

12
2ej.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS

**"La aplicación del Diseño Gráfico
en la Televisión"**

Tesis

Que para obtener el título de:

Licenciado en Diseño Gráfico

Presenta

Luz del Carmen Calderón Bonilla

Director de tesis: Lic. Mauricio Orozpe Enriquez.

Asesor de tesis: Lic. Bernardo Pérez Casasola.

MEXICO, D.F., 1997.



DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACION

ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLASTICAS
XOCHIMILCO D.F.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

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

AGRADECIMIENTOS

A la memoria de Alvaro Calderón Monsalvo, quien fue un gran ejemplo de lucha y tenacidad ante la vida.

GRACIAS PAPA.

A ti mamá, por darme la vida, ser una mujer extraordinaria y brindarme tu apoyo en todo momento.

GRACIAS JULY.

A mis hermanos, con quienes he compartido momentos agradables y superado los difíciles.

**GRACIAS: PATY
ALVARO
EDITH
JACQUELINE
GABY
NANCY**

A Enrique, por la gran ayuda y consejos que me brindó en la realización de este trabajo.

GRACIAS "CUÑADO".

A Rocío, que a parte de ser mi cuñada, es una gran amiga.

GRACIAS.

A Octavio, por ser el cuñado que me sirvió de fondo musical.

GRACIAS.

Con todo mi amor a mis sobrinos: ERIKA, PAMELA, STEPHANY, ALVARITO, ALEJANDRO, ENRIQUE, VANIA, KENNETH, CELIC Y VICTOR.

A todas aquellas personas que me apoyaron con sus consejos y me orientaron en la realización de este trabajo.

GRACIAS AMIGOS Y PROFESORES.

TEMA: *Medios Audiovisuales*

TITULO : *La aplicación del Diseño Gráfico en la Televisión.*

OBJETIVOS.

GENERAL.

Demostrar la utilidad del Diseño Gráfico como apoyo para los medios audiovisuales, en especial, la televisión para transmitir diversidad de mensajes desde los informativos hasta los educativos y deportivos que constituyen una rama esencial para la comunicación gráfica actual.

ESPECIFICOS.

- a)** Conocer las posibilidades del Diseño Gráfico en los medios audiovisuales y la Televisión para ampliar el campo de la comunicación gráfica en nuestro país.
- b)** Conocer los avances tecnológicos en la televisión para enriquecer el Diseño Gráfico como medio de comunicación masiva.
- c)** Dar a conocer un procedimiento de elaboración de gráficos para llegar al resultado final de un noticiario y un evento deportivo en televisión.

INDICE

I. DISEÑO GRAFICO

1.1 Antecedentes Históricos.....	3
1.2 Surgimiento del Diseño Gráfico en México.....	6
1.3 Definición de Diseño Gráfico.....	12
1.4 Función del Diseño Gráfico como elemento de apoyo a la televisión mexicana.....	13

II. LA TELEVISION

2.1 Antecedentes Históricos.....	20
2.2 Surgimiento de la televisión en México.....	24
2.3 La televisión como medio de comunicación masiva.....	30
2.4 La televisión y el Diseño Gráfico en la enseñanza educativa.....	37

III. LA TECNOLOGIA COMO APOYO A LAS PROPUESTAS VISUALES (CAPITULOS 4 y 5)

3.1 La tecnología como apoyo a las propuestas visuales.....	45
3.2 AVA (Ampex Video Art) 2D.....	46
3.3 Paint-Box 2D.....	47
3.4 Wave Front, Harriet, Mirage, Chyron Infinity	51

IV. PRODUCCION GRAFICA DE UN NOTICIARIO EN TELEVISION

4.1 Definición de noticiario.....	53
4.2 Elementos que lo integran.....	58
4.3 Composición gráfica para el apoyo visual de un noticiario.....	61
4.4 Propuesta visual.....	63

V. EFECTOS ESPECIALES DE UN EVENTO DEPORTIVO EN TELEVISION

5.1 Objetivos del evento.....	74
5.2 Material de apoyo gráfico.....	76
5.3 Efectos especiales.....	78
5.4 Realización de efectos especiales.....	80
5.5 Edición.....	83
5.6 Propuesta visual.....	84

INTRODUCCION

Durante la última etapa de nuestra preparación Universitaria, en nuestro ambiente grupal, empieza a sentirse una especie de angustia al no saber que nos depara el destino en el campo profesional, sobre todo por los rumores de que la Computadora juega el papel de suprimir la demanda de los diseñadores gráficos.

Efectivamente, la incorporación del diseñador en el medio es cada día más difícil y la Computadora tiene que ver en esto ya que a raíz de su aparición han surgido infinidad de escuelas de bajo prestigio académico que prácticamente forman tecnócratas cuya única habilidad es conocer programas de diseño o multimedia, dejándolo como consecuencia un gran índice de desempleo para profesionales.

Sin embargo, el panorama no es tan desolador como parece. Las puertas siempre han permanecido cerradas para aquellos cuyas aspiraciones son conformarse con extender la mano y esperar a que les den. Para los emprendedores, las puertas nunca se han cerrado y el mercado los reclama.

Dentro de nuestra formación profesional en la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM, siempre nos inclinamos hacia una materia en específico, Laboratorio de Televisión fue de mis favoritas, ya que sembró en mí una gran duda:

¿DE QUE MANERA PODRIA INTERVENIR EL DISEÑO GRAFICO EN UN MEDIO AUDIOVISUAL TAN IMPORTANTE COMO LA TELEVISION?

Una de las inquietudes por realizar éste trabajo fué el de conocer la importancia y evolución que ha tenido en México el Diseño Gráfico en la televisión, como apoyo a la solución gráfica de programas de televisión, gracias a la oportunidad que tengo de ingresar a éste medio, mi enfoque va dirigido hacia los noticiarios y eventos deportivos tomando en cuenta el avance tecnológico en el desarrollo del Diseño Gráfico actual.

Anteriormente las grandes empresas contrataban Agencias que manejaran desde su publicidad, hasta su comunicación.

Actualmente los medios televisivos demandan profesionales de buena preparación Académica que manejen la computadora empleando programas específicos para sus áreas, creando así , oportunidades y empleos que dejan atrás la idea de que las computadoras son competencia de los diseñadores y utilizándola como herramienta de trabajo para los que estén mejor preparados.

Finalmente cabe mencionar que la industria televisiva y el Diseño Gráfico no son fenómenos independientes al desarrollo sino que su tecnología avanza cada día y continuamente se observa la aparición de nuevos elementos que intervienen en el desarrollo de la comunicación actual en México, así como también servirse de su relación con el Diseño Gráfico para tener una integración que cumpla con los requerimientos de la información actual.

CAPITULO I

DISEÑO GRAFICO

1.1 ANTECEDENTES HISTORICOS DEL DISEÑO GRAFICO.

En la conformación del Diseño Gráfico influyeron la especialización de las funciones sociales, el desarrollo de la publicidad y la comunicación de masas. Pero por otro lado contaron las aspiraciones de las vanguardias artísticas de la Bauhaus y Constructivismo ruso que trataron de unificar el arte y la vida, el arte y la artesanía, el arte y la industria, es el creador de las imágenes de la forma que adquieren la información en el mercado. Posiblemente hoy sea una actividad sobre valorada.

El diseño de lo editado se paga bien, se idolatra, se apetece, se consume y se vende. Por lo tanto, es un arte al que los historiadores y los museos dedican un espacio considerable. Probablemente es uno de los causantes de varios de los estímulos que forman la estética del hombre.

El impulso pedagógico e intelectual que supuso la Bauhaus para modernizar la historia de la Arquitectura, el Diseño Industrial y el Diseño Gráfico conceden a ésta institución el derecho a reconocerle una de las mayores responsabilidades en el proceso de homologación profesional que en la década de los años veinte va a sufrir el Diseño Gráfico de carácter comercial y publicitario en Alemania. ***En Europa, la renovación del Diseño Gráfico se produce básicamente en los campos del diseño tipográfico y en la evolución y la aplicación de la fotografía como medio de representación en la comunicación de carácter publicitario".***¹

¹ op.cit. Satué Enric "El Diseño Gráfico" pág 147

A partir de 1918 en el continente Europeo aparece un idealista llamado Walter Gropius quien tomó una actitud racional de aplicar el arte a la producción industrial (y con ello al consumo) , el Diseño Gráfico vino a ocupar pronto un papel importante en el marco disciplinar de la escuela.

El Diseño Gráfico es impulsado básicamente por Moholy-Nagy en la Bauhaus en 1923. El Diseño Gráfico, se puso a prueba con un experimento vanguardista a la Bauhaus. En ese sentido hay que considerar la propuesta al integrarse a la revisión general a la que se experimentó y su controversia, ya que sometió los criterios compositivos y tipológicos habituales a la tipografía de la época.

La difícil adecuación de la teoría a la práctica surge también en la creación de alfabetos que dio a conocer sin mucha fortuna Herbert Bayer, en primer lugar y Joost Schmidt en segundo. En 1925, las materias de publicidad y creación de espacios, adquieren también categoría de asignatura a las que se les une la escritura (que fue impartida esporádicamente desde la fundación de la Bauhaus).

Tras la revolución gráfica que ha divulgado el grupo constructivista a través de la fotografía y tipografía desde 1918, estos dos lenguajes son utilizados por la Bauhaus como exponentes visibles de la renovación y modernización de la gráfica publicitaria.

Herbert Bayer fue el único diseñador gráfico que fabricó la escuela por su pureza y calidad, además de ser un brillante alumno al que encargaban diseños gráficos para las publicaciones interiores y publicitarias.

El método interdisciplinar de la enseñanza de la Bauhaus supuso la progresiva intervención del Diseño Gráfico en otros campos de actuación, así mismo, adquiriría desde entonces una categoría específica dentro del cuerpo de enseñanzas académicas.

Otro aspecto positivo de la Bauhaus se halla en su actitud de no considerar el Diseño Gráfico como un factor exclusivamente comercial, sino también como una contribución cultural que debía expresar y manifestar el espíritu de su época. Para conseguir ese ambicioso objetivo, la formación académica ofrecía los instrumentos analíticos y críticos indispensables para verificar con ellos la validez de las soluciones gráficas de los supuestos problemas.

La mayor diferencia entre la Bauhaus y otras instituciones académicas fue el carácter comunitario en que vivían profesores y alumnos, circunstancia que permite alcanzar grados de integración verdaderamente óptimos.

La construcción de un pensamiento o una obra que nace de un estilo de vida y relación como el que consiguió establecer Gropius en la Bauhaus había de tener un sentido formal, aunque diverso, homogéneo para bien o para mal.

Finalmente se puede decir que los ocho años que la Bauhaus dedicó su tiempo al Diseño Gráfico, dio frutos con una gran riqueza cultural, la cual fue aprovechada hasta llegar a conseguir propósitos imprevistos.



1919-1933

1.2 SURGIMIENTO DEL DISEÑO GRAFICO EN MEXICO.

A inicios de la década de los años 20, los artistas mexicanos en su mayoría pintores y grabadores aplicaron sus ideas plásticas al taller de impresión, proceso que simultáneamente se realizó en otros países.

Hombres como Gabriel Fernández Ledesma, Francisco Díaz de León, Miguel Prieto y Joseph Renau, tuvieron gran importancia artística e innovadora dentro del surgimiento de las tareas del diseñador, mismas que forjaron una de las principales raíces de nuestra historia cultural.

Cabe mencionar que el término "diseñadores gráficos" no fue utilizado en aquella época, sino hasta mediados de los años sesenta y por lo mismo éste término no los definía.

Estos hombres se conocían como directores de arte, edición, tipógrafos, etc... pero en conclusión, eran simplemente artistas que opinaban que el cartel y la tipografía eran un arte menor incapaz de igualarse con la pintura. Aún con esa influencia, éstos hombres modificaron la imagen y la idea de edición en este país en solo 40 años.

Su cariño por el oficio es reflejado en sus creaciones y en ellos hay que buscar los inicios de nuestro Diseño Gráfico.

A inicios de los años 20, no tuvieron gran auge el libro y el impreso mexicanos, todo esto a causa de las revoluciones, revueltas y violentas conmociones sociales que trajeron como consecuencia la decadencia del arte gráfico mexicano de esa época.

Al desaparecer los mejores impresores de la ciudad de México, la gente culta de la sociedad mexicana empezó a mandar a editar sus libros a París, la mayoría de ellos eran de literatura de principios de siglo.

Las obras de Posada y Villegas Arroyo, influyeron para mejorar en ese momento, la imprenta y la gráfica popular.

Posteriormente en México, aparecieron cuatro incentivos que renovaron e hicieron que en México surgiera una editorial ya definida.

1. Hubo más preocupación por la calidad bibliográfica por parte de algunos hombres cultos y del oficio. En 1914, surgen "Ediciones Porrúa". Agustín Loera y Julio Torri, publican una colección que en 1922 da origen a la Editorial Cultura.

2. El grabado y la xilografía vuelven a tener importancia en los años 20's ya que los artistas se interesan en retomar las artes que están íntimamente ligadas al trabajo de ilustración y ornamentación de los libros.

3. Las vanguardias europeas estuvieron presentes con el futurismo al dadaísmo, llegando al constructivismo de la Bauhaus, haciendo que éstos experimentos gráficos y formales evolucionaran.

4. El impreso mexicano se convirtió en uno de los más representativos por la influencia de la cultura popular mexicana, el arte indígena y prehispánico, la revolución social y política del país, las cuales enriquecieron las imágenes de nuestros ojos.

Las obras del Doctor Atl, son consideradas como uno de los mejores ejemplos de las ediciones culturales por los estudios mexicanos que en ellas plasma, ya que se reflejan las corrientes ideológicas y de debates que en aquellos años intentaban crear una imagen gráfica.

Desde 1920 hasta 1940, México vivió un papel protagónico con Fernández Ledesma y Díaz de León en lo que se refiere a los aspectos culturales, políticos y artísticos de aquella época.

Ambos son considerados como dos grandes impulsores del grabado mexicano contemporáneo.

Fundaron revistas, escribieron artículos y libros, aportaron investigaciones a la cultura popular mexicana, además de haber pertenecido al grupo de los 30-30. Para los dos, la xilografía, fue el ingreso al diseño y sabían la responsabilidad del "renacimiento" del arte del grabado como ilustración, cuyo terreno había sido perdido y olvidado cuando apareció la fotografía.

FORMA, que financiaba la Secretaría de Educación Pública, fue la primera y la más importante de las revistas mexicanas de Artes Plásticas de la primera mitad del siglo XX. Una publicación que apareció entre los años 1925 y 1929 patrocinada por la Universidad de México.

En ésta revista, su fundador y editor Fernández Ledesma aportó un sin número de ideas para una mejor composición gráfica dentro de la plástica mexicana

En agosto de 1937, la Secretaría de Educación Pública, accedió a formar la Escuela de las Artes del libro (ya que era necesario hacer de Mexican Art & Life un impreso de gran atractivo para llamar la atención de un público mal dispuesto hacia el México bolchevique), adscrita al Departamento de Educación Obrera según el proyecto de Díaz de León. El fue director hasta 1957, su propósito era capacitar técnica y artísticamente a los obreros que ya trabajaban en la industria editorial junto con los artistas profesionales.

La Escuela de Artes de ese libro quiso reunir, en una misma persona al técnico, al artista y al artesano, creando profesionales que pudieran controlar las decisiones artísticas y técnicas de una edición, pero no fue sino hasta los años sesenta que surgió en México la carrera de diseñador gráfico propiamente dicha, ésta aspiraba a reunir en una

sola personalidad la alegría de proyectar y resolver en todos sus detalles los más complejos problemas que entraña la tarea editorial.

Un editor completo según Díaz de León, no termina su tarea con la disposición de imágenes y tipos, comenzaba desde la recepción del original hasta el forro en piel y debía tener conocimientos del diseño tipográfico, ilustración, corrección de pruebas impresión y encuadernación, una figura que hubiera sido tanto anómala en una industria y un mundo dado a las especializaciones.

Poco después surge Joseph Renau Berenguer nacido en Valencia, llegó a México y colaboró con Siqueiros en el famoso mural del Sindicato Mexicano de Electricistas.

En 1956, ganó el concurso para diseñar la estampilla con la que se conmemoraban los cien años del arte filatélico mexicano. Se puede decir que Renau fue uno de los precursores del Diseño Contemporáneo del Cartel en México, ya que contribuyó al manejo de distintas técnicas que enriquecieron al Arte Gráfico de nuestro país. Además de ser el principal ejecutor de los 90 carteles publicitarios del cine mexicano de las décadas de 1940 y 1950.

Otro de los precursores del Diseño Gráfico en México fue Miguel Prieto fundador de la tipografía mexicana en la segunda mitad del siglo XX. Fue el diseñador más importante de los años 40 y 50 en el campo de la prensa cultural. En Febrero de 1940 se incorporó en un pequeño grupo de jóvenes escritores en, donde se editaba un periódico quincenalmente llamado ROMANCE en el que se reflejaba su estilo gráfico.

A mediados de siglo, surge la más importante de sus publicaciones, México en la Cultura, el suplemento dominical del diario Novedades, en donde Prieto demuestra una admirable riqueza iconográfica. La imagen visual del INBA se identificaba con Miguel Prieto,

dato relevante por la importancia que en México y el mundo iba tomando el Diseño Gráfico como una modalidad del estilo de vida de postguerra.

Prieto se esforzó por dar brillo especial a los materiales de ese primer intento por formar un Museo General del Arte en el Palacio de Bellas Artes. El Diseño mexicano Contemporáneo debe mucho a Miguel Prieto, su influencia rebasa la fecha de su muerte (1956) .

En 1953 Vicente Rojo, considerado como el principal Diseñador Gráfico en México de la segunda mitad del siglo, sustituye a Prieto como Diseñador en el INBA.

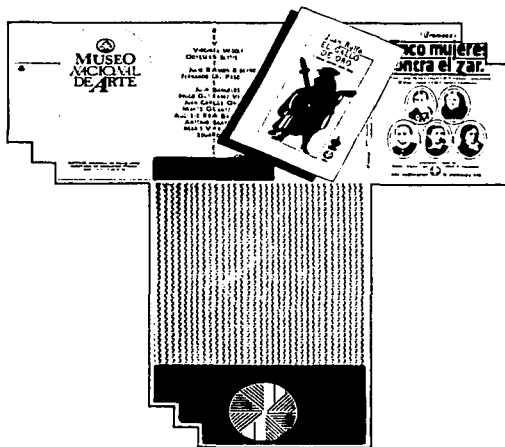
Posteriormente en el año de 1968 a nivel académico, el Diseño Gráfico surge en México en la Universidad Iberoamericana por la necesidad que con gran coincidencia se da con el evento deportivo internacionalmente conocido como Las Olimpiadas.

“ La creación de la carrera de Diseño Gráfico en la UNAM fue creada en 1973 como consecuencia del desarrollo de las condiciones socioeconómicas de nuestro sistema de vida en el que la emisión de mensajes gráficos constituye una parte esencial del mismo.

Estos mensajes aparecen constantemente y son utilizados para el desenvolvimiento de la sociedad, se difunden primordialmente a través de los medios masivos de comunicación y son como todo mensaje realizado socialmente, una fuerza activa que incide en la determinación de la conducta humana”.²

² op.cit. Sánchez Benjamín "Planes de estudio ENAP." 1987 UNAM pág 16

Su objetivo fundamental era el de llevar al alumno hacia los campos de la investigación del Diseño Gráfico, para ello en 1977 se constituye el actual plan de estudios que genera una adecuada relación teórico-práctica del Diseño Gráfico y su investigación dentro de la realidad socioeconómica mexicana.



Verónica Rojas. Collage de diversos años. 1982

1.3 DEFINICION DE DISEÑO GRAFICO.

El Diseño Gráfico es una disciplina plenamente instituida, una profesión académica, un saber que trae aparejados prestigio y poderes peculiares. Actualmente se avoca a satisfacer necesidades específicas de comunicación visual mediante la configuración, estructuración y sistematización de mensajes significativos que reclaman una formación intelectual bien definida, lo mismo que un sentido plástico que se integre creativamente a sus soluciones como una respuesta integral al individuo.

En el Diseño Gráfico la reproducción de las imágenes y la escritura siempre hay un rango abierto a los diletantes, aficionados e improvisados. Sin embargo, cada día es más común que el acto de producir un impreso, un anuncio, un cartel, una revista, una etiqueta, un logo o un libro cualquiera, preceda una fase donde un profesional juzga los equilibrios entre la tipografía, los materiales, los textos y las imágenes, con el deseo de hacer coincidir en una forma y un mensaje, el dominio de la técnica industrial y el dominio del arte.

En la producción editorial o la estrategia publicitaria hay siempre un hombre que señala las pautas, alguien que por decirlo así, pone la idea en la imprenta, **el diseñador gráfico.**

1.4 FUNCION DEL DISEÑO GRAFICO COMO ELEMENTO DE APOYO A LA TELEVISION MEXICANA.

En su primera Asamblea Nacional Ordinaria de Julio de 1987, el máximo organismo aglutinador de centrales obreras, hizo un planteamiento significativo por su profundidad en el documento, "Democratización de los medios masivos de Comunicación" el Congreso del Trabajo dice:

"Para garantizar en mayor medida el acceso de la población a una educación democrática y una cultura nacional, es necesario ampliar la intervención estatal en los medios de comunicación masiva y proporcionar la participación de los trabajadores en su programa y operación. En su dictamen sobre educación sindical, deportiva, profesional y política de los trabajadores, el Congreso del Trabajo afirmó que: "Ya es tiempo de abandonar nuestra situación estática y así como participamos en la producción de la riqueza, debemos participar en la utilización social de los medios de comunicación, en especial, la televisión".³

³ op.cit. Fernández Fátima "Los medios de difusión masiva en México" pág. 258

Por lo anterior, es importante la capacitación de la gente vinculada al proceso de producción televisiva, que incluye desde bocetos hasta títulos y en el que se haya involucrada la comunicación visual, además de conocer el material gráfico por las inmejorables perspectivas que se puedan lograr sobre todo a nivel recursos.

Material gráfico es por ejemplo, el utilizado para poder llevar a cabo una animación, o sea los diferentes dibujos o cuerpos a los que hay que darles movimiento. También las maquetas y prototipos que aunque se escapan del sentido estricto del término, bien pueden ser englobados por el mismo, ya que su procedencia es la misma : el taller de diseño o arte.

Antiguamente se utilizaba de manera masiva el trabajo gráfico, sobre todo en lo referente a letreros o supers. Hoy en día, gracias a los generadores de caracteres, este pesado y tedioso trabajo ha sido superado y los dibujantes o diseñadores de televisión pueden dedicarse a cuestiones más creativas.

Sin embargo, la utilización de "cartones" no ha sido completamente desechada en nuestro país, sobre todo cuando se desea un tipo original o más complejo, o para trabajos especiales, por eso es conveniente saber que su empleo se encuentra regulado por ciertos principios o reglas que hay que cuidar.

El término cartón se utiliza en el renglón material gráfico, debido a que por lo general éste es el material en que se entregan los trabajos finales, así como cualquier otra proporción de 4x3, de color negro con letras blancas.

El material gráfico en toda transmisión o grabación, es colocado sobre atriles, cuya altura es de 1.40 ó 1.50m, a la altura del lente de la cámara que los va a enfocar. Pero cuando los cartones o material deben manipularse o tener movimientos de correderas, pueden fijarse a un tipo de atril que los sujete firmemente, o a la pared o ciclorama del estudio.

Es importante señalar que con todo el material gráfico se pueden lograr efectos especiales, y aún animaciones, las cuales tienen un valioso lugar en la producción de programas. Por lo que el director ingenioso sabrá valerse de éstos recursos y explotarlos según sus necesidades.

Por lo tanto, es necesario recordar en este punto que los colores saturados o chillantes deben ser evitados en la medida de lo posible, así como materiales con demasiada refractancia, en caso que se tengan que utilizar rojos, anaranjados, amarillos intensos, violetas, púrpuras, etc...lo más conveniente es de que antes de ser presentados en el estudio se les de un ligero baño con pintura negra muy diluida que quite brillantez a los colores empleados.

Este efecto que a simple vista puede parecer como sucio o pañoso, ante la cámara nos dará los mejores resultados sin desmerecer en nada los colores originales (en televisión son más recomendables los colores pasteles o fríos).

En el caso de los materiales reflejantes como el cristal, el plástico o el cromo lo aconsejable es que se rocíe sobre ellos una capa de spray para cabello, con lo que no se pierde la transparencia pero sí la brillantez.

En el caso de cristales de relojes de pared o de mesa, si es posible, se recomienda se quiten siempre y cuando esto no vaya en demérito de la calidad del programa. En todos éstos casos será el director o el productor técnico, quienes decidan cual es el mejor camino para emplear adecuadamente el material gráfico. Además, es importante tener en cuenta o de respetar una serie de indicaciones o reglas en la preparación del material gráfico, las cuales son prácticamente dictadas por la cámara de televisión.

"Los factores que se deben considerar son: 1)El estilo del diseño. 2)El tamaño y claridad de la tipografía. 3)La respuesta del color y la escala de grises. 4)La calidad de operación. El estilo del diseño se relaciona con el contenido del programa para ubicar y motivar al receptor; no es lógico tratar un tema clásico en la televisión y apoyar gráficamente con diseños modernistas, a menos que se permita mostrar un contraste".⁴

Otro punto que no se puede pasar por alto es la proporción de la pantalla de televisión que es del formato 3x4, esto significa que la imagen está colocada en tres unidades de alto por cuatro unidades de ancho para que toda la información esté contenida dentro de ésta área.

⁴ op.cit. González Jorge E. "Televisión, teoría y práctica" pág. 38

Como todos los televisores caseros no tienen la misma capacidad de ajuste es necesario que para que no se pierda la información se divida la gráfica por áreas considerando como tamaño ideal para su operación la gráfica de 17x14 pulgadas, por su facilidad de operación.

En las gráficas es importante tomar en cuenta el manejo del color, para lograr buenos contrastes tanto en color, como en blanco y negro, así como una buena escala de grises, ajustándose al principio de la luminosidad y armonía del color.

La fácil operación de la cartulina en dónde se encuentra la gráfica es otro factor a tomar en cuenta para una buena producción, ésto se logra estandarizando el tamaño y respetando el borde de operación. Los tipos más usados de gráficas en la televisión se dividen en dos grupos:

- a) Las gráficas estándar, que incluyen supers, telops, y slides
- b) Las gráficas especiales como mapas y carteles.

GRAFICAS ESTANDAR.

Supers. Este tipo de gráficas se utilizan para obtener superimposiciones por disolvencia o por llaveo (key) , especialmente para títulos o créditos. Se logra utilizando cartulina negra o mate o con tipografía y dibujo en blanco. Se superimpone una toma a otra; se perfora por medio del efecto electrónico (key) todo lo negro, apareciendo la toma que está abajo de la toma del super.

Todo lo que está superimpuesto y lo negro desaparece perforándose tal como si fuera un vidrio con letras pintadas en blanco frente al lente de la cámara.

Telops: Son gráficas con las medidas estándar 3x4 al igual que el super, con la diferencia que todo se hace con base en el color, tanto la cartulina como lo pintado sobre ella; son utilizados generalmente para comerciales o identificaciones de la estación.

Slides. Es la fotografía en transparencia para el uso en el telecine, en donde debe ser respetada el área de protección, por las mismas circunstancias de la gráfica, o sea evitar que las pantallas receptoras caseras se "coman" parte de la información.

La transparencia va montada en una estructura de aluminio protegiendo la fotografía con vidrio delgado para evitar raspaduras de la transparencia. El slide se coloca en el proyector, cuya imagen será tomada por la cámara de telecine.

GRAFICAS ESPECIALES.

Algunas producciones requieren de éste tipo de gráficas, generalmente mapas o carteles, y son importantes apoyos visuales ó escenográficos, sobre todo los mapas en los noticiarios, para ubicar al teleauditorio.

En cuanto a la toma de las gráficas (supers y telops) lo ideal es utilizar una cámara, colocándola en el área de menos movimientos en el estudio, de tal forma que no interfiera en los desplazamientos de las otras cámaras.

Actualmente el Diseño Gráfico dentro de la televisión mexicana cumple un papel muy importante, gracias al avance en la industria de la tecnología en el área de la comunicación visual.

La aparición de máquinas tan sofisticadas y con un alto poder de resolución hacen que todos los procedimientos anteriormente mencionados queden sustituidos por nuevas y prácticas formas de diseñar.

Por lo tanto, la creación de material de apoyo gráfico para los programas de televisión en México, lo hace uno de los más importantes a nivel mundial. La función del Diseño Gráfico en televisión es imprescindible ya que gracias a él los televidentes pueden asimilar mejor los mensajes, por la relación que guarda el texto con imagen.



CAPITULO II

LA TELEVISION

2.1 ANTECEDENTES HISTORICOS

La televisión ha sido definida como : El arte de producir instantáneamente a distancia una imagen transitoria visible de una escena real o filmada por medio de un sistema electrónico de telecomunicación.

Los científicos del siglo XIX, estaban convencidos de que si la voz podía transmitirse a través de alambres (como el teléfono) posteriormente lo sería con imágenes. Sin embargo, la evolución de la transmisión de imágenes fue lenta, ya que no se haría realidad hasta que no se resolvieran los problemas como : convertir las intensidades variantes de energía lumínica en corriente eléctrica igualmente variantes y analizar cada porción minúscula de la imagen en forma secuencial.

En 1817, Juan Jacobo Berzelius, químico sueco, descubrió el selenio, elemento químico que dio origen a una serie de invenciones incluyendo el de la televisión. El selenio producía una emisión espontánea de electrones por la acción de la luz llamada fotoelectricidad y constituye el principio primordial de la televisión.

El funcionamiento de la televisión depende de la relación entre la luz y la electricidad. En 1873 se observó el primer efecto foto conductor por Joseph May quien puso en evidencia la posibilidad de hacer una célula fotosensible. Más tarde, en 1877, apareció un instrumento que permitía modular por medios eléctricos un haz de luz polarizado.

En 1844, el físico alemán Pablo Nipkow inventó el disco analizador de imágenes además de haber realizado el primer ensayo de imágenes a distancia. En 1923, la televisión adquirió un verdadero desarrollo técnico gracias al ruso nacionalizado norteamericano Vladimir K. Zworykin, al inventar un tubo electrónico capaz de captar una imagen : se llamó iconoscopio.

En 1928 Philo T. Farnsworth desarrolló un tubo con características diferentes, lo llamó tubo disector.

"En Inglaterra hubo también otros pioneros en el campo de la televisión John Logie Baird logró perfeccionar el disco de Nipkow a tal grado que fue la primera persona que consiguió la reproducción de la imagen apenas nítida; fue capaz de transmitir dicha imagen a una distancia de 2 metros y medio".⁵

⁵ op.cit. González Jorge E. "Televisión, teoría y práctica" pág. 16

En Mayo de 1937, tres cámaras electrónicas transmitieron la ceremonia de coronación de Jorge VI, reuniéndose por primera vez 50 mil espectadores frente a la televisión. Simultáneamente se inauguró en Francia el segundo servicio electrónico de televisión apareciendo un año más tarde el de la Unión Soviética.

En 1939, víspera de la guerra, los Estados Unidos comenzaron a producir aparatos receptores en serie, en vista del creciente auge de la televisión el 30 de abril se inauguró la Feria Mundial de Nueva York y en ella se inició oficialmente la televisión comercial.

En el mismo año, el ingeniero mexicano Guillermo González Camarena inventó un sistema de televisión cromático. A partir de este momento en diferentes países del mundo surgieron otros procedimientos más elaborados y mejor financiados, pero con la idea de nuestro inventor, basada en 3 colores primarios.

El 24 de febrero de 1942 se prohibió en Estados Unidos la fabricación de aparatos de televisión para uso comercial. En 1946, se llegó a los 10 mil receptores, un número nunca antes alcanzado.

En 1950, la BBC de Londres llevó a cabo la primera transmisión internacional de televisión, todo esto con la colaboración de la radio televisión Francesa.

En 1952 en América, la televisión operaba en Estados Unidos, Canadá, Cuba, México, Puerto Rico, Brasil y Argentina ; en Asia solamente transmitía Japón ; en Europa contaban con este medio de comunicación cinco países : la URSS, Inglaterra, Francia, Alemania e Italia. Nuevas emisoras de televisión comenzaron a funcionar en 1957 en Noruega, Suiza, Suecia, Austria, Bulgaria, Corea y España, en ese mismo año había en el mundo 55 millones de receptores.

En años posteriores, la televisión empezó a introducirse en los campos de la política, sociales y deportivos. También en 1961 se transmitieron las primeras imágenes del hombre en el espacio: A partir de 1962 se iniciaron las transmisiones con el apoyo de un nuevo sistema de satélites que dio por resultado la unión televisiva de Europa y América. Más adelante éstas transmisiones se realizaron en color.



2.2 SURGIMIENTO DE LA TELEVISION EN MEXICO.

En 1945 vino a México Lee de Forest, inventor de los bulbos electrónicos a conocer los trabajos de Guillermo González Camarena y ese mismo año se presentó la primera cámara de televisión construida en México, gracias al impulso que le dio Forest a Camarena.

El 7 de Septiembre de 1946 se inauguró la primera estación televisora del país XHIGG, transmisión que comenzó a las 14:30 hrs. con un programa artístico.

Los ingenieros González Camarena y Salvador Novo, fueron enviados a un viaje por varios países del mundo por orden del presidente Miguel Alemán Valdés. Al primero a investigar el aspecto técnico y al segundo lo relacionado con el contenido, el reporte de los viajeros hizo decidir al presidente Alemán otorgar las concesiones de las estaciones particulares.

XHTV canal 4 fue la primera televisora de México y de América Latina, se inauguró el 31 de Agosto de 1950, transmitiéndose al día siguiente el 4o. informe de gobierno del presidente Miguel Alemán. Nació así en México en forma oficial la televisión.

XEW-TV canal 2 empezó a salir al aire a fines de octubre de 1950 con transmisiones originadas en los estudios de la XEW radio.

Los primeros patrocinadores de la televisión mexicana fueron la compañía de relojes Omega y la tienda Salinas y Rocha Alameda.

El primero de Enero de 1952 el canal 2 presentó por primera vez una programación en forma, de las 15:00 a las 20:30 hrs. y once días después se inauguró Televisión. Así surge la competencia entre los canales 4 y 2. El 18 de Agosto, inició sus actividades la tercera estación televisora, XHGC canal 5, propiedad del Ing. González Camarena.

El 26 de Marzo de 1955 se conoció definitivamente la integración del Consejo de Telesistemas Mexicano S.A., Uniéndose los 3 canales con el propósito de crear una estructura más sólida.

Telesistemas comenzó a enviar su señal a provincia instalando retransmisoras, mientras se fundaban televisoras locales.

A principio de la década de los sesenta, el video tape (cinta en video) permitía grabar previamente programas y acontecimientos importantes, dotó a la televisión de mayor funcionalidad y eficacia ya que anteriormente sólo se transmitían películas y programas en vivo.



En esa misma época se inaugura el canal 11 , perteneciente al Instituto Politécnico Nacional (IPN) siendo una estación de carácter cultural y que opera únicamente en la Ciudad de México.

Telecadena Mexicana era una empresa en dónde se integraron diversidad de televisoras de provincia.

"En 1965, Telesistemas contaba con dos nuevos canales; el 7 y el 9 dos años después comenzó simultáneamente la proyección a colores por los canales 2, 4, 5, 7 y 9 de Telesistema Mexicano. El canal 8 de México D.F. que empezó a difundir el 25 de Enero de 1968, pertenecía a Televisión independiente de México (TIM)".⁶

El 12 de Octubre de 1968 empezó a trabajar el canal 13 integrando en su programación series filmadas.

En 1970 se inicia con una condenación pública del uso que en dos décadas anteriores se le dio a la radio y a la televisión.

En 1971 se plantea la nacionalización de la radio y la televisión.

En 1972, Somex adquiere las acciones del canal 13 y por lo tanto su programación cambia a una orientación cultural, social y formativo, creando así un canal paraestatal.

⁶ op.cit. González Jorge E. "Televisión, teoría y práctica" pág. 18

El 2 de Mayo de 1972; se publica el Decreto que posteriormente da vida a la Televisión Rural Mexicana, organismo del Estado que fue creado para la producción de televisión en áreas rurales.

En 1973; a fines de este año Telesistema Mexicano y TIM se fusionaron en una sola sociedad anónima y así surge Televisa.

El 10. de Septiembre de 1974; el presidente Luis Echeverría alude en su cuarto informe de Gobierno los aspectos negativos de la televisión comercial, enfatizando su interés en los programas de violencia.

EL 21 de septiembre del mismo año, el Diario Oficial de la Federación publica un decreto que anuncia la cancelación e 37 series de televisión de tipo violento.

En octubre de 1974, el presidente Echeverría declara en el Primer Encuentro Nacional de Comunicación auspiciado por Televisa, que además de ser malos los programas violentos lo es también toda la televisión y posteriormente el 2 de Diciembre del mismo año afirma que se trata de un medio comunicante.

El 26 de Agosto de 1975 se lanza una convocatoria para la celebración de un contrato ley que rijan las relaciones laborales de entre los trabajadores de la radio y la televisión por parte de la Secretaría de Trabajo y Previsión Social.

El Gobierno de Luis Echeverría al intentar ampliar sus bases de apoyo a través de los medios de difusión creó y agudizó una contradicción entre la burocracia política y los concesionarios de los medios; contradicción que finalmente no pudo aprovecharse para fortalecer la anatomía relativa del régimen ante el capital monopólico que controla la industria de la radio y la televisión.

En el marco de la Reforma administrativa se busca centralizar en una sola secretaría de Estado lo relativo a los medios masivos. Los medios de difusión fueron implícitamente definidos. Se les consideró medios de control político y no medios de educación informal o vehículos culturales.

En Octubre de 1977, el presidente López Portillo envía la iniciativa que modifica los artículos constitucionales que darán paso a la Reforma Política.

Entre ellos se encuentra el artículo 6o. relativo a la libertad de expresión. La propuesta señala la necesidad de añadir una frase : el derecho a la información será garantizado por el Estado. Esta adición se aprueba el 27 de Noviembre del mismo año.

El 15 de Octubre de 1978, el secretario de Gobernación convoca a audiencias públicas para conocer la opinión de los sectores sobre la ley que reglamentaría el derecho a la información.

Estas audiencias se realizaron en la Comisión Federal de Electoral por instrucciones del presidente.

En Enero de 1979 se desata una polémica en torno a los medios de difusión.

En febrero de 1979; los directivos de los medios privados solicitan una audiencia con el presidente de la república.

En marzo de 1979 la televisión y la prensa hacen un silencio total sobre la discusión que se originó en el mes de Enero con gran agudez.

El 16 de octubre de 1979, Olivares Santana les advierte a los industriales de la radio y la televisión que con el derecho de éstos medios no se les intenta lesionar. En 1979 se cierra dejando pendiente la discusión pública de uno de los asuntos más importantes de la década; los medios de difusión masiva.

En síntesis los años setentas constituyen un periodo que se caracterizó por la incorporación que el Estado intenta hacer de radio y televisión al ejercicio del poder político para su legitimidad social. Los industriales de la radio y la televisión hacen su propia política a través de sus instituciones para la organización de los medios.

2.3 LA TELEVISION COMO MEDIO DE COMUNICACION MASIVA.

Esta etapa comienza con una crisis. La crisis de la Cultura Nacional, en gran medida provocada por los medios de difusión masiva. En la actualidad hay un fenómeno social involucrado en la política, en la economía, la educación y las artes, junto con la cultura y se le llama información masiva. Desde 1970 en México, dentro del área de los medios de difusión masiva como la radio y la televisión en especial, dejaron instaurados patrones de consumo de control y de cultura muy alejados de los que en este momento requiere el país.

Los medios televisivos en México operan subordinando los contenidos a las necesidades de quienes lo financian : anunciantes y publicistas cuyos contenidos son los textos y programas elaborados para ser vendidos a consorcios financieros, comerciales o industriales. Textos y programas que con sus respectivos anuncios son recibidos por una población cada vez mayor que invierte cada vez más horas en recibir mensajes de los medios masivos.

El deterioro de la cultura además de estar relacionado con la crisis económica, lo está con la crisis política. Ante todo, el Estado se ve obligado a reforzar sus mecanismos de control político entre los que se encuentran los medios de difusión. Los medios de difusión en México han sido utilizados como medios de control político, que en éste periodo los ha definido como tales.

Los medios de difusión masiva en México, actuaron a la vez, como aparatos de hegemonía cultural y como acortadores del ciclo de circulación del capital. En el aspecto económico, empezaremos con elementos reductores del ciclo de circulación de capital que tienen los medios de difusión, especialmente los audiovisuales.

Este es un aspecto fundamental por dos razones, primera, constituye un objetivo avalado íntegramente tanto por la sociedad política como por las instituciones informativas privadas de la sociedad civil, y segunda, en una formación social capitalista y dependiente como la mexicana.

La televisión ha llegado a ser la influencia más poderosa en la sociedad además de brindar infinitas perspectivas de manipulación de las masas.

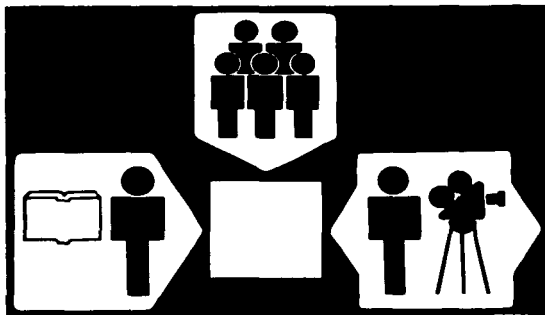
El impacto de la televisión es mayor cuando por ejemplo al anunciarse un producto nuevo éste provoca una demanda inmediata.

Esto nos comprueba que la publicidad a corto plazo que nos brinda la televisión es mucho mayor en comparación a otros tipos o medios de publicidad. Un mensaje es captado más rápidamente con el efecto simultáneo de imagen, sonido, color, etc., además de tener a su favor que se está anunciando por televisión, en cambio si el producto del mensaje es malo y no tiene este tipo de difusión no se mantendrá en el favor del público.

La televisión posee intrínsecamente la gran cantidad de material con que tiene que competir constantemente y un ejemplo muy parecido a la televisión es el uso de los medios audiovisuales que también promueven o anuncian algo.

Uno de los puntos claves para entender a cualquiera de los medios electrónicos de difusión masiva (mismas consideraciones que son aplicables a la radio), es tener dos características primordiales; la inmediatez de su comunicación, que borra eficazmente la distancia y puede llevar el mensaje en un instante a los destinatarios. Y la continuidad de éstos medios que están presentes en todo momento y que los aparatos pueden encenderse en cualquier momento y escuchar el mensaje.

En cuanto a un libro, el lector al terminar de leerlo ya sea en su totalidad o un artículo en especial, siente una especie de logro y lo considera como algún acontecimiento de su vida y en ese momento lo siente como algo único.



El periódico nos ofrece una gran variedad de artículos que nos invitan a leerlo sin ponerle tanta atención. Por el exceso de información con la que cuenta un periódico los lectores se inclinan por leer los encabezados y retener un poco de información.

"En comparación de éstos tres medios de comunicación, el libro permanece con el lector y éste puede retomarlos; incluso el periódico puede verse varias veces y sus artículos pueden recortarse para conservarlos. La televisión, en cambio, se va tan rápidamente como viene, lo cual explica una de las principales características de la elaboración de los programas : la tendencia a producir series y serealizar las producciones".⁷

En las poblaciones en donde casi 100% de los habitantes poseen televisión, la exposición de ésta es masiva además de producir un impacto superficial con respecto a la información que retiene el televidente.

La televisión, como medio de comunicación ha tomado una gran importancia dentro de la población, ya que gracias a ella podemos estar informados al instante de lo que sucede en el mundo. En términos técnicos, y como ejemplos de métodos eficaces de manipulación, los anuncios comerciales en televisión son infinitamente superiores a cualquier intento de manipulación mental de la televisión de los países totalitarios.

⁷ op.cit. Varios autores "El Estado y la televisión" pág. 30

Se dice que el medio informativo de mayor alcance es la Televisión, ya que sintetiza los otros medios que en éste siglo habían renovado las propuestas de la antigua comunicación oral y escrita. Desde el origen de la televisión, se han facilitado muchos de los medios de comunicación utilizados anteriormente como los carteles, periódicos, publicidad escrita, etc.. la era de la comunicación de masas que se inicio en los grandes diarios y revistas, la radio y el cine, asume con la televisión proporciones espectaculares. La televisión es el medio de difusión que en los años setentas alcanzó su consolidación como vehículo de cultura cotidiana.

"Se dice que la televisión es el medio más apto para la actualidad y el más directo, ya que millones de personas en el mundo pueden participar de hechos históricos o científicos de trascendencia para la humanidad en el mismo instante en que éstos están ocurriendo".⁸

El poder de penetración cultural que tiene la televisión en la población es excepcional porque influye en la creación y reforzamiento de valores sociales, en la configuración de patrones de conducta, además de construir una especie de escuela para niños y niñas.

La televisión en México durante más de 25 años ha desarrollado los requerimientos del mercado orientada, principalmente, como medio publicitario. La televisión mexicana ha creado su propio público basándose en una programación popular de alto rendimiento publicitario y de bajo costo de producción. La televisión es un progreso científico y tecnológico que le ha sido otorgada al hombre con un doble signo; signo de liberación y signo de enajenación.

⁸ op.cit. Varios autores "El Estado y la televisión" pág. 31

Lo que tenemos que hacer es explicarnos lo que ocurre y tratar de ejercer cierto dominio sobre los medios de comunicación y los medios técnicos en vez de dejarnos dominar por ellos.

Tenemos que aprender a aplicar la televisión y utilizarla como antes, tuvimos que aprender a hacer uso del cine, del avión o computadora. El primer paso es aprender a utilizar los medios técnicos y después aprender a controlarlos.

El público no es homogéneo y hay sectores que tratan de seleccionar sus programas buscando una mayor calidad en las emisiones. Además, el nivel cultural de una sociedad nunca es estático ni uniforme.

Las formas de vida, las ideas y los gustos se modifican, y en este movimiento influyen los creadores y productores de programas de televisión, sin dejar de satisfacer a las mayorías, es necesario proporcionar la selectividad del auditorio y no adaptarse pasivamente al gusto medio del público. La versión del mundo que debe ofrecerse en las pantallas es la visión realista de una complejidad no susceptible de soluciones fáciles y enajenantes.

La información es base de motivaciones en la conducta social, por lo tanto, en su manejo deben quedar garantizados los valores y las concepciones culturales de la sociedad en conjunto.

La televisión no crea, por sí misma el consumismo ni la dictadura como medio de comunicación de masas refleja el grado y el tipo de desarrollo social, la estructura económica y las fuerzas políticas de un país. Si la televisión mal orientada influye en los avances de la educación, nosotros tenemos que modificar el conocimiento de las personas.

La televisión no es por sí misma ni buena, ni mala, simplemente es un medio capaz de llevar el o los mensajes que nosotros queremos o sabemos enviar. Así mismo, debe ofrecer un entretenimiento que no distraiga al individuo de sí mismo, sino que debe ayudarlo a conocerse mejor. Tiene que poner al alcance la cultura y seguir haciendo la televisión pública cuya responsabilidad es la de contribuir como agente activo, al proceso de transformación social.

La eficiencia de otros tipos de comunicación depende solamente del público que lo lee, lo ve o lo escucha a diferencia de que la televisión debe reflejar los problemas sociales de su colectividad y cooperar en una solución para éstos. Esa obligación debe intentarse dentro del sistema y dentro de la infraestructura política, económica y social del país.

La pluralidad de la televisión mexicana puede sintetizarse diciendo que el canal 2 permite una comunicación nacional; el canal 4, la urbana, el canal 5, la mundial; el canal 13, la cultural. Debe reconocerse que en el campo tecnológico de la televisión mexicana apenas está intentando los primeros pasos; así se concluye en vista de la necesidad en que se encuentra de satisfacer los requerimientos de los distintos grupos a los que se dirige. Cada uno de los medios de comunicación cumplen la misma función en estilos diferentes.

2.4 LA TELEVISION Y EL DISEÑO GRAFICO EN LA ENSEÑANZA EDUCATIVA.

La educación por televisión tiene como resultado un amplio rango de usos diferentes : los programas elaborados son usados por muchos miles de estudiantes y en el salón de clases utilizan cámaras de televisión y monitores para sus propósitos gastando gran cantidad de dinero en esto.

Los servicios de televisión llevan a cabo diferentes funciones y tienden a asociarse con sistemas de distribución particulares en los cuales las señales de video y audio son relatadas por el locutor. Estos pueden ser catalogados dentro de los sistemas de circuito cerrado y circuito abierto.

En el caso anterior, las señales son acarreadas de las cámaras de t.v. y micrófonos con un número limitado de monitores de t.v. vía cable coaxial a microondas. El tamaño de la audiencia es limitado por la necesidad de establecer un trato directo por cada receptor de t.v.

Ambos sistemas, tanto el de circuito abierto como el de circuito cerrado pueden ser empleados para muchos niveles en la estructura de la educación nacional desde la primaria, universidad y grados subsecuentes.

La función de un sistema **ETV** (educación por televisión) y la habilitación de fuentes, ayuda a determinar el papel del Diseño Gráfico .

Entre más receptores estén conectados a la cámara un número mayor de estudiantes pueden ser incluidos al mismo tiempo.

Este ordenamiento del sistema de trabajo gráfico, es usado para todo, probablemente sea restringido para títulos o reetiquetación de objetos y puede ser preparado para lo que concierne al maestro. La producción eficiente de programas sobre bases regulares es usualmente facilitado por el uso de estudios de televisión, esto varía en su tamaño y complejidad acorde a las funciones de la institución la cual lo mantiene.

Los diseñadores están lejos de concernir, la más significativa división que ocurre entre los sistemas de televisión y entre las actitudes que nos brinda un estudio de t.v.

Redes de circuito cerrado de televisión de diferentes rangos de complejidad son encontrados en escuelas, colegios y universidades. Sus funciones varían acorde con las metas institucionales pero probablemente incluyen algo de lo siguiente : la estructura de staff de un servicio de **CCTV** (Circuito Cerrado de Televisión) lleva a cabo algo o todo de esas funciones que dependen del volumen y tipo de esfuerzo, el cual requiere el origen de la institución. A través de esas excepciones se puede incluir un diseñador gráfico.

Cuando el diseñador tiene una especialización el técnico experto es el que determina si el artista es llamado sólo cuando su destreza particular es requerida. Esto significa que eso es, por ejemplo, más difícil para un artista se encuentre cómodo en el campo de los gráficos educacionales que en el de los filmes animados o tipográficos.

Mucha de la explicación de un programa ETV puede realizarse a través del lenguaje hablado. Esto es lo que se busca en la mayoría de las veces, sin embargo, cuando se escribe lenguaje en la forma de tipografía ésta puede ser usada con ventaja. Entre otras cosas, el tipo puede ser usado para :

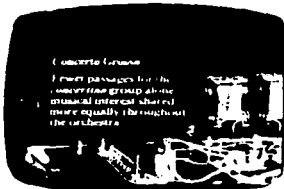
- Abrir y cerrar títulos de programas.
- La identificación de los participantes del programa.
- El énfasis de palabras poco familiares, llave de ideas o definiciones en los comentarios verbales.
- Etiquetación de diagramas y modelos.
- La presentación de notaciones matemáticas u otras.

La primera consideración en el uso de tipos es siempre la legibilidad sobre la pantalla de televisión, esto frecuentemente presenta mayores problemas de diseño, especialmente cuando las gráficas son requeridas para transportar carga informativa pesada. Esto no es relevante para el caso de decir que selección del tamaño conveniente del tipo, y la cara del tipo y su trazo es una de las más importantes destrezas demandadas para un diseñador de ETV.

Mientras recientemente los diseñadores han sido prevenidos para utilizar un número limitado de trazos tipográficos en la pantalla de televisión, una de las más recientes evoluciones desvió un tipo de imagen actual como artwork (trabajo gráfico) e hizo uso de los recursos que proporciona las facilidades de almacenaje de superficies tipo computarizado.

El factor principal que gobierna el trazo tipográfico sobre ETV, es el tamaño mínimo del tipo necesario para llevar a cabo una buena legibilidad en condiciones específicas de vista. Para la visión doméstica, el carácter mínimo tipográfico no debe ser menor de 1/25 del total de la resolución del cuadro.

A parte de éstas constantes técnicas impuestas sobre la tipografía los diseñadores en ETV frecuentemente favorecen otros principios generales, los cuales restringen el uso de letras acentuadas y antepone la claridad en el diseño limitando la combinación de diferentes estilos de familias tipográficas y tamaños en la misma trama del cuadro.



El equipo electrónico permite la creación de textos para material gráfico y subtítular en diversas fotografías y tamaños. Algunos equipos incluyen tipografías para la elaboración de letreros en idiomas extranjeros.



LEAGUE DIVISION I

Aston Villa	1	Notim Far	2
Bristol City	2	Swanes	2
Chelsea	1	West Brom	2
Leeds	3	Birmingham	0
Liverpool	3	Bolton	0
Man Utd	1	Man City	0
Middlesbrough	2	Arsenal	3
Norwich	3	Derby	0
Southampton	1	Ipswich	2
Wolves	1	QPR	1
Tottenham	1	Coventry	0

El diseño tipográfico es también afectado por otros factores menos tangibles, los propósitos por el cual la tipografía empezó a usarse son los siguientes :

- a)** Los títulos de programas necesitan comunicar información rápidamente, si es posible en alguna manera interesante y al mismo tiempo sin alterar el objetivo del programa.
- b)** El tipo para superimposición, inlay y overlay necesitan que el bold atrevese o pase los estándares de salida de la variedad de tonalidades del background, pero no que el bold sea una distracción de estudiantes de objetos de conciencia central.
- c)** Letreando sobre modelos y estudios gráficos de gran escala podría perfeccionarse dependiendo del tipo de tiros que el director intente seleccionar. En otras palabras es necesario saber exactamente cuales tramas se pueden usar porque sólo entonces pueden ser planeados tamaños y rangos apropiados, si por ejemplo un director explora un modelo para usar una serie de tiros tomando diferentes ángulos y varias distancias, el diseñador podría etiquetar el esquema en el cual el performance del tipo este en función de cada tiro individual, pero también podría interferir con otros tipos.
- d)** En el caso de notaciones matemáticas, el estilo de tipo podría sin límites impuestos por el medio, seguir las condiciones conocidas de disciplina o el uso adoptado en el material de aprendizaje de los estudiantes.

La técnica de tipo de producción envuelve al diseñador en la fácil decisión. Para producir cantidades de trabajo el cuál es de naturaleza estandarizada, los diseñadores utilizan una máquina de hot-press (presión caliente) pequeñas cantidades de trabajo o letrado el cual necesita ser colocado sobre superficies más difíciles es usualmente hecho con alguna forma de técnica letterpress transfer o tipografía transferible en ocasiones muchos o pocos tamaños de letras son frecuentemente difíciles de manejar usando transferencia.

Los elementos tipográficos para el desplegado (display) de un estudio grande puede producirse rápidamente usando letras self-adhesive (auto-adhesivos). Estas son usualmente hechas de plástico, y son relativamente caras, con el uso cuidadoso pueden ser rehusadas, en donde los efectos especiales de tipografía son necesarios.

El photo-type puede usarse, aquí las letras son almacenadas sobre un film (película) y por técnicas de impresión fotográfica se producen las formas requeridas.

DIAGRAMAS.

Las funciones del diseño diagramatizado en la televisión educacional son :

- Compensar las limitaciones de la imagen de televisión.
- Presenta información en un estilo el cual puede ser asimilado y entendido fácilmente. los elementos del diagrama del ETV pueden ser divididas dentro de dos importantes categorías.

I) Podría ser la representación de términos porque la intención de lo visual es demostrar algo acerca de la estructura o el funcionamiento real de la entidad. El diagrama, en otras palabras ilustra las relaciones sin una unidad de producción filmica y usa símbolos que tienen una más tenue conexión a los originales. Lo más que se puede mover en esta dirección representa el incremento abstracto con elementos gráficos, los cuales se ven menos reales que los objetos, podemos decir que la segunda categoría es llamada notacional.

II) La segunda categoría llamada notacional o notaciones, son series de símbolos arbitrarios usados para entender ciertas ideas completamente abstractas. Los diagramas notacionales incluyen gráficas, tablas estáticas y fórmulas matemáticas. etc...

ANIMACIONES

Existen tres tipos de animación. Las técnicas de animación son empleadas en ETV cuando es necesario demostrar procesos para mostrar elementos pictóricos en inter-relación. Los tres tipos de animación más comunes en producción de ETV son diagramas magnéticos, captions animadas y animación filmada.

Diagramas Magnéticos : Donde la animación es requerida para mostrar la acumulación, sustracción o sustitución de elementos pictóricos y especialmente cuando es un filtro que presenta el programa puede contribuir a manejar la manipulación actual de diagramas, ésta técnica puede ser usada.

Capciones Animadas : Son construidas con capas de tarjeta, y son operadas manualmente acorde con una simple regla mecánica, fuera de lugar del área del campo de la cámara. El principio básico envuelve al descubierto de la información gráfica sobre capas.

Animación Filmada : Esta técnica amplitud de destreza y teoría que un breve contador puede hacer. No más que un método básico de producción fuera de línea y sugiere algo del uso, el cual puede ponerse.

La televisión es una pantalla abierta al mundo con enormes posibilidades como medio de educación, como muchas cosas que son expresión de la tecnología humana, éste medio de comunicación puede ofrecernos contenidos más completos y estimulantes, así como una mejor calidad de información.

Valdría la pena imaginar la influencia positiva que tendría la televisión si hubiera programas mexicanos educativos y creativos que tuviesen más apertura, ya que el poder de penetración cultural de la televisión es extraordinario e influye en la creación y reforzamiento de valores sociales y la configuración de patrones de conducta, constituyendo una especie de escuela para niños y adolescentes.

Por lo tanto, busquemos la forma de aprovecharla en beneficio de nuestra población.

CAPITULO III

**LA TECNOLOGIA
COMO APOYO
A LAS
PROPUESTAS VISUALES**

3.1 LA TECNOLOGIA COMO APOYO A LA PROPUESTA VISUAL.

Impulsados por la revolución de las computadoras, se establece un nuevo marco para el desenvolvimiento de la sociedad moderna. Los diseñadores gráficos de la actualidad no deben quedar resagados ante la aparición de sistemas en cómputo que resuelven y facilitan problemas de comunicación visual.

Actualmente existen en el mercado una gran variedad de sistemas para diseñar, en éste caso nos enfocaremos única y exclusivamente a aquellos relacionados con los medios audiovisuales.

La propuesta visual, tanto del noticiario como del evento deportivo fueron realizados en un sistema diseñado especialmente para televisión : AVA (Ampex Video Art), PAINT-BOX, HARRIET, WAVE FRONT, MIRAGE Y CHYRON INFINITY.

Todos y cada uno de estos sistemas nos resuelven el trabajo en cuestión de minutos, ya que para un medio de comunicación tan importante como lo es la televisión se necesita rapidez y calidad por la necesidad que tienen las estaciones de televisión de comunicar algo en el preciso instante en que suceden.

3.1 LA TECNOLOGIA COMO APOYO A LA PROPUESTA VISUAL.

Impulsados por la revolución de las computadoras, se establece un nuevo marco para el desenvolvimiento de la sociedad moderna. Los diseñadores gráficos de la actualidad no deben quedar resagados ante la aparición de sistemas en cómputo que resuelven y facilitan problemas de comunicación visual.

Actualmente existen en el mercado una gran variedad de sistemas para diseñar, en éste caso nos enfocaremos única y exclusivamente a aquellos relacionados con los medios audiovisuales.

La propuesta visual, tanto del noticiario como del evento deportivo fueron realizados en un sistema diseñado especialmente para televisión : AVA (Ampex Video Art), PAINT-BOX, HARRIET, WAVE FRONT, MIRAGE Y CHYRON INFINITY.

Todos y cada uno de estos sistemas nos resuelven el trabajo en cuestión de minutos, ya que para un medio de comunicación tan importante como lo es la televisión se necesita rapidez y calidad por la necesidad que tienen las estaciones de televisión de comunicar algo en el preciso instante en que suceden.

3.2 AVA. (Ampex Video Art)

AVA es un sistema basado en el diseño bidimensional para gráficos de televisión, el cuál cuenta con un menú cuyas opciones nos permiten resolver imágenes de alta calidad así como crear tipografía, texturas, brochas de aire y el uso de cuatro colores degradados simultáneamente, alcanzando una gama de 16 millares de colores.

Este menú se compone de :

Painting (pintando) : Da acceso al sistema de " Paint brushes " y al "stencil " o mascarilla . El sistema provee paint, aire y brochas de gis, el cual puede ser usado en conjunto con wash (lavado) shade (sombra) y restaurar y copiar para modificar el contenido de la pintura o stencil.

Graphics (gráficas) : Da acceso al sistema de herramientas en gráficos, el cual puede ser usado para crear elementos geométricos en cualquier pincel color o stencil.

Effects (efectos) : Da acceso al sistema de facilidades al color e incluye mosaico tratamiento de color y mapa.

Paste Up (pegar arriba) Los menús de paste up y 3-D (tercera dimensión) dan acceso al sistema de cut (corte) y paste (pegar) con facilidades.

Librery (librería) : Da acceso al sistema de librería de los elementos de gráfica.

3.3 PAINT BOX.

Considerando que la mayor parte de la propuesta visual fue realizada en Paint Box, perteneciente a la compañía Quantel se establece como el sistema oficial de la industria de la transmisión (radiodifusión y teledifusión) ya que es de mucha utilidad en la producción de gráficos para televisión, y es usado para manejar imágenes de alta calidad que son requeridos para presentación, edición y transmisión al aire en los medios de comunicación.

Se dice que es un sistema inimitable por el uso adecuado que le da el artista diseñador.

El Paint Box puede ser una estación de trabajo de gráficos " auto-estable ", Parte de un sistema de librería y la otra parte se integra a un centro de producción digital.

La versatilidad existe ya que esta aplicado al hardware, así como el menú de tablet/on screen (tablero sobre pantalla) que pone en movimiento el sistema de operación.

El Paint Box es una herramienta profesional para los diseñadores gráficos y requiere de un mínimo de memoria para la técnica de gráficos por computadora. Esto ha sido cuidadosamente diseñado para hacer que el uso de los diseñadores Gráficos tradicionales sea hábil y ahorren gran parte de su tiempo realizando trabajos mecánicamente.

El sistema Paint Box nos ofrece la habilidad de emplear nuestras destrezas individuales y talentos alrededor de sus funciones como : ilustración mecánica, dibujo, producción dinámica de gráficas, captura de imágenes en movimiento por video y subsecuentemente el proceso de pegar (paste up) , técnicas de representación gráfica, diseño de tipografía y animación.

El sistema impuesto no tiene limites en el usuario, no impone su propio caracter en el resultado final, sino que el estilo completo del Arte en el trabajo, pertenece totalmente al artista o al diseñador .

Desde el punto de vista de los usuarios, ésta calidad se manifiesta por si misma en dos formas :

1. El uso de pluma sobre el tablero, mostrando los resultados en el monitor.
2. La calidad de las imágenes que es extremadamente alta por el número infinito de combinaciones de colores y sombras que existen en él.

El sistema de control.

Consiste en una tablilla de digitación, una pluma de presión sensitiva, una máquina de escribir convencional, teclado y una unidad pequeña de mano, son todos los controles necesarios para manejar el sistema.

Estas opciones concluyen en una sola salida de video para el monitoreo.

Cuando la pluma esta cerca y agarrada de la tablilla aparece un cursor en la pantalla en forma de una cruz (usualmente amarillo) . Este cursor se mueve en pantalla dependiendo de si la pluma se mueve alrededor de la tablilla, asignando al usuario los puntos indicados en la pantalla por el movimiento del cursor a la posición específica y presionando suavemente la pluma (la cuál es de presión sensitiva) sobre la tablilla.

Operation (operación).

Empezar con la pluma que se encuentra en neutral, posición central moverla lentamente fuera del área de pintura, así mismo a la derecha o a la izquierda, en la superficie de la tablilla. Una escritura inclinada a la izquierda con una sacudida rápida es la forma de llevar a cabo ésto. Por consiguiente, manejando ambos lados son provistos por la gente cuando son llamados también por la paleta o menú, esto solo es necesario para mover la pluma aproximadamente 50mm fuera del área de pintura.

El interruptor de acción responde con la posición de la pluma solamente, no tiene la velocidad del movimiento, esto es también importante : Que la pluma no sea presionada hacia abajo mientras se mueva con respecto al lado contrario pintando de una forma involuntaria o removiendo el color.

La pluma simplemente tiene que estar suficientemente cerca a la superficie próxima a registrarse (alrededor de 4mm desde la superficie).

Pen Controls (control de plumas).

La pluma usada con el sistema de control es de presión sensitiva y puede ser usada simplemente por el menú de selección, combinando los colores y pinturas. También puede ser usado en muchos lugares con parámetros de sistemas de operación de control a seguir.

Palette, Brush and Canvas (paleta, pincel y lienzo).

Cuando el sistema empieza, una luz gris en la pantalla indica que la máquina esta lista, llevar la pluma dentro de 4mm. de la superficie de la tablilla y un cursor aparecerá sobre la pantalla.

El área activa de la pantalla equivale aproximadamente a un panorama de la medida del papel.

keyboard (teclado).

El teclado es sustituido con el sistema, éste es usado principalmente por el texto de entrada pero tiene otros usos.

Hand Unit (unidad de mano).

El sistema de unidad de mano provee a una forma adicional de control alrededor de una o más funciones interactivas del sistema.

La unidad de mano consiste en 4 botones de presión y un pulsador direccional.

Artista trabajando con el sistema electrónico conocido como caja de colores (Paint Box). La imagen se "dibuja" sobre el tablero con un bolígrafo electrónico que no deja marcas.

El material creado en esta forma combina rapidez, claridad y versatilidad.



Digital Paint Box

3.4 WAVE FRONT, HARRIET, MIRAGE, CHYRON INFINITY.

Es importante mencionar que el Paint Box tiene un menú muy similar al del AVA, solo que más sofisticado, más rápido y contiene animación en 3D (tercera dimensión).

En la propuesta visual se demuestra claramente la evolución en cuanto a calidad en composición y diseño que tienen los gráficos para noticiarios, los cuales se transmiten al aire cumpliendo su objetivo.

Más adelante aparecen Eventos Deportivos cuyos gráficos fueron realizados en el AVA y Paint Box, pero con la diferencia de que para su transmisión requirieron de efectos especiales y animación utilizando :

Wave Front : Permite realizar animaciones en 3D (tercera dimensión) creando materiales fabricados desde un laboratorio químico computarizado que nos ofrece una gran variedad de texturas, masas, formas y colores de excelente calidad visual.

Harriet : Perteneciente a la compañía Quantel, es un sistema similar al Paint Box, tiene exactamente el mismo menú, solo que el Harriet cuenta con la animación bidimensional integrada al software de la computadora con la facilidad para animar con el uso de celdas, secuencias y tiempo a establecer por el usuario.

Mirage : Es un equipo que manipula imágenes en un espacio tridimensional y nos permite crear una cantidad de diferentes efectos en el tiempo que nosotros le demos al oprimir un botón de la máquina por ejemplo : si marcamos el No. 33 nuestro efecto será un desdoblamiento de hoja (que en éste caso sería la imagen) , otro efecto nos lo convierte en esfera, mosaico, etc. Hay una gran variedad de efectos que podemos emplear en nuestro Evento Especial dependiendo del requerimiento del equipo de Producción.

Chyron Infinity : (tituladora) Es un generador de caracteres que nos resuelve problemas tipográficos, enfocandose únicamente a poner créditos, textos y letreros los cuáles deben estar dispuestos dentro de nuestro formato de 4 × 3 ó más allá de él.

CAPITULO IV

**PRODUCCION GRAFICA
DE UN
NOTICIARIO
EN
TELEVISION**

4.1 DEFINICION DE NOTICIARIO.

Un noticiario es una manera más de informar lo que acontece en el mundo. Se dice que de los programas en vivo es el más común. El noticiario de televisión es el más apto para informar, ya que en él se puede ofrecer una mayor veracidad y realismo pero sobre todo una gran rapidez. Al noticiario también se le ha llamado "periodismo electrónico" teniendo en la actualidad un gran desarrollo sin pedirle nada al periodismo tradicional, aunque también retomó de él gran cantidad de elementos para llegar a ser lo que actualmente es.

Gracias a las innovaciones hechas para la difusión de las noticias por televisión, en varias ocasiones, se han enriquecido el aspecto de la producción y dirección en general. El noticiario de televisión tiene una gran influencia e importancia, ya que la información que transmite casi siempre es de una ideología imperante, tanto para la población, como para la estación que lo transmite. En las principales estaciones de televisión en el mundo son estos programas los que tienen prioridad y a ellos se canaliza una mayor cantidad de recursos, por lo tanto es importante la responsabilidad que debe tener un noticiario en televisión porque no siempre se dan simultáneamente la calidad y veracidad de los hechos.

Un noticiario es importante para una población mayoritaria de un país, las grandes masas de obreros, campesinos, clases medias, etc.. tienen un conjunto muy específico de necesidades informativas en materia política, económica, cultural, y social en general, cuya satisfacción es imprescindible para que dicha población esté en posibilidad de comprender su entorno y los procesos fundamentales que lo vertebran, así como de participar activa y libremente en esos mismos procesos. A esto le podríamos llamar necesidades sociales de comunicación. Una de éstas necesidades que requiere una sociedad para comunicarse es el noticiario en televisión.

El primer noticiario que se transmitió en la televisión mexicana salió al aire el 5 de Diciembre de 1950, con una duración de dos horas.

El redactor y director de éste noticiario fue Jacobo Zabludovsky, quien dirigió el primer informativo profesional : Notimundo el Diario El Universal, patrocinado por la General Motors, que se transmitía diariamente al igual que el Noticiario Novedades, dando inicio también al noticiario Pemex, y Día a Día del diario Excélsior, patrocinado por la Mercedes Benz.

Los noticiarios eran producidos básicamente por los principales diarios de la Ciudad de México, teniendo cada uno su noticiario correspondiente. Los noticiarios de televisión se consideraban como una prolongación de la prensa. Las primeras imágenes de noticiarios en televisión eran fotografías de los diarios (photo-fax), posteriormente se descubrió que con una cámara de 16 mm se podía filmar para que después al ser revelada se transmitiera sin sonido en la televisión.

Los noticiarios de México, retomaron los elementos de los noticiarios norteamericanos como por ejemplo el ser acompañado por anuncios de los patrocinadores, así surgieron los noticiarios segmentados. Al principio eran muy breves ya que tenían una duración de cinco a quince minutos, por lo regular.

"El modelo tradicional de telediario durante los años cincuenta fue el proporcionado por el noticiario General Motors y Día a Día de Excelsior, éste último era informativo muy plano, con pocos servicios filmicos y que de vez en cuando realizaban una entrevista, se apoyaba fundamentalmente en material del diario. Pronto se vieron acompañados por otros más profesionales, por ejemplo, el conducido por Zabludovsky y Ferriz en donde ambos se alternaban en la lectura de noticias y contaban anécdotas".⁹

⁹ op.cit. Gutiérrez, José Luis "Televisa, el 5to. poder" pág. 66

En 1960, los telediarios tuvieron gran desarrollo gracias a los adelantos que surgieron en aquella época como por ejemplo la introducción del sistema de grabación de la imagen y el sonido denominado video-tape, y en 1963, las primeras transmisiones a través de satélites. Los noticiarios televisivos se caracterizaban porque sus mensajes eran transmitidos a miles y miles de personas simultáneamente en que sucedían los hechos, un ejemplo de ello fue el lanzamiento de cosmonauta Gordon Cooper y los funerales del Papa Juan XXIII y de Jhon F. Kennedy.

Ambos hechos marcaron una nueva etapa de la información simultánea de las noticias, y con ello su estatuto de mayor oportunidad y veracidad. En 1965, iniciaron las transmisiones vía satélite con El Pájaro Madrugador. Mientras seguían los adelantos tecnológicos en los telediarios fue creciendo la idea de hacer los programas noticiosos más amplios, es decir, con entrevistas en el estudio y con artistas.

En México, esto se empezó a hacer alrededor de 1967 con el Diario Nescafé.

Actualmente se da el caso en la vicepresidencia de Noticiarios y Eventos Especiales de Televisa teniendo a su cargo la responsabilidad de elaborar los programas noticiosos, que se transmiten de lunes a domingo para mantener informados a sus telespectadores tanto a nivel nacional como internacional.

El sistema informativo Eco, respaldado por su amplia red de corresponsales en el mundo y servicios especiales, transmite noticias las 24 horas del día con amplia cobertura en México, Estados Unidos de Norteamérica, Canadá, Alaska, Centro y Sudamérica, Europa y África durante los 365 días del año. Desde 1970, el noticiario 24 Horas, bajo la conducción de Jacobo Zabludovski, se transmite de Lunes a Sábado en sus dos emisiones, a las 14:00 y 20:00 hrs.

Al Despertar, es un noticiario matutino que se transmite por el canal 2 de 7:00 a 10:00 hrs.

"Muchas Noticias" es un espacio informativo por canal 9, de lunes a viernes de 19:30 a 20:30 hrs.

Se elaboran 8 cápsulas informativas diariamente que se transmiten en los canales 4, 5 y 9.

Con más de 15 años al aire, el programa deportivo "Acción" con la información deportiva más importante de fin de semana no sólo de México sino de todo el mundo, cuenta con la participación de los comentaristas más destacados de Televisa..."Acción" domina la escena televisiva del deporte todos los Domingos a través de canal 2, de 18:00 a 20:00 hrs.

4.2 ELEMENTOS QUE INTEGRAN AL NOTICARIO.

En casi todas las estaciones de televisión, los departamentos de noticias constituyen casi otra estación, ya que cuentan con su propio personal, tanto técnico como de producción, y se maneja con grado bastante amplio de autonomía con respecto al resto del canal.

En cuanto a la producción en el momento de la transmisión de los noticiarios que son más profusamente ilustrados ya sea con relación directa a la nota que se esté dando o bien como apoyo, los que contienen un mayor número de noticias o de notas captadas en el lugar mismo de la acción y los que tienen a los comentaristas o locutores más prestigiados, son considerados como los de mejor producción.

Lo mismo puede decirse de los que poseen una adecuada escenografía, la cual merecería por sí sola todo un capítulo a parte, ya que no solo debe de ser diferente a la empleada en otros programas, sino que también debe apoyar a la personalidad misma del noticario y la credibilidad de las notas que en él se dan.

En el mayor de los casos, los noticiarios se encuentran divididos en diferentes secciones. Si se trata de un noticario a nivel nacional, se darán notas nacionales, internacionales y locales, así como deportiva y de reporte del tiempo. Estas secciones son variables a manera del tipo de noticario que se esté tratando y su acomodo y cantidad de notas que lo componen dependerá de los objetivos que se persigan y de la política de la estación que los transmita.

Son incluidas también, secciones que se pueden modificar y así dar paso a la presentación de reportajes o entrevistas especiales, aunque también existen secciones que ofrecen este tipo de servicios temporalmente.

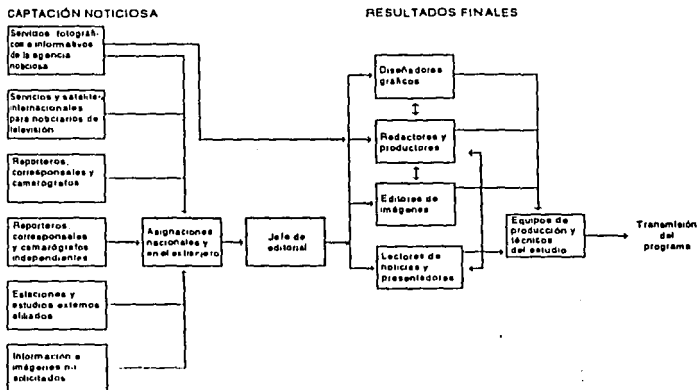
Para crear cualquier tipo de programa, siempre se cuenta con un personal de base pero para la producción de un noticiero hay que agregar reporteros, jefes de redacción, de información, de sección, redactores y jefes de noticias o de departamento.

En la transmisión de los noticieros tampoco se cuenta con un guión ni con una guía de continuidad, sino que en las mismas hojas en que se han redactado las notas son las mismas que más tarde leerán los locutores o comentaristas. Además, se incluyen todos los datos necesarios para su correcta transmisión; el orden se da conforme se lean las notas. Estas hojas, de las cuáles tienen copia los operadores de audio y video-tape, además de los locutores, el jefe de piso y el director, tienen comúnmente en el encabezado primero el número de nota que se trata, la persona que lo leerá y el tiempo estimado de la misma; en otro renglón o recuadro, el tipo de material de apoyo que tiene la nota y el formato en que se encuentra y en la parte inferior a la izquierda se indica la fuente de la nota en cuestión y a la derecha lo que va a continuación, otro locutor, corte comercial, los deportes, etc..

En lo que se refiere al apoyo gráfico de noticieros, las personas de producción son las que determinan de acuerdo a la nota qué noticia es la que va a llevar un gráfico. En la mayoría de los casos, el gráfico se utiliza cuando no hay imagen de la noticia que se está dando en esos momentos, cuando esto sucede hay que realizar un gráfico previo a la nota.

En cuanto al reporte del estado del tiempo, las imágenes se reciben vía satélite desde los E.U.A. llegando a México para que posteriormente se haga una animación de éstas.

Las imágenes son fotografías fijas que se registran al instante y requieren de una animación, un audio y un gráfico, que en este caso, señale las temperaturas por continentes, países y regiones.



4.3 COMPOSICION GRAFICA PARA EL APOYO VISUAL DE UN NOTICIARIO.

Ofrecer información a través de la televisión, como en cualquier otro medio, requiere de honradez, valor y mucha objetividad y debe recordarse que el mejor noticiario es el que mejor cumpla con los objetivos para los que fue creado.

Así, por ejemplo, cada uno de los elementos que integren un noticiario en su totalidad deberá cumplir con su objetivo de transmitir de la manera más sencilla y concreta su información. Al producir un noticiario no siempre se cuenta con la imagen de la nota que se da por eso es necesario crear un gráfico para tener un apoyo visual de la noticia mencionada. La composición gráfica de una nota nos muestra un resumen o referencia visual de los hechos que acontecen en el mundo.

Existen gráficos que únicamente señalan el mapa, la bandera, el texto, el personaje o personajes que en él intervienen.

Todos éstos gráficos son creados con el fin de mostrarles a los televidentes un pequeño resumen de la nota que se está dando en esos momentos. Los gráficos deben ser lo más concretos posibles no deben estar cargados de elementos para no provocar un caos visual en el espectador.

Hoy en día, la televisión mexicana cuenta con un equipo de producción altamente capacitado para la grabación y transmisión de los noticieros, los cuáles tienen ya un reconocimiento a nivel mundial por su calidad.

El control que se tiene sobre los diversos elementos que intervienen en la producción de un noticiario son primordiales.

Cada uno de ellos tiene su propio estilo de crear gráficos y en muchos casos éstos son los que caracterizan al noticiario. En unos, los gráficos son más sencillos, y en otros es necesario presentar más información gráfica.

La realización de éstos gráficos se renueva cada 3 ó 4 meses, con el fin de no cansar a los telespectadores y también para mejorar cada vez más la producción del noticiario. Los elementos gráficos deben ser de óptima calidad ya que los noticiarios de México son vistos en muchas partes del mundo. Cabe mencionar que éstos gráficos se someten a pruebas en dónde son previamente seleccionados para salir al aire. Los Diseñadores Gráficos que trabajan en la producción de ellos son los que hacen la composición global de los gráficos, así como también, en algunos casos, determinan la cantidad de elementos que deben llevar.

Los Diseñadores Gráficos constituyen una parte muy importante dentro del departamento de Creatividad Digital. Deben cumplir con una serie de requisitos que los haga acreedores a utilizar el equipo digital para la realización de éstos gráficos, así como también tener un amplio conocimiento del diseño gráfico en todas sus modalidades para que el trabajo que ellos realicen cumpla con el objetivo principal del evento para el que fue requerido.

Actualmente el avance tecnológico hace que con la ayuda de máquinas y computadoras más sofisticadas se logre una calidad de primera clase en la realización de éstos gráficos que siempre serán de gran ayuda en los noticiarios.

4.4 PROPUESTA VISUAL.

La propuesta visual conforma la aplicación del Diseño Gráfico en la producción de noticiarios para televisión existiendo actualmente varios de ellos. En la industria televisiva, la aplicación del Diseño Gráfico es indispensable ya que es utilizado como una forma de conquistar audiencias y tener renombre en la producción de programas (noticiarios, deportes, eventos especiales, etc.).

Cada elemento del Diseño Gráfico tiene la necesidad de comunicar atrayendo la atención del telespectador. Siempre hay que pensar que debe existir una relación entre la imagen con el contenido del texto. Así mismo, lo que percibimos debe ser rico en creatividad que es el resultado de habilidades como la observación, atención y análisis, así como el conocimiento de métodos que permiten flexibilidad y eficiencia.

“ La expresión visual está conformada por los elementos que constituyen la sustancia básica de lo que vemos y su número es reducido: punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, dimensión, escala y movimiento. La elección de los elementos básicos a emplear en un diseño y la manera de utilizarlos está relacionada tanto con la forma como con la dirección de la energía liberada que da lugar al contenido. Aunque los elementos visuales son pocos, son la materia prima de toda la información visual que está formada por elecciones y combinaciones selectivas, la estructura del trabajo visual es la fuerza que determina qué elementos visuales están presentes y con que énfasis utilizar los componentes visuales básicos como medios para el conocimiento y la comprensión tanto de categorías completas de los medios visuales como de trabajos individuales.

Es un método excelente para la exploración de su éxito potencial y actual en la expresión, ya que lo visual es tan rápido como la velocidad de la luz y puede expresar instantáneamente numerosas ideas, la comprensión de los elementos básicos constituye la base del mensaje que no respetará barreras ni fronteras ”¹⁰

Al inicio de esta propuesta visual aparecen gráficos para noticiarios en los cuáles únicamente existen datos esenciales de la nota, es decir texto principal, bandera, elemento y en algunos casos mapa y personajes. Dichos gráficos no requerían de un diseño estándar que caracterizaran al noticiario, sino que la composición global la realizaba el Diseñador Gráfico.

Los colores y la disposición de elementos eran propuestas de los productores y la intervención profesional de un Diseñador Gráfico. Posteriormente cada noticiario comenzó a solicitar un diseño standar que los distinguiera unos de otros, por tal motivo se creó un formato para cada uno de ellos.

Conforme avanzó la tecnología, los noticiarios exigían cada vez más calidad en sus recuadros para su transmisión al aire. Es así como el Departamento de Creatividad Digital propone el uso del AVA (Ampex Video Art) y el Paint Box como herramientas de trabajo.

¹⁰ op.cit. Donis.A. Dondis “ La sintaxis de la imagen ” pág. 53

Por lo tanto, en cada uno de los gráficos para ilustrar la nota, existen diferentes elementos que refuerzan la composición global de un noticiario. Estos son : TEXTO, BANDERA, ELEMENTO, MAPA, PERSONAJES, los cuáles se encuentran grabados en la librería del AVA y el Paint Box.

TEXTO : Mensaje o nombre tipográfico principal que caracteriza la nota.

BANDERA : Se utiliza para distinguir al país del que se habla.

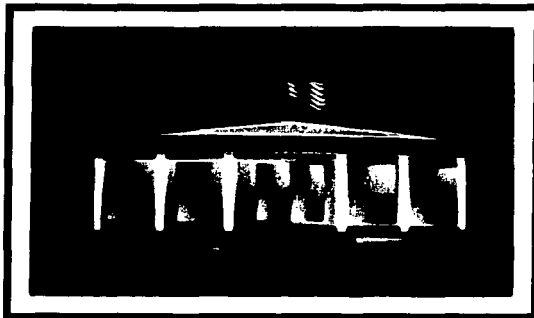
ELEMENTO : Constituye el objeto u objetos básicos de la nota.

MAPA : Señala el continente y país exacto al que se hace alusión realizando el país en un color que lo distinga.

PERSONAJE : Persona del medio artístico, político, cultural, deportivo u otros de la que se habla en la nota. Aparecen cuando realizan una gira o función específica.

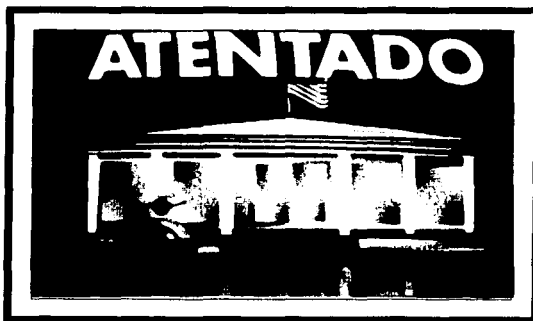
Es importante mencionar que en cada una de las composiciones gráficas para noticiarios intervienen los elementos básicos de la comunicación visual. El uso del color, dimensión, líneas, texturas, etc. hacen que el gráfico tenga un impacto visual para los telespectadores.

1. NOTA ALUSIVA A UN ATENTADO EN EL GOBIERNO DE E.U.A. En el gráfico se utilizó una diagramación equilibrada en cuanto a la distribución de elementos y el uso adecuado del color y tipografía, dentro del formato de televisión (4×3).



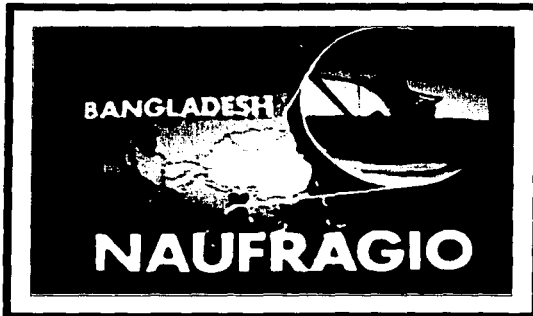
TEXTO : ATENTADO
BANDERA : E.U.A.
ELEMENTO : BOMBA
MAPA : NO SE UTILIZO

(sin texto)



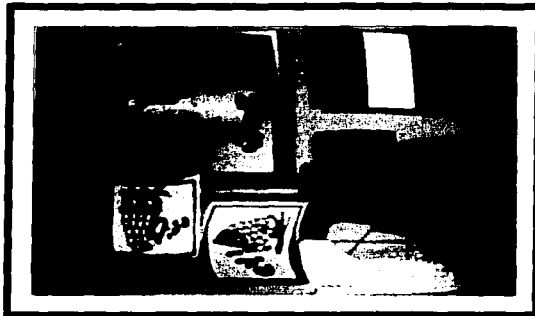
(con texto y elemento)

2. ACCIDENTE EN BANGLADESH. En este gráfico el texto aparece en la parte inferior del formato enfatizando el elemento y utilizando colores fríos.



TEXTO : NAUFRAGIO
BANDERA : NO SE UTILIZO
ELEMENTO : BARCO
MAPA : ASIA ENFATIZANDO
BANGLADESH.

3. FALSA EXPORTACION DE PIÑAS EN FRANCIA. En ésta nota se utilizó la perspectiva, la repetición de elementos variando el tamaño la sombra y el color.



TEXTO : NO SE UTILIZO
BANDERA : FRANCIA
ELEMENTO : CAJAS Y BULTOS
MAPA : EUROPA (REALZANDO
FRANCIA).

4. GIRA DE LA PRESIDENTA CORAZON AQUINO POR EUROPA. En el gráfico se enfatizó el personaje, tipografía principal en un tamaño considerado y el uso de sombras, volúmen y un fondo con textura visual.



**TEXTO : CORAZON
AQUINO**

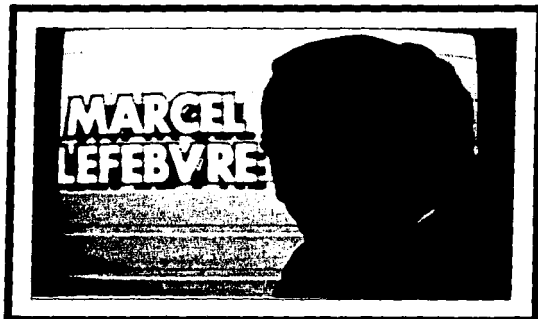
**BANDERA : NO SE
UTILIZO**

**ELEMENTO : NO SE
UTILIZO**

MAPA : EUROPA.

PERSONAJE : PRESIDENTA

5. ESTADO DE SALUD DE MARCEL LEFEBVRE. En el gráfico se enfatizó el personaje, colocado en la parte inferior derecha y un fondo con textura, tipografía, y sombras.



TEXTO : MARCEL LEFEBVRE

**BANDERA : NO SE
UTILIZO**

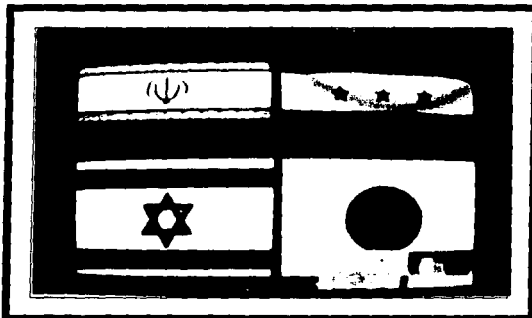
**ELEMENTO : NO SE
UTILIZO**

MAPA : NO SE UTILIZO.

PERSONAJE : OBISPO.

6. REUNION DE DIPLOMATICOS DE IRAK Y GRAN BRETAÑA.

PROCEDIMIENTO : Se realizó un diseño estandar para los gráficos tomando en cuenta la composición gráfica del mensaje principal haciendo uso de los elementos del diseño.



SE LEE DE LA LIBRERIA DEL PAINT BOX LA BANDERA REQUERIDA Y SE RETOCA CON LA BROCHA DE AIRE USANDO LOS COLORES BLANCO Y NEGRO PARA DARLE UNA SENSACION VISUAL DE MOVIMIENTO Y PEGARLA EN EL GRAFICO CON OPACIDAD, PERSPECTIVA Y SOMBRA.

6a.



DISEÑO PROPUESTA ACTUALIZADA PARA LOS GRÁFICOS DEL NOTICARIO ECO BANDERA : IRAK MAPA : GRAN BRETAÑA (SIN COLOREAR)

6b. Se lee de la librería del Paint Box que tipo de elemento nos va a funcionar para el gráfico.



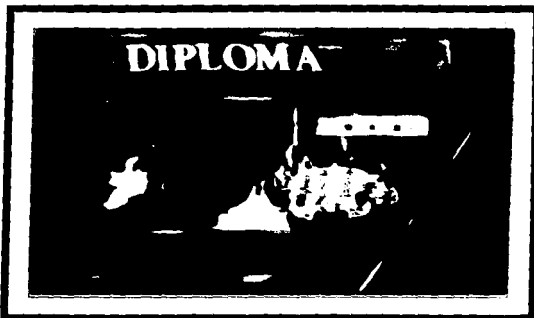
ELEMENTO : MESA DE JUNTAS CON DIPLOMATICOS.
(seleccionar una, lado superior izquierdo)

6c.



SE PEGA LA MESA DE JUNTAS UBICANDOLA DEBAJO DE LA BANDERA CON UNA SOMBRA DE 30% DE OPACIDAD.

6d.



SE PINTA EL MAPA (EN ROJO) PARA ENFATIZAR EL LUGAR EXACTO DE LA REUNION Y SE ELIGE TIPOGRAFIA APLICANDO UN PEQUEÑO VOLUMEN, SOMBRA Y TAMAÑO ADECUADO.

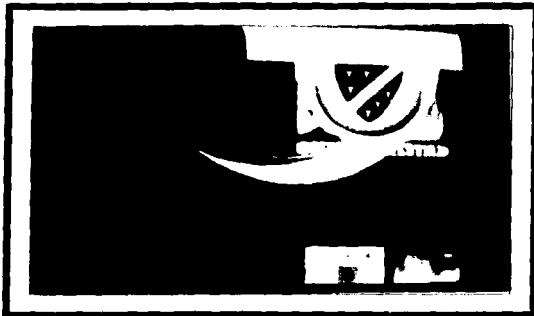
6e. Recuadro terminado reuniendo todos los elementos visuales que lo integran.



TEXTO : DIPLOMATICOS.
BANDERA : IRAK.
ELEMENTO : MESA DE
JUNTAS.
MAPA : GRAN BRETAÑA.

7. Cada noticiario tiene su estilo en gráficos que los caracteriza y distingue unos de otros. 24 Hrs. de la tarde utiliza un mapa desplegado en toda la pantalla y la bandera en forma de botón.

PAIS EN CONFLICTO BOSNIA.



SI NO EXISTE BANDERA EN LA LIBRERIA HAY QUE RETOCARLA Y RECORTARLA HASTA CREAR UN BOTON, USANDO LA BROCHA DE AIRE COMO PRINCIPAL HERRAMIENTA Y DAR EL ACABADO DESEADO.



YA REALIZADO EL BOTON, SE PEGA EN UNA POSICION ADECUADA DENTRO DEL GRAFICO CON UNA PEQUEÑA SOMBRA Y REALZANDO EL LUGAR EXACTO DE LOS ACONTECIMIENTOS.

8. Los gráficos se realizaron en el Paint Box, retocando los mapas de cada uno de los continentes y marcando la orografía de cada región.



**GRAFICO CON ANIMACION
DEL ESTADO DEL TIEMPO
EN EL CONTINENTE
EUROPEO.**

(con nubosidad)

8a.



**SE SEÑALAN LOS NOMBRES
DE ALGUNOS PAISES CON
SUS RESPECTIVAS TEMPERA-
TURAS.**

(sin nubosidad)

CAPITULO V

EFECTOS ESPECIALES
DE UN
EVENTO DEPORTIVO
EN
TELEVISION

5.1 OBJETIVO DEL EVENTO.

La preparación de un programa de televisión se llama pre-producción, y en ella intervienen todas las personas que forman el staff; estas pueden variar de acuerdo con la capacidad de la estación televisora y la importancia y grado de dificultad del programa.

En este caso se trata de establecer los principales objetivos de un evento deportivo en televisión. Para comenzar el staff generalmente se compone de productor, director, asistente de director, jefe de piso, personal de escenografía, iluminación y microfonistas.

El productor es el que tiene la responsabilidad del plan de producción y de la administración del evento. Los principales objetivos del evento serían reunir al staff a junta de pre-producción para leer el guión junto con ellos y verificar la acción a desarrollarse, dándoles a cada uno el papel que van a desempeñar.

Generalmente los eventos deportivos de televisión son en vivo y son muy pocas veces cuando las transmisiones de éstos son diferidas. El evento debe reunir la mejor sincronía posible, esto es, lograr el objetivo de juntar todos sus elementos armónicamente en uno solo y tener la calidad visual que se requiere. El trabajo final de post-producción, es sincronizar y combinar tanto las escenas de repetición como el sonido, agregarle pizarras de calificación, títulos, algunos efectos especiales y finalmente los créditos.

Dentro del departamento de Eventos Especiales de televisión, los Eventos Deportivos son los que requieren de una mayor elaboración ya que es necesario hacer una programación previa la Evento para cumplir con los principales objetivos de éste.

Los Eventos Deportivos cumplen una importante función dentro de la programación de televisión ya que cuentan con un gran auditorio. Hay desde futbol soccer, futbol americano, beisbol hasta lucha libre, arrancones etc.

5.2 MATERIAL DE APOYO GRAFICO.

El material gráfico es aquel que se utiliza en el proceso de producción de un programa de televisión, en éste caso se trata de un Evento Deportivo, en el cuál, el material gráfico será de gran ayuda.

"Generalmente el material gráfico que es utilizado en cualquier transmisión o grabación es colocado sobre atriles, con una altura de 1.40 ó 1.50 mts., en otros casos, cuando los cartones o material deben manipularse o tener movimiento pueden fijarse a otro tipo de atril que los sujete más firmemente o sino a la pared o ciclorama del estudio". ¹¹

Actualmente el material gráfico que se utiliza en este tipo de Eventos Deportivos es realizado por medio de la tecnología más avanzada. Las computadoras que se utilizan cumplen diversidad de funciones, tanto gráficas como de efectos especiales.

¹¹ op.cit. González Jorge E. "televisión, teoría y práctica" pág. 39

Primero que nada, una de las personas encargadas en la producción del evento debe solicitar al departamento de Creatividad Digital, (con anticipación, y por medio de un memorandum) el material gráfico para el evento. En este caso :

- Los Backs de presentación
- Los Backs de corte comercial.
- Los Backs del marcador o calificación final.
- Los Backs de croma.
- Los Backs del equipo triunfador (en algunos casos).

Para la realización de estos gráficos es necesario reunir los elementos característicos de los equipos deportivos (cascos, escudos, colores, logotipos, nombres de jugadores, balones, etc.), así como también crear una armonía visual en la composición del mismo.

Las computadoras utilizadas para realizar los gráficos o Backs son las siguientes :

- AVA (Ampex Video Art).
- Paint Box
- Harriett

Y para hacer los efectos especiales :

- Mirage. (manipula imágenes en 3D)
- Wave Front (para hacer animaciones en 3D).
- Chyron Infinity (generador de caracteres o tituladora)

5.3 EFECTOS ESPECIALES.

Los efectos especiales son aquellos que se utilizan para la realización de un programa "X". En éste caso se trata de un Evento Deportivo en televisión. Generalmente los efectos especiales son usados para darle un mayor atractivo visual al programa enriqueciéndolo con la variedad de efectos que existen.

Para el uso de efectos especiales nos debemos hacer tres preguntas :

- ¿ Es el efecto realmente necesario ?
- ¿ Hace el efecto una contribución positiva a mi presentación visual ?
- ¿ Es posible realizar el efecto ?

Los efectos se pueden dividir en tres grupos : electrónicos, ópticos y mecánicos.

Electrónicos.

Este tipo de efectos se logra por medio del generador de efectos o switcher, aparato electrónico que mezcla imágenes, ya sean reales o creadas.

Opticos.

Este tipo de efectos consisten en crear ilusiones ópticas o efectos de sombras, usar espejos, globos, lentes especiales con prismas, "defocus", etc..

Mecánicos.

Son mecanismos que nos sirven para fabricar artificialmente efectos tales como lluvia, nieve, humo, fuego, etc..

Las técnicas para la fabricación de estos efectos no son del tipo universal, cada estación de televisión cuenta con sus métodos según sus posibilidades pero todos basados en construcción simple de los aparatos y con un máximo de efectos realistas. Este tipo de efectos son muy similares a los realizados en teatro.

En este caso los efectos son realmente necesarios porque el teleauditorio siempre espera ver al regreso del corte comercial, la pizarra de calificación del Evento Deportivo y qué mejor que verla con la entrada de un super (efecto especial).

En la actualidad es posible crear efectos especiales por medio del avance tecnológico que hay en las computadoras de las casas televisivas de hoy. Un Evento Deportivo tendrá más calidad visual con la ayuda de efectos especiales a diferencia de uno que no los tenga.

En éste caso, sí es posible realizar los efectos especiales con ayuda del Mirage, Harriet y el Wave Front contribuyendo positivamente en la producción del Evento.

5.4 REALIZACION DE EFECTOS ESPECIALES.

La realización de efectos especiales es de acuerdo a lo que el Evento Deportivo requiera, pero la diversidad de éstos es importante para cualquier otro programa o evento.

A continuación nombraremos los más comunes:

Disolvencia : Es uno de los efectos más usados en televisión consiste en el paso de una toma a otra, en donde hay un pequeño lapso, existe superimposición de las dos tomas disolviendo una sobre otra. El nivel del video de la primera toma empieza a bajar, mientras el nivel de la segunda toma sube simultáneamente, es un cambio de toma suave.

Este tipo de efecto puede servir para indicar un cambio de lugar o de tiempo, para representar un puente suave en la acción, o para representar una fuerte relación entre dos acciones. Igualmente para comenzar un programa con disolvencia a imagen o terminarlo con disolvencia a negro.

Barrido reversible : Es el efecto por el cuál la imagen puede ser cambiada horizontal y vertical, tal como se vería a través de un espejo. Este tipo de efecto se hace por medio de un interruptor que se encuentra dentro de la cámara, generalmente en las de blanco y negro. Se pueden hacer simultáneamente el barrido horizontal y vertical.

Polaridad reversible : Es el cambio en reversa de la escala de grises. El blanco regresa al negro y viceversa. Permite el cambio de positivo a negativo y de negativo a positivo. Generalmente es usado en películas negativas de noticias que al ser proyectadas en telecine y cambiando la polaridad, pasarán al aire en forma positiva.

Control de Beam : Este efecto aumenta la brillantez de la imagen, de tal manera que el blanco se hace más blanco.

Estirar y comprimir electrónicamente : Se puede hacer a una persona más larga y delgada o más corta y gruesa. Se distorsiona la imagen tal y como lo hacen los espejos.

Wipe o barrido : Es el cambio de una toma a otra por medio de una cortina que corre a través de la pantalla en diferentes formas, dependiendo de la capacidad del generador de efectos. La velocidad del cambio es controlada manualmente por medio de una pequeña palanca o una perilla giratoria. La forma de cortina se puede seleccionar oprimiendo el botón correspondiente.

Split Screen : También llamada pantalla dividida, este efecto se puede hacer parando el wipe en el centro de la pantalla, cada mitad con diferente imagen; una cámara muestra la imagen de uno de los lados y la otra el otro lado. Se compone una toma de dos imágenes.

Keying o llaveo : Son tres efectos :

a) Internal Key

b) External Key

c) Chroma Key.

Internal Key : Es usado principalmente para la superimposición de títulos o créditos. Se usan dos cámaras en dónde una toma la imagen principal o de fondo y la segunda hace la toma de la gráfica super, se conecta el efecto perforando lo negro de la gráfica y superimponiendo lo blanco (tipografía o dibujos) sobre la primera toma.

External Key : Es parecido al internal key pero en ésta ocasión se superimponen tres tomas. No sólo se perfora el negro sino también el blanco.

Chroma Key : Su función es similar al internal key, pero con la posibilidad de perforar color en cualquier matiz, preferentemente en azul.

En la actualidad computadoras como el Harriet, Mirage y Wave Front, han venido a revolucionar los gráficos ó backs en cuanto a efectos especiales se refiere ya que tienen una infinidad de aplicaciones que nos servirán para enriquecer los efectos del Evento.

5.5 EDICION.

La edición es la recopilación de las tomas o escenas que integran el programa o evento, desechando aquellas tomas que no nos van a servir. Es un procedimiento que requiere de una gran técnica ya que en algunos casos es necesario insertar imágenes sin que se note el trabajo final.

El concluir con todas las ediciones no significa terminar con el trabajo de post-producción. El video-tape master es visto por el productor y director del programa para su aceptación; de ser así se le empiezan a sacar las copias las cuáles son revisadas y enviadas para ser programadas y difundidas.

Algunas compañías se dedican a la producción de comerciales usando la técnica filmica con efectos ópticos para la post-producción sin embargo, otras prefieren producirlos en su totalidad en video-tape y dejar el trabajo de post-producción a compañías que se especializan en este campo.

La razón de ésto es simple, porque "producción y post-producción" son dos funciones diferentes. La producción requiere personal que tenga la experiencia técnica y peculiar de esa operación, en tanto la post-producción necesita de una experiencia diferente, solamente requerida por el director del programa.

5.6 PROPUESTA VISUAL DEL EVENTO DEPORTIVO.

En primer lugar hay que establecer qué tipo de evento vamos a realizar. En éste caso ejemplificaré con una Serie de Campeonato de Beisbol.

El Departamento de Producción de Eventos Especiales de Televisa (anticipadamente y por medio de un memorandum) nos dirá cuántos Backs necesita y qué efectos especiales serían adecuados para el Evento.

Es aquí cuando comienza la intervención del Diseñador Gráfico quien debe conocer las necesidades del Departamento de Producción y saber resolverlos adecuadamente.

Ejemplo :

1. Back de presentación.

Se utiliza para enlistar los nombres de los jugadores, posición y equipo respectivo.

2. Back de corte comercial.

Se utiliza cada vez que viene un mensaje de publicidad (comercial).

3. Back de marcador o calificación final.

Se utiliza para dar a conocer el marcador de cada equipo.

4. Back de croma.

Se utiliza cuando los comentaristas del evento nos hacen énfasis de algunas jugadas del partido.

5.Back del equipo triunfador (en algunos casos).

Se utiliza cuando ya se tiene al equipo ganador.

La información que tenemos es la siguiente :

- Logotipo de la Liga Americana de Beisbol.
- Escudo de The Blue Jays de Toronto.
- Escudo de The Sox de Chicago.

Todos éstos logos y escudos se encuentran en la librería del Paint Box, en caso de que alguno no existiera se captura por medio del scanner integrado al sistema del Paint Box y se retocan los logos y escudos de la mejor manera posible.

El procedimiento consiste en reunir los escudos y logotipos ya retocados de cada uno de los equipos. Posteriormente se diseña un back o pizarra en dónde exista un equilibrio tanto en color cómo en la distribución de elementos visuales que vamos a utilizar para su composición global (logotipos, escudos, pelotas, jugadores y textos), en dónde existirá la sobreposición de formas geométricas en disolvencia, volumen, tipografía adecuada para un Evento Deportivo, degradación de color, manejo de brillos, repetición de elementos en diferentes tamaños y la combinación de colores.

Es necesario calcular los elementos que vamos a utilizar en nuestra composición para dejar siempre una cantidad equilibrada de espacio entre tipografía y escudos y no rebasar el área de 3x4.

La composición gráfica de los Backs se realizó en el Paint Box utilizando todas las herramientas necesarias para obtener una alta calidad en imagen.

Posteriormente éstos Backs se usaron por separado para manipularlos en el Mirage, Harriet y Wave Front y darles animación para crear efectos especiales como el desdoblamiento de hoja y la integración de los diferentes elementos que lo conforman.

9. Se pide de la librería del Paint Box el escudo del equipo SoX de Chicago.



**SE RETOCA EL ESCUDO
DANDOLE BRILLOS, VO-
LUMEN Y SE PEGA SOBRE
UN FONDO NEGRO.**

9a .Escudo del equipo Blue Jays de Toronto.



**SE REALIZA EL MISMO
PROCEDIMIENTO DE LA
FOTOGRAFIA ANTERIOR
CONSERVANDO LOS
COLORES ORIGINALES..**

9b. Back o pizarra de presentación.



9c. Back o pizarra de presentación.



**EN AMBOS BACKS SE
UTILIZO LA SOBREPOSI-
CION DE FORMAS GEOME-
TRICAS, DISOLVENCIAS,
ESCUDOS, MAGNIFICACION
DE ELEMENTO (PELOTA),
SOMBRAS, VOLUMEN,
EFECTO VISUAL DE
BARRIDO Y DIAGRAMACION
ADECUADA.**

9d. Back de marcador o calificación final..



EN ESTE BACK SE SIGUIO EL MISMO PROCEDIMIENTO QUE EN LOS ANTERIORES, A DIFERENCIA QUE A ESTE SE LE ANEXO UNA PIZARRA CON UN EFECTO DE REALZADO USANDO VOLUMEN, SOMBRAS Y TIPOGRAFIA UN POCO INCLINADA HACIA LA IZQUIERDA.

9e. Back de cromas.



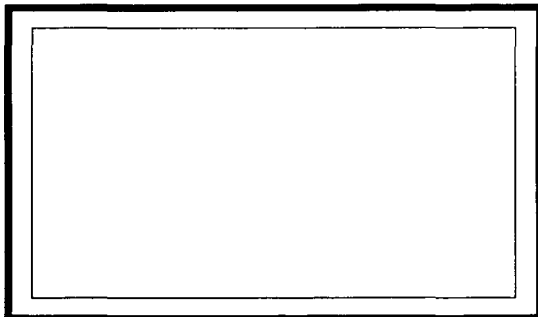
ESTE BACK TIENE LOS ELEMENTOS ESENCIALES DEL EVENTO, DISTRIBUIDOS EN LA PARTE SUPERIOR Y CENTRADOS, PARA DAR LUGAR A QUE EN LA PARTE INFERIOR ENTREN LOS COMENTARISTAS. ES IMPORTANTE MENCIONAR QUE LA TIPOGRAFIA ESTA EN PERSPECTIVA Y LIGERAMENTE GIRADA SOBRE SU PROPIO EJE.

9f. Back de corte comercial.



EN ESTE BACK SE UTILIZARON IMAGENES EN DISOLVENCIA, SOBREPOSICION, DEGRADACION DE COLOR, MAGNIFICACION DE IMAGEN, TIPOGRAFIA CON VOLUMEN Y EN PERSPECTIVA. LOS ELEMENTOS SE DISTRIBUYERON ADECUADAMENTE EN EL FORMATO DE 3x4.

9f. Back de equipo triunfador.



(no se requirió)

✓ Es importante señalar que ésta tesis pertenece al tema de Medios Audiovisuales, por lo tanto las propuestas gráficas con sus respectivos efectos especiales se encuentran ejemplificados en un video que se anexa a éste trabajo.



CONCLUSION

Durante la última década, hemos visto cómo la Tecnología ha rebasado a los medios de Comunicación y la Comunicación Gráfica no es ajena a éste fenómeno, el quehacer del diseñador gráfico de hace 10 años no tiene nada que ver con el trabajo que realiza un diseñador gráfico contemporáneo.

El estilo de diseño cambia con el tiempo, así mismo sus instrumentos de trabajo se perfeccionan o añaden características nuevas, sin embargo, no solamente las computadoras dieron rapidez y causas al ingenio del diseñador gráfico, sino que también abrieron puertas a otros medios no contemplados, un ejemplo de esto es la Televisión.

Si la Televisión es un rompecabezas, entonces la mayoría de las piezas las constituyen los técnicos altamente capacitados que contribuyen en forma significativa a la creación de la imagen final. En el vocabulario industrial moderno, la televisión requiere "mano de obra intensiva" .Las Organizaciones Televisivas requieren de su ingenio, creatividad , y habilidad con el manejo del equipo en cómputo especializado para ésta área.

Actualmente, los noticiarios , eventos deportivos , programas especiales y todo programa de televisión que requiera de una entrada de presentación, animación , gráficos , etc...recurrirá a los servicios de un diseñador gráfico.

El avance tecnológico de la computación ha desplazado casi en su totalidad los métodos tradicionales del material gráfico en televisión.

En años recientes, nada ha dado tanto realce a los noticiarios y eventos deportivos como éste equipo tan increíble que proporciona una variedad y versatilidad casi ilimitadas a las imágenes y los diseños gráficos.

Casi todo éste equipo se basa en el concepto de almacenamiento de cuadros, que es un banco de memoria computarizada dónde se almacena toda una imagen (fija) de televisión.

Cada elemento de imagen o pixel (y hay más de 400 000 en un sólo cuadro) se transforma en una representación digital de su brillantez y color, almacenándose posteriormente a la memoria. A partir de ahí es posible volver a desplegar la imagen así como grabarla modificarla sin que exista ninguna pérdida de calidad.

El diseñador gráfico debe tomar en cuenta que sin importar el tiempo que permanezca en pantalla, es necesario explotar al máximo las posibilidades de cada imagen insertándola en el momento en que ésta agregue mayor énfasis a la historia o evento para la que fue creada.

Los diseñadores gráficos no trabajan aisladamente, sino que forman parte de un gran equipo de producción. La labor del diseñador gráfico también requiere de cierta intuición acerca de la manera de pensar de sus colegas de mayor experiencia, por lo tanto, es indispensable que conozca áreas como la de camarógrafos, ingenieros en cómputo, planificadores, responsables del programa, escenógrafos, lectores de noticias, presentadores de eventos, edición de imágenes, personal de producción y técnicos en el estudio, etc...para enriquecer su trabajo.

El diseñador gráfico debe ampliar su espectro de estudio avanzando simultáneamente con los programas de cómputo, porque de no hacerlo la Tecnología limitará sus posibilidades en el campo profesional.

Pero cuidado, no solamente el conocimiento técnico es suficiente para sobresalir en el medio, la creatividad e ingenio son más importantes y definitivas aún así falta una habilidad más, la dedicación, se puede ser medio creativo y medio conocedor, pero no se puede ser medio dedicado, ya que debido a la necesidad de producir programas al menos 3 ó 4 veces al día los siete días de la semana, la mayoría de las Organizaciones Televisivas de gran importancia necesitan personal de tiempo completo, lo que implica que éste trabajo resulte casi esclavizante.

Por eso hoy en día una porción de los medios electrónicos como gráficos deberán estar al servicio de los intereses mayoritarios de la cultura y de la recreación, urge la capacitación del sector laboral tanto en la difusión electrónica como en la editorial, de tal manera que se corte la brecha al avance tecnológico de los medios y el conocimiento técnico que de éstos tienen los trabajadores. Es la mejor manera de lograr una superación técnica y conceptual de los medios de comunicación en México.

BIBLIOGRAFIA

- 1. Manual Informativo de la Fundación de Televisa S.A.**
- 2. González Pedrero E. "El Estado y la Televisión"**
- 3. Fleur, M.L. "Teorías de la Comunicación Masiva"
Edit. Paidós Buenos Aires 1970.**
- 4. Cebrian Herrera, M "Introducción al lenguaje de la Televisión"
Edit. Pirámide Madrid 1978.**
- 5. Clarke, Beverley "Diseño Gráfico en la Televisión Educativa"
Watson Guptill Publications 1974.**
- 6. "Televisa, el 5º. Poder"
Edit. Trillas.**

- 7. Kepes ,Georgy "El lenguaje de la visión"
Edit. Infinito.**
- 8. Llorenc , Soler "La Televisión"
Edit. G.Gilli.**
- 9. "Manual de uso AVA" (Ampex Video Art)
Londres ,Inglaterra 1986.**
- 10. Fernández Cristlieb Fátima "Los medios de difusión masiva
en México" Edit. Juan Pablos Editor México 1984.**
- 11. Baroni , Daniele "Diseño Gráfico"**
- 12. Satué , Enric "El Diseño Gráfico"
Edit. Alianza.**
- 13. Meggs , Philip B. "Historia del Diseño Gráfico"**
- 14. González ,Treviño Jorge E. "Televisión, teoría y práctica"
Edit. Alhambra Mexicana.**

- 15.** Varios autores. "El Estado y la Televisión".
Edit. Nueva Política.
- 16.** Medina, Cuauhtémoc "Diseño antes del Diseño"
Suplemento de LA JORNADA págs. 11 a 39.
- 17.** Debroiser, Oliver "Apuntes para una historia del diseño gráfico en México" Suplemento de la revista de Diseño UAM vol. 5 septiembre de 1987.
- 18.** Donis, A. Dondis "La sintaxis de la imagen"
Edit. G. Gilli.
- 19.** "Planes de estudio de la ENAP"
Octubre 1987 , UNAM.
- 20.** "Manual de uso del Paint Box"
Quantel Londres, Inglaterra 1992.

GLOSARIO

ARTWORK: Trabajo gráfico.

BACK: Diseño gráfico que tiene como soporte elementos visuales que nos permitan percibir con claridad una adecuada correspondencia de imagen y texto.

CAMARA: Es el aparato que produce una imagen, ya sea fotográfica, cinematográfica, ó electrónica; en este caso la cámara de televisión.

CCTV: Circuito Cerrado de Televisión.

CHROMA: Se utiliza para incrustar alguna imagen sobre un color matizado, de preferencia azul o verde.

CHROMA KEY: Su función es similar al internal key, pero con la posibilidad de perforar color en cualquier matiz.

CORTE: Cambio instantáneo de cámara que se debe usar siempre que la acción es continua.

CREDITOS: Es el reconocimiento, por medio de la mención de nombres, en forma visual o sonora de un artista, realizador, o de otras personas que hayan contribuido a la realización de un programa.

DIRECTOR: Es el responsable de un detalle del control de un programa en particular.

DISOLVENCIA: Es uno de los efectos más utilizados en televisión y consiste en el paso de una toma a otra.

EFFECTOS: Son aquellos que se hacen físicamente o electrónicamente en el estudio y se pueden grabar en cintas o discos.

ETV: Educación por Televisión.

EXTERNAL KEY: Es parecido al internal key pero en ésta ocasión se superimponen tres tomas.

GRAFICAS: Es el material escrito o dibujado que se pone frente a la cámara para dar alguna información.

INTERNAL KEY: Es un efecto usado principalmente para la superimposición de títulos ó créditos.

KEYING: También se le llama llaveo y es un efecto que se utiliza en los supers.

LIBRERÍA: Por cuestión de tiempo es necesaria la elaboración previa de una librería en dónde se encuentran la mayor parte de los elementos considerados indispensables como banderas, escudos, emblemas, logotipos, backs, ambientación (mujeres y niños), aviones, camiones, bomberos, etc...

MASTER: Cintas originales en que se grabaron las primeras secuencias de un programa o evento especial.

MIRAGE: Manipulador de imágenes en un espacio tridimensional.

MONITOR: Aparato de televisión que se encuentra en la cabina de control y puede reproducir imágenes de las cámaras del telecine o videos tomados fuera del estudio.

PRODUCTOR: El productor es responsable en el sentido más amplio de una serie de programas.

SLIDES: Es la fotografía en transparencia para el uso en el telecine.

SOBREIMPOSICION: Acomodar la imagen de una cámara sobre la imagen de otra y transmitirla simultáneamente.

SPLIT SCREEN: También llamada pantalla dividida, este efecto se puede hacer preparando el wipe en el centro de la pantalla y cada mitad con diferente imagen.

STAFF: Estudio de televisión para realizar programas.

SUPER: Título que aparece momentáneamente en la pantalla para enmarcar un contexto y es utilizado con frecuencia en eventos deportivos y como apoyo a noticiarios. Consiste en la superimposición por disolución o por llaveo.

TELOPS: Son gráficas con las medidas estándar del formato de televisión (3x4).

VIDEO-TAPE: Video cinta o cinta magnética (video-tape VTR) generalmente de 2" de ancho sobre la cual se graba el sonido y la imagen. Su principal ventaja es que la producción puede ser verificada inmediatamente después de terminar la grabación. El video-tape debe ser editado electrónicamente.

VIVO: En televisión, cuando el programa no está pregrabado y se transmite en forma directa, se le llama vivo.

WIPE: También se le llama barrido y es el cambio de una toma a otra por medio de una cortina que corre a través de la pantalla en diferentes formas.