstas se encargan de enviarlos.

-Casting de Voz: Selección de locutores que pondrán su voz para insertarla en las imágenes como voz en off; se les graba su participación para posteriormente hacer pruebas en un ensayo de edición.

-Drops Outs: Son pequeños defectos o desgastes de la cinta de video, los cuales se detectan al momento de la reproducción; se perciben como pequeños destellos brillantes o pequeñas zonas sin imagen en la pantalla, lo cuales si se presentan en forma moderada no provocan problemas.

-Disolvencia: El engarze o edición de dos imágenes se puede hacer a corte directo o con efectos como la disolvencia; ésto último significa desvanecer la primera imagen para poco a poco para aparecer la segunda.

-Dolly: Soporte o accesorio de cámara integrado por una plataforma con ruedas provista de un brazo móvil sobre el que se instala la cámara y el operador.

-Degradado de Luz: Es la iluminación de la escenografía en las áreas amplias y de colores claros, proyectando sobre estas un mismo color de luz pero en diferentes tonalidades e intensidades, creando un efecto de persiana con la mayor intensidad en la parte alta, generalmente.

-Dinkis: Pequeñas lámparas de 100 a 200 watts que se utilizan para dar retoques o como luz directa sobre los rostros, ya que la intensidad de la luz generada es muy suave y un tanto difusa por el tipo de vidrio que protege el foco.

-Dicción: Es la correcta y clara pronunciación de los diálogos por parte de los actores, eliminando toda clase de acentuaciones propias de regionalismos o caló; esta actividad la superviza el asistente de dirección.

-Ensamble: Durante el proceso de edición las máquinas trabajan en la modalidad de ensamble, lo que significa que audio y video son enlazados al mismo tiempo, para que de esta forma queden grabados a partir del tiempo que se le indique a las máquinas editoras.

-Empate de Luz: Si al iluminar se quiere aprovechar la luz natural exterior se debe hacer una compensación de temperaturas, ya que la luz solar no siempre tiene el mismo color, por lo que se deben usar filtros y gelatinas en la artificial para emparejarla o empatarla.

-Espalmes: Cuando una iluminación se observa plana y sin dar dimensión al sujeto u objeto a grabar; generalmente es producido por no colocara una luz de back o separadora dirigida inversamente direccional a la cámara.

-Eplastos: Se le dice a la mezcla o poca separación y definición de los colores al haber problemas de contraste en el sujeto u objeto a grabar.

-Encuadre de las Tomas: Es el diseño estético funcional del tamaño, distribución, posición y movimiento que tendrán los objetos o sujetos a grabar dentro de la imagen que delimita un monitor.

-Efectos de Cámara: Se les dice a los efectos ópticos o alteraciones que los componentes electrónicos de la cámara pueden producir; entre estos se pueden citar la solarización, el local motion, cámara lenta, fades, multi-imagen, por citar algunos.

-Ejes de Acción: Se le llama al direccionamiento que los actores deben dar a su actuación, ya sea para simular que se dirigen a personas fuera de cuadro o para dar continuidad a la anterior toma y evitar saltos en la edición; el director plantea con anterioridad estos detalles para controlar y delimitar las acciones, encaminando los resultados a obtener una secuencia de imágenes coherente y fluida en el lenguaje visual.

-Emplazamientos de Cámara: Se le dice a la posición de la cámara con referencia al objetivo a grabar; generalmente ésto se planea con anterioridad al momento de diseñar los ejes de acción de los actores, ya que estas actividades están íntimamente relacionadas.

-Efecto Cebra: Es una salida de video con la que cuenta la cámara, cuya señal indicará mediante un "rayado", similar al de las cebras, las áreas sobrepuestas de la imagen.

-Escenografía: Se le llama a los muebles, decorado y construcciones o simulación de estas, elaboradas o colocadas expresamente para el desarrollo de las actuaciones de los actores.

-Equipo de Video: Dicese de aquel equipo que esté implicado en la grabación, reproducción, edición y post-producción de imágenes registradas en video.

-Formato 3/4: Significa cinta de video con un ancho de 3/4 de pulgada; es el formato que le sigue al de 1 pulgada y surgió como respuesta a la necesidad de hacer cada vez más portátil el equipo de grabación de video. Actualmente es un formato que poco a poco cae en desuso ante las ventajas que ofrece el sistema Betacam, el cual es superior en todos los aspectos, inclusive en el precio, motivo por el cual aun se utiliza el sistema 3/4, cuando no se cuenta con mucho dinero. -Formato 3/4:

-Fleurs: Se le llama a pequeños haces luminosos que inciden directamente y en línea recta en el lente de la cámara (que no debe suceder), produciendo manchas decolorantes en la imagen o pequeñas sombras o neblinas.

-Fades: Es lo que se conoce como irse a negros, que sirve para editar, para iniciar o finalizar un programa; a partir de la imagen poco a poco va desapareciendo hasta quedar la pantalla completamente negra.

-Fuentes de Luz Natural: Se le llama a toda fuente de luz que no haya sido colocada expresamente para los fines de la grabación; puede ser artificial o natural, como ventanales, tragaluces, focos de la iluminación propia de la locación.

-Fuera de Foco: Se le llama a la imagen captada por la cámara que no está claramente definida, ya sea por un desajuste en las funciones de definición de la cámara o por que el punto focal de ésta está situado en otro punto de la imagen.

-Garrochas de Madera: Cuando se necesita tomar energía de postes de la vía pública y en esos momentos esta lloviendo o la línea es de alto voltaje se utilizan garrochas de madera para colgar los cables o hilos de las líneas aéreas.

-Gobo: Plantilla de madera o cartón con perforaciones simétricas o asimétricas que se coloca frente a la fuente de luz, proyectando sobre superficies claras las figuras de la plantilla;

se puede colocar gelatinas o filtros sobre las perforaciones para generar manchas de colores.

-Gruas: Tienen todas las características de un criquet, pero con mayor alcance, y con opciones de movimiento; su uso es más constante en grabaciones de cine.

-Gis: Ruido o alteración en el audio provocado por agentes eléctricos o magnéticos ajenos a la línea o equipo de audio; se caracteriza por un sonido similar al producido al pasar un gis por el pizarrón.

-Hojas de Cálificación: Son hojas con un formato que permite llevar el registro del código de tiempo toma por toma de lo que se graba en cada cassette, así como la descripción de cada una de éstas; indicando también características del equipo, nombre del personal y demás datos que pudieran necesitarse posteriormente.

-Hilos: Cables con un grosor aproximado de 3 cms., con extremos metálicos de uso rudo, y que cuentan con un largo de 15, 20 y hasta 30 mts. de largo; se utilizan para suministrar altas cargas de energía eléctrica al sistema de iluminación.

-Hombreras: Se utilizan como sustitución de las que generalmente tienes las cámaras portátiles, ya que cuando se utiliza camp-corder el peso se desbalancea, teniendo que modificar el punto de apoyo para el hombro.

-Horizonte: Se le dice a la colocación correcta de la cámara con respecto al objetivo a grabar, para evitar que la toma se vea chueca no guardando relación con la posición de los objetos, y por consecuencia del horizonte.

-Insertar Recuadros (Insert-Edición): Es la inserción de un recuadro a la imagen principal, conteniendo una imagen distinta y con movimiento independiente o en forma estática; esto es común en los noticieros o programas de capacitación.

-Iluminación Contrastada: Es cuando intencionalmente se produce el contraste de colores en la imagen, resaltando algunos colores más que otros por la diferencia de intensidad en la iluminación dirigida a éstos.

-Irse a Negros: Cuando se efectúa un fade y la imagen poco a poco pierde luminosidad hasta desaparecer quedando un cuadro negro; también se dice irse a negros al elaborarse una iluminación contrastada donde el área iluminada haga parecer que el resto de la escenografía es de color negro por la falta de luz.

-Iluminación Frontal: Se le llama a toda lámpara que se coloque en la misma dirección del emplazamiento de cámara.

-Iluminación Plana: Es la que carece de luz complementaria o de back para separar y dar volumen a los objetos o sujetos,

concretandose sólo en lograr una imagen bien iluminada y clara.

-Intención de la Iluminación: Es el iluminar con la intención de crear ambientes, situaciones, horas del día haciendoselo sentir al espectador.

-Improvisación Histriónica: Es la que realizan los actores al ser llamados a casting, elaborando pequeños sketches con base en un tema que proponga el director o productor, la cual servirá para valorar la calidad actoral.

-Iluminación Básica: Se le llama a la obtención de la mejor imagen posible sin entrar a detalles de separación, brillos, contornos, etc.; generalmente ésta se obtiene con la técnica del triángulo básico.

-Insonorizada: Se le llama así a las plantas de luz que han sido colocadas dentro de cajas de camión recubiertas de materiales aislantes, evitando el molesto ruido que producen al encenderlas.

-Jefe de Piso: También conocido como flor manager; es el encargado de mantener el orden en el estudio de grabación, indicando el conteo e inicio de grabación cuando el director está dirigiendo desde cabinas, encargandose de detectar errores de sentido común (que no hay necesidad de cotejar con el guión) en dicción, iluminación o actuación.

-Kiu (Cue) de Grabación: Al grabarse una toma se da un conteo de.

5 segundos (aproximadamente) despues de comience a correr la cinta, y pasado ese tiempo se da la señal de que inicie la actuación, o lo que es lo mismo se da el kiu de grabación, gritando ya sea "acción" o simplemente "kiu (cue)".

-Kit de Estudio: Es el conjunto de accesorios de cámara que convierten una cámara portátil en una de estudio; básicamente se compone de extensiones del control del foco y el zoom hasta los manerales, view finder más grande y sobre el lomo de la cámara y una unidad remota alámbrica que controla el iris, pedestal y nivel de video, así como un sistema de intercomunicación con el operador.

-Luz Back: Se llama a todo haz luminoso que ilumine la parte posterior de un sujeto u objeto, y que sea inversamente direccional al tiro de cámara.

-Lámpara de Halógeno-Tugsteno: Generan intensa luz casi blanca que necesita muy poca compensación de azul para poder ser utilizada junto con la solar.

-Luces Seguidoras: Son las que se utilizan para iluminar objetos o sujetos en movimiento, o que se requiere iluminar exclusivamente una zona sin tocar lo demás, ya que estas lámparas delimitan el haz luminoso.

-Luz Cenital: Es la que se coloca sobre el objetivo a iluminar, dirigiendo el haz luminoso hacia el piso.

-Luz Pincipal: Es con la que se obtienen los niveles mínimos de luminosidad de la toma, sin tomar en cuenta luz de back, de detalle o de relleno; a partir de ésta lo que se coloque después será llamada complementaria.

-Luz Complementaria: Es el complemento estético de la luz principal, para generar ambientes o atmósferas.

-Luz de Relleno: Cuando se desean eliminar completamente las sombras, se coloca pequeñas lámparas (por ejemplo dinkis) que rellenen las sombras o que realcen zonas en particular.

-Luz de Rebote: Es la que se proyecta sobre el objetivo despues de haber sido rebotada indirecta o inversamente direccional a éste, sobre superficies reflejantes blancas o plateadas.

-Lentillas: Son las que se colocan directamente sobre el lente de la cámara para evitar el efecto de los rayos ultravioleta del sol, dar suaves tonalidades azules o amarillas a la imagen, para convertir en macro un lente telefoto.

-Lentes Macro: Son aquellos que a falta de un largo alcance tienen una grán apertura de campo, que en ocasiones alcanza los 360 grados de cobertura.

-Lentes Telefoto: Tienen una mínima apertura de campo, pero un gran alcance aun con definición de foco pudiendo captar objetos que estén distantes.

-Lenguaje Visual: Se le llama al armonioso conjunto que deben formar los emplazamientos de cámara, ejes de acción, continuidad de la imagen y el audio, las características del encuadre y los tiempos de edición; del resultado de esta armonía se produce un lenguaje visual que puede o no ser atractivo al espectador.

-Locación: Se le llama a todo lugar fuera del estudio que se utilice para grabar, ya sea en interiores o exteriores.

-M-Dos: Es un formato creado por Panasonic como respuesta al sistema Betacam de Sony (1/2 pulgada) de alta calidad, sólo que con un tamaño similar al de VHS; su difusión fue mínima y su comercialización muy restringida.

-Monitoreo: Al grabar audio o video se superviza mediante monitores normales y forma de onda y audifonos la calidad y características; a esta actividad se le llama monitoreo.

-Material de Stock: Son todas las imágenes que se tengan como archivo para posteriores ediciones, agrupadas por temas como bosques, mar, medicina, política; generalmente se hace negocio con este material, rentando o vendiendo los derechos a otras agrupaciones que produzcan programas de video.

-Manta Negra: Grandes mantas de color negro (de incluso 30 por 30 mts.) para cubrir ventanales, tragaluces o crear una sensación de oscuridad (cámara negra); también se usa para aforar las tomas en caso de que el back no guste.

-Máquina de Humo: Aparato que pulveriza un líquido especial que se le agrega, generando humo o neblina artificial para crear ambientes fantasmales o como si se estuviera entre las nubes.

-Minibrutos: Conjunto de lámparas (2,3 y 4) de 400 watts cada una, utilizados para iluminar grandes áreas que no requieran detallarse.

-Maxibrutos: Conjunto de lámparas (6,9 y 12) de 400 o 500 watts cada una, utilizados para iluminar grandes áreas que no requieran detallarse.

-Movimientos de Cámara: Se le llama al grupo de desplazamientos y emplazamientos que se pueden realizar con la cámara.

-Monitor Forma de Onda: En este se analiza el espectro del comportamiento e intensidad de los haces de luz, mediante líneas con crestas y valles de color verde fluorescente sobre fondo negro.

-Manerales: Son tubos con plásticos anti-derrapantes en uno de sus extremos, que se colocan en la cabeza del tripié para su movimiento al realizar los movimientos de cámara.

-Mixer: Los hay de audio y de video; sirven para mezclar dos o más señales mediante diversas opciones que van desde hacer fades o mantener con presencia constante incluso 4 o más señales a la vez.

-Micrófono Dinámico: Son los que no requieren de una fuente de energía, pues obtienen su energía del cable cannon.

-Micrófono no Dinámico: Son los que requieren alimentación de baterías portátiles para su funcionamiento, ya que trabajan a base de bobinas.

-Mini-Plug: Es una variante de punta de cable coaxial utilizado para transmitir audio.

-Micrófono Lavalier: Es el conocido también como de corbata o solapa, el cual es semidireccional y de corto alcance, ya que debe estar cerca de la fuente de sonido.

-Micrófonos Heineheiser: Funciona a manera de micrófono direccional pero alcanza a captar buena parte del sonido ambiente; físicamente es de regular tamaño, ideal para entrevistas.

-Micrófonos Alámbricos: Son lo que requieren de estar conectadas de manera alámbrica a la grabadora.

-Micrófonos In-Alámbricos: Son los que no requieren de estar conectados mediante cables a la grabadora de video, ya que el portador de este debe cargar un transmisor de la señal generada por él.

-Música de Fondo: Es la que se le incerta a lo ya grabado y su presencia queda en un segundo plano con respecto al audio original, sirviendo de acompañamiento o para matizar la intención de las imágenes.

-Niveles de Saturación: En la grabadora de video y el mixer de audio existen instrumentos que miden la entrada y salida del audio; cuentan con una escala que al centro y como máximo aceptable tienen el cero (generalmente, ya que en otras manejan el número cinco), y si registran niveles mayores el audio está saturado provocándose distorsiones.

-Orificio de REC: Cuando se desea proteger lo que se tiene grabado, el video-cassette de formato de 3/4 cuenta con un orificio que debe ser cubierto con un botón de plástico para evitar que sea borrado; en los cassettes BCM y Mdos tienen una palanca que se corre hacia dentro evitando pérdida de imágenes y las cintas de 1 pulgada no tienen ninguna protección más que los rotulos o etiquetas que indiquen los cuidados que se deben tener.

-Perspectiva Mental: Al grabar y al editar se debe cuidar este aspecto; por ejemplo, si en una toma el protagonista aparece o se crea la idea de que esta del lado izquierdo en la siguiente se debe cuidar mantener esta perspectiva, cuidando no dar saltos en la edición o al grabar el material para esta labor.

-Polarizaciones: Es uno de los efectos que ofrecen las máquinas de edición, que consiste en modificar la imagen de tal forma que parezca que se ve a través de un cristal oscuro o polarizado, provocandose un aspecto ahumado o con neblina.

-Pasagatos: Se le llama a la pasarela o piso improvisado por el que se camina en la araña o tramoya; generalmente es construido a base de tablonces de madera de no más de 30 cm. de ancho.

-Pull Cat: Tubo de aproximadamente 1 mt. de largo con extensión, que le permite alcanzar los 2.5 mts., con un sistema de fijación-seguro que ajusta el largo de manera que quede fijo de pared a pared o de piso a techo; en él se instala el equipo de iluminación o escenografía.

-Pernos: Lo que se le empotra a los tripiés (lámparas, banderas, pizarras de sol) tiene dos tipos de base: macho y hembra; por principio los tripiés están hechos para aceptar bases macho, pero cuando es lo contrario se les coloca un perno (tubo corto metalico con un extremo ancho y el otro delgado) para aceptar bases hembra.

-Pizarra de Sol: Son tablas cubiertas de papel reflejante (similar al papel aluminio) con diferentes densidades, o tela ahulada de color gris y características reflejantes; sirven para rebotar la luz solar o artificial proyectada sobre ésta.

-Park Light: Lámparas de grán potencia que generan luz blanca con temperatura de color similar a la solar; requieren de una fuente de almacenamiento de poder para que posteriormente a un precalentamiento descargen a la lámpara altas cargas de energía, que al paso de los minutos se torna más intensa y blanca.

-1'Pulgada: Es un formato con todas las características que requiere un trabajo profesional, que sólo en sus inicios fue utilizado en forma portátil (sus máquinas son enormes), y en la actualidad sólo se ocupa en forma estacionaria; su presentación es en carretes metálicos con la cinta expuesta, a diferencia de formatos menores, y para su transportación se cuenta con un estuche de plástico resistente y con agarraderas que facilitan su transportación, así como su almacenamiento.

-Picada: Se puede referir a la posición de lámparas y cámara, y se refiere a dirigir las hacia el piso, pero sobre un tripié que se mantiene recto, sólo inclinando lo que sostienen.

-Puestas en Escena: Al grabar se le dice a lo que se tiene que actuar para lograr el objetivo del programa, lo que no es con los noticieros o cobertura de eventos en vivo que se graba lo que pasa tal como pasa.

-Plano: Captación de una imagen mediante una cámara de forma ininterrumpida. En fase de editaje, el master se considera como un largo plano, tan sólo fragmentado por la inserción de otros planos, los cuales pueden tener características de acuerdo al tipo de toma, la que puede ser abierta, cerrada, etc.

-Plató: Estudio o espacio especialmente acondicionado donde tiene lugar la grabación de programas.

-Pick Ups: Es la grabación de aspectos o detalles fuera de los estrictamente planeadas en el guión, como detalles del decorado, expresiones del rostro de los actores, de la locación; también se le llama a la grabación de material de stock de temas generales como puede ser el de la ciudad, la gente en general, el centro de la ciudad, tránsito vehicular, etc.; en forma coloquial se le llama grabación de "patitos", que es común en la grabación de eventos en vivo.

-Panel de Colores y Contrastes: Funciones que contienen casi todas las cámaras portátiles de video, las cuales sirven para ajustar la escala de colores y tonalidades en que grabará, así como regular el contraste no producido por excesos en la iluminación.

-Phantom: Es una opción que tienen los mixer de audio para adaptarse a los diferentes tipos de micrófono; cuenta con tres tipos de entre los que se encuentran los dinámicos y los que no son.

-Puntas Macho y Hembra: Se les llama a las entradas y salidas de los equipos de audio y video para aceptar señales transmitidas mediante cables; las puntas macho son las que cuentan con una porción que introducir (pins, puntas, alambre), mientras que las hembra las aceptan, algunas incluso cuentan con sistemas de rosca o bayoneta de seguridad para evitar se desconecten.

-Foca Presencia: Se dice del audio que no importando su intensidad no tiene presencia, ya sea por que está viciado o tiene gis o por que se registra mucho sonido ambiente, ajeno a lo que interesa.

-Quemar la Imagen: Es cuando se exceden los niveles aceptables de intensidad luminosa proyectada sobre el objetivo, o que la cámara tiene demasiado abierto el iris aceptando más de la luz que necesita.

-REC: Significa sistema de grabación, y generalmente la tecla que acciona esta función tiene una alarma luminica de iniciada su operación.

-Renta de Tiempos: Las casas post-productoras en donde se editan los programas y se les da efectos especiales a las imágenes rentan su equipo por hora, así como el salario del operador (en ocasiones el precio lo incluye); este tipo de servicios requieren de apartarse con mucho tiempo de anticipación, por lo que a esta actividad se le conoce como renta de tiempos.

-Reciclamientos: Se le llama a la reutilización de un videocassette, grabando sobre lo anterior; el material de video soporta un máximo de tres reciclamientos con la misma calidad.

-Rieles: Son tubos de 3 mts. unidos por durmientes del mismo material, que tienen la facilidad de plegarse para ocupar un espacio mínimo; se utilizan para deslizar toninas o dollys.

-Ritmo: Cuando se edita es determinante el tiempo que las tomas duran a cuadro, ya que mientras menor sea el tiempo más diámico será el lenguaje visual.

-RCA: Es un tipo de punta de los cables coaxiales utilizados para transmitir señal de audio.

-Servo: "El servo sistema es el encargado de mantener constante la velocidad de arrastre de la cinta, del tambor portacabezas y la posición angular determinada de las cabezas de video." (Dols, J. "Introducción al Video". Pag. 70. 1988).

-Switcheo: En el contexto de la asistencia de cámara significa el accionar los botones de la grabadora de video, del mixer de video portátil o del CPU.

-Sincronía: Sincronía es la correcta y consecutiva grabación de señal de video, código de tiempo y audio; la alteración o el

dejar espacios sin señal entre toma y toma, un código de tiempo sin continuidad rompen la sincronía.

-Steady Camp: Es un aditamento de cámara que permite realizar complicados movimientos de cámara, que de otra manera producirían una imagen oclante, con brincos e inestable; consiste en una base en donde se monta la cámara, la cual está adaptada a un chaleco para el camarógrafo, y mediante un juego de contrapesos y amortiguadores la cámara se mantiene estable aunque salte, corra o brinque el operador, registrandose apenas suaves movimientos similares a los que se requieren en una cámara subjetiva o punto de vista.

-Solarizaciones: Durante el proceso de edición las imágenes se pueden modificar a manera que parezca que brillan o se tornan amarillentas, como si estuvieran sobrepuestas, o vistas a través de un cristal amarillo o plateado.

-Spider: Es un cajón de madera con terminales metálicas con una separación entre la tierra y la corriente, pudiendo aceptar energía trifásica o bifásica, pudiendo convertir la primera en dos bifásicas por el polo extra con el que cuenta el spider; de este instrumento se pueden hacer múltiples ramificaciones mediante cables con caimanes para alimentar la iluminación o el equipo de video.

-Sky Jet: Base del cabezal del tripie pero sin patas, montado sobre una tabla de madera y que en suma no representa una

estructura de más de 25 cm. de alto; las características de este equipo facilita la elaboración de diversos tiros o emplazamientos de cámara, desde una toma a raz de piso hasta lugares inaccesibles donde no sería posible colocar un tripíe normal.

-Sun Gun: Lámpara portátil de 100 o 200 watts alimentada con cinturones de baterías, que generalmente se empotra al lomo de la cámara; se obtiene una luz difusa suave que casi no genera sombras.

-Sobrexposición: Es cuando mediante en la imagen del monitor se aprecian excesos de iluminación, produciendo zonas blanquiscas o muy brillantes sobre los objetos iluminados; cuando no se aprecian a simple vista se recurre al monitor forma de onda o al exposímetro; en ocasiones esto puede ser generado voluntariamente por necesidades estéticas del guión.

-Soft Light: Se le dice a la iluminación suave, difuminada ya sea por difusores de papel vegetal o por recorrer el carro de la lámpara que aleja el foco del espejo reflejante.

-Scouting: Se le llama a la búsqueda de locaciones adecuadas para las necesidades del guión.

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

-Stand By: Se dice del equipo de video (generalmente) que está en espera de operar, sólo sirviendo como paso de señal en el caso específico de la cámara; esta función ayuda a ahorrar energía cuando se trabaja con baterías.

-Sistema DAT: Equipo profesional para grabación y reproducción de señales de audio, mediante utilización de cinta similar a la de 1/8 pero con fidelidad similar (un tanto menor) que la lograda por los sistemas compact disc.

-Servicio de Alimentación: Cuando se graba en exteriores es recomendable llevar hasta la locación la comida, para evitar pérdidas de tiempo y poder comer al momento que el mismo ritmo de grabación lo permita.

-Story Board: Los efectos especiales que se quieren crear en equipos como el paint box o kaleido, se tienen que especificar mediante dibujos o historia gráfica paso a paso, para que la casa post-productora pueda hacer un cálculo de los tiempos de máquinas que se requieren, y de esta forma poder hacer un presupuesto. En la elaboración de video-programas también es común el uso del story board, el cual se ocupa para detallar las características de cada uno de los encuadres dentro de cada toma, anexando además una breve explicación técnica para la operación de la cámara.

-Teleprompter: Cuando el sujeto a grabar no puede memorizar el texto o es largo, ésta es una de las opciones más comunes.

Consiste en que una cámara capte el texto impreso (el cual irá girando mediante rodillos), y la señal es enviada a monitor especial que invierte la imagen, mostrándola de cabeza y el texto girado como si se estuviera leyendo por detrás. Sobre el lente y cuerpo de la cámara se monta una caja negra on un vidrio frente al lente en forma diagonal, en el cual se reflejará la señal del monitor arriba detallado; el sujeto a grabar puede leer el texto sin dejar de dirigirse al lente de la cámara, pareciendo que todo se dice de memoria.

-Triplé Básico: Es el que cuenta con sistema de fijación de la cámara efectivo y seguro, cabezal ajustable para corregir el horizonte de la toma, sistema de ajuste del tilt y el paning, burbuja para comprobar el horizonte correcto, extensiones adecuadas de las patas, estrella que fije la abertura y posición de la base de las patas, maneral para la direccionalidad de la cámara desmontable y lo más importante, características que lo hagan portátil, como que sea liviano y plegable para facilitar su transportación.

-Tracking: Controla y modula la posición, tensión y tolerancia de las cabezas de reproducción al momento de ser accionadas, corrigiendo alteraciones en la imagen, como aparición de rasgado de la imagen o líneas blanquiscas intermitentes generalmente en forma horizontal.

-Tomas de Protección: Una vez grabada la toma que se considera correcta, y teniendo una sola oportunidad de grabar en esa locación se realizan tomas adicionales a manera de protección, previendo fallas humanas y mecánicas; es recomendable hacer ésto cuando no se han hecho más de tres tomas de una misma.

-Tramoya: Estructuras metálicas o de madera con formato portátil para colocar el equipo de iluminación o aditamentos de cámara, entre otros usos; este equipo lo componen tripiés, banderas, gobos, apple box, etc. También se le conoce como tramoya a la estructura metálica y de madera que pende de los techos de los estudios de grabación, sólo que esta se ocupa únicamente para fijar la escenografía.

-Tonina: Plataforma para desplazar la cámara; esta conformada por un carro metalico (aproximadamente de 1.20 cm. de largo por 70 cm. de ancho) y/o con partes de madera, que puede deslizarse sobre rieles curvos y rectos o con ruedas neumáticas.

-Tripié Century: Se le llama a los que son de uso rudo (hechos de metales resistentes) y cuentan con las opciones macho y hembra para las bases de lo que se coloque en ellos. Tal vez su característica principal sea que cuentan con varillas y yoyos.

-Totas: Lámparas con focos de cuarzo que producen una luz intensa pero suave, envolvente de características muy especiales ideales para iluminar rostros pero a una distancia prudente.

-Truqueo de Cámara: Cuando las características físicas de alguna locación no permiten el adecuado emplazamiento de cámara, teniendo que "simular o engañar" que el actor realiza o está en algún lugar; sucede normalmente cuando se simula que se interactúa con una computadora y que el monitor no puede aparecer a cuadro, por lo que se tiene que improvisar que el lente de la cámara es el monitor.

-TV Comercial: También conocida como "Broadcasting" o transmisión en vivo; definiéndola como la expresamente para la comercialización de espacios comerciales.

-Toma: Acción grabada sin interrupción. La toma da origen al plano.

-Utilería: Todos los accesorios que se requieran para la actuación o la decoración de la escenografía, pero que son falsos la mayoría de las veces.

-Viajes: Esto se realiza con un equipo llamado Kaleido, con el cual se puede anamorfizar, mover, girar, modificar el tamaño, dar brillos, tonalidades mate las imágenes que se capturen en el sofisticado equipo de cómputo que recibe este nombre.

-View Finder: Parte de la cámara que permite observar lo que se va grabando, además de mostrar un panel de indicadores de batería, término de cinta, ajuste a blancos e inicio de grabación así como el stand by accionado.

-Velocidad de Obturación: Las cámaras cuentan con un regulador de la velocidad de obturación (cierre y apertura de una mica que permite el paso de la luz captada por el lente), lo cual permite hasta un auto a toda velocidad.

-Voz Off: Es la voz de un locutor que no aparece a cuadro mientras se reproduce lo grabado, guiando el sentido de las imágenes.

-Video Wall: Conjunto de monitores (número variable) encimados formando un cuadrado o rectángulo, cuyas imágenes son controladas por computadora fraccionando, distorsionando o generando aberraciones ópticas de la información visual.

-Wiper: Esto es otro tipo de edición; consisten en unir dos imágenes mediante el desplazamiento de la primera por la segunda, con variadas opciones como horizontal, vertical, de esquina a esquina, de arriba a abajo, pareciendo que una línea limpia la pantalla para quedar detrás de esta otra imagen.

-White Balance: Al iniciar una grabación la cámara debe ajustarse a la iluminación de la locación, adaptando sus filtros y panel de colores; se debe cerrar el encuadre sobre una superficie blanca y sacarla de foco, posteriormente se debe accionar el botón de white balance y en el view finder se indicará si está correcta la operación.

-X2: Es una función del lente para aumentar el poder de acercamiento, pero con la desventaja de dificultarse enormemente la iluminación por las leves aberraciones ópticas producidas por esta función.

-Yoyo: Juego de tres ruedas metálicas de aproximadamente 10 cm., agujeradas por el centro y unidas por un tornillo unido a una varilla metálica; entre las ruedas hay canales en los que se pueden introducir la base metálica de banderas, portafiltros o cualquier objeto que se quiera sostener alejado del piso.

-Zoom: Sistema eléctrico o mecánico de acercamiento o alejamiento del objetivo focal del lente de la cámara.

-Zepelin: Envase plástico cubierto de suave peluche o tela de algodón que reduce los ruidos producidos por el roce del viento en los micrófonos; en el interior de este instrumento se encuentran suspensorios elásticos que mantienen alejado el micrófono de la superficie del zepelin.

BIBLIOGRAFIA

(DUDAS EN VOCABULARIO REMITIRSE AL GLOSARIO)

BIBLIOGRAFIA

- 1) González Treviño, Jorge E.
Televisión. Teoría y Práctica
Alhambra Universidad Mexicana
Impreso en México 1983
3a. Reimpresión 1989
No. de Pag. 16

- 2) Merrit, Douglas
Grafismo electrónico del lápiz al pixel
Ed. Gustavo Gili
Publicación 1987, Grán Bretaña
Impreso en España 1988
No. de Pag. 144

- 3) Soler, Llorenc
La televisión. una metodología para su aprendizaje
Ed. Gustavo Gili S.A.
Barcelona, España
1a. Edición 1988
No. de Pag. 190

- 4) Adame Goddard, Lourdes
Audiogvisuales
Ed. Diana
México, D.F.
1a. Ed. 1989
Pags.102

- 5) Hoefter Donald, Carl
Audio Básico
Ed. Minerva
Estados Unidos de Norteamérica
Trad. Dr. Alfredo R. Guerrero
1a. Ed. 1955
Pags.150

- 6) Goldhaber M., Gerald
Comunicación Organizacional
Ed. Diana
México D.F.
2a. Ed. 1985
Pag. 310

- 7) Dols, J.
Introducción al Video
Edit. UNAM-CUEC
México, D.F.
2a. Ed. 1988
Pags. 137