

Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán

Campo 1

Realización de un video de ficción "¿Trabajo, yo?" para el programa Abrelatas transmitido en Canal Once

# Tesis

que para obtener el título de  
Licenciado en diseño y comunicación visual  
presentan

Xchel Guillermo Ledesma Cervantes

y

Mónica Lisette Rodríguez Cano

ASESOR: L.C.G. Fermín de Jesús Anaya Cárdenas  
CUATITLÁN IZCALLI ESTADO DE MÉXICO

2007



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

## AGRADECIMIENTOS:

-A nuestras familias por siempre apoyarnos, en todo y principalmente en este ciclo que concluimos.

-A nuestro asesor de tesis L.D.C.G. Fermín de Jesús Anaya Cárdenas por apoyarnos y guiarnos en concluir este trabajo de manera exitosa.

-A nuestros sinodales:

M.A.C. María de las Mercedes Sierra Kehoe,  
L.D.G. Aurora Muñoz Bonilla,  
L.D.G. Edgar Osvaldo Archundia Gutiérrez,  
L.D.G. Ernesto Raúl Piña Cázares  
por sus correcciones y ser una guía para este trabajo.

-A la profesora Marina Pérez Vázquez, por corregirnos siempre en cuestiones de redacción, ortografía, gramática y lenguaje. Por apoyarnos en este proyecto y en toda la carrera, muchas gracias.

-A las personas que colaboraron en cada una de las fases de esta producción. Por el gran apoyo que tuvimos de todos ellos les agradecemos infinitamente en orden alfabético a:

Eduardo Anguiano Sánchez (cámara fija), Sergio Zamir Camiruaga Hernández, (audio), Francisco Carreño Damián (estar desde el primer día del proyecto, hacer la escenografía

y ayudar con la tramoya), Lilia Mireya Cervantes Vitela (aguantarnos, desvelarse y prepararnos los alimentos), Nicolás Cervantes Vitela, (escenografía), Guillermo Ledesma Martínez (aguantarnos, prestarnos el carro y escenografía) José Antonio Linares Miranda (asistente de escenografía), Marisol López Escutia (ayudarnos desde el principio del proyecto y ser nuestra script), Ignacio López Ramirez (cámara fija), Mariana Orozco Lievano (asistente de script), Ruth Romero Pérez (por apoyarnos durante la grabación).

-Un agradecimiento especial a Daniel Gonzalez Sánchez y Georgina Fernández por habernos prestado su casa que utilizamos como locación, desvelarlos y utilizar a Daniel como chofer de último minuto.

-A nuestros actores, Ana Yunuen Castillo Colin y Cristo Yañez, por su profesionalismo (aguantar desveladas y frío intenso) y apoyarnos en todo momento.

-Al Ing. en audio Rafael Salinas Cuellar, por ayudarnos, como casi siempre a lo largo de nuestra vida estudiantil, en estas cuestiones de edición de audio y video. Le hemos dado el título de "Tio Honoris Causa".

Muchas gracias Chafa.

-A todos nuestros amigos de la universidad que siempre estuvieron con nosotros. Afortunadamente son muchos y por tal motivo no los podemos mencionar aquí, pero a cada uno de ellos gracias por su apoyo e imborrables momentos de diversión.

-A la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán campo #1 y a los profesores de la carrera, que nos dieron las bases para continuar investigando por nuestra cuenta y poder superarnos día con día.

-A la Universidad Nacional Autónoma de México, por ser nuestra casa desde ya hace muchos años.

Mónica:

A mi familia que siempre estuvo ahí en las buenas y en las malas.

Le agradezco a uno de mis mejores amigos por habernos tenido la paciencia necesaria y salir adelante con este proyecto, bueno aunque el 80% del tiempo me desesperé, pero terminamos el proyecto y aún somos grandes amigos, gracias Xchel.

A la persona que me inspiró durante toda la carrera, Gracias y suerte (NHHR).

A quien me dio un revés, pero me levanto con sus pláticas y consejos. Te lo agradezco mucho (HMY).

A ti que me ayudaste mucho con tu crítica Gracias y suerte. (ADOB)

Xchel:

Agradezco el apoyo incondicional de mis padres a lo largo de mi educación y en mi vida. Por estar en los momentos difíciles e impulsarme para afrontarlos, a mis hermanas Themis y Jatziri por creer en mí, a Marisol por ofrecerme otra visión de la vida y por acompañarme en todo este tiempo.

A Mónica por compartir la emoción y sufrimiento de este proyecto y ofrecer su amistad sin excepciones.

Y a todas las personas que me han acompañado a lo largo de mi vida y me han ayudado a llegar al lugar en que me encuentro.

## DEDICATORIAS

Mónica:

Le dedico este trabajo a Antonio y Eloisa mis padres, por ser el pilar de mi vida, apoyarme en todo momento y sacarme adelante, aún si eran tiempos difíciles. Gracias por su esfuerzo que en este momento se ve reflejado. Los amo.

A mis hermanas Maria y Gabriela, por estar conmigo ahí y apoyarme con todo, gracias. Las amo

Xchel:

A mis padres, gracias por todo lo que me han enseñado, ustedes son la razón por la que estoy aquí.

# INDICE

Resumen

Introducción

<b>Capítulo 1- El video como medio de comunicación</b> .....	2
<b>1.1 Definición de video</b> .....	2
1.1.1 Características de video .....	4
1.1.2 Formatos de video .....	4
1.1.2.1 Formatos de video comercial .....	4
1.1.2.2 Formatos de video profesional .....	5
1.1.2.2.1 Formatos digitales profesionales .....	7
1.1.2.3 Codificador/Decodificador o Codec .....	8
<b>1.2 Realización de un video</b> .....	10
1.2.1 Preparación o preproducción .....	10
1.2.1.1 Tema o evento .....	11
1.2.1.2 Plan de trabajo .....	11
1.2.1.3 Calendarización o cronograma .....	11
1.2.1.4 Etapa de investigación .....	11
1.2.1.5 Kloster o lluvia de ideas .....	11
1.2.1.6 Guión literario .....	12
1.2.1.7 Tiempo total del video .....	12
1.2.1.8 Búsqueda o scouting .....	12
1.2.1.9 Diseño de escenografía .....	12
1.2.1.10 Guión técnico .....	13

1.2.1.11	Luces o iluminación .....	13
1.2.1.11.1	Tipos de lámparas .....	14
1.2.1.12	Sonido o audio .....	17
1.2.1.12.1	Grabación de sonido en DV .....	19
1.2.1.12.2	Patrones de registro de microfones .....	20
1.2.1.12.3	Tipos de micrófonos .....	20
1.2.1.13	Listado o breakdown .....	22
1.2.1.14	Plantas de piso para escenografía e iluminación .....	22
1.2.1.15	Diagrama de cámaras .....	22
1.2.1.15.1	Ángulos de cámara .....	22
1.2.1.15.2	Tipos de tomas .....	23
1.2.1.15.3	Movimientos de cámara .....	24
1.2.1.16	Perfil de personajes .....	25
1.2.1.17	Audición o casting .....	26
1.2.1.18	Caracterización o maquillaje .....	26
1.2.1.19	Diseño de vestuario .....	26
1.2.1.20	Directorio general .....	26
1.2.1.21	Presupuesto de la producción .....	28
1.2.2	Realización o producción .....	28
1.2.2.1	Junta de producción .....	28
1.2.2.2	Llamado a elenco .....	28
1.2.2.3	Llamado a staff .....	28
1.2.2.4	Dirección escénica .....	28
1.2.2.5	Ensayo general .....	29
1.2.2.6	Registro o grabación .....	29
1.2.2.7	Tomas de apoyo o patos .....	29
1.2.3	Conclusión o postproducción .....	29
1.2.3.1	Banco de imágenes .....	29
1.2.3.2	Calificación de material .....	29
1.2.3.3	Break de edición .....	30
1.2.3.4	Ordenamiento o edición .....	30
1.2.3.4.1	Formatos de edición .....	30

1.2.3.4.2	Cambio de toma o transiciones .....	31
1.2.3.5	Master o producto final .....	32
1.2.3.6	Reproducción o multicopiado .....	32
1.2.3.7	Emisión o transmisión .....	32

## **Capítulo 2- Programa Abrelatas de Canal Once (Marco de referencia) 34**

2.1	Historia de Canal Once .....	34
2.1.1	Misión y Visión de Canal Once .....	36
2.1.2	Metas u objetivos .....	36
2.2	Historia del Programa "Abrelatas" .....	39

## **Capítulo 3 – Realización del video ..... 41**

3.1	Metodología de Bruno Munari .....	41
3.1.1	Aplicación de la metodología de Bruno Munari al video "Trabajo, yo?" .....	40
<b>3.2</b>	<b>Preparación o preproducción .....</b>	<b>43</b>
3.2.1	Tema o evento .....	43
3.2.2	Etapas de investigación .....	43
3.2.3	Kloster o lluvia de ideas .....	44
3.2.4	Guión literario .....	44
3.2.5	Plan de trabajo .....	48
3.2.6	Calendarización o cronograma .....	49
3.2.7	Tiempo total del video .....	54
3.2.8	Busqueda o scouting .....	54
3.2.9	Diseño de escenografía .....	57
3.2.10	Guión técnico / storyboard .....	60

3.2.11	Luces o iluminación .....	77
3.2.12	Sonido o audio .....	77
3.2.13	Listado o breakdown .....	77
3.2.14	Plantas de piso para escenografía e iluminación .....	77
3.2.15	Diagrama de cámaras .....	78
3.2.16	Perfil de personajes .....	78
3.2.17	Audición o casting .....	79
3.2.18	Caracterización o maquillaje .....	79
3.2.19	Diseño de vestuario .....	80
3.2.20	Directorio general .....	80
3.2.21	Presupuesto de la producción .....	81
3.3	Realización o producción .....	81
3.3.1	Junta de producción .....	81
3.3.2	Llamado a elenco y llamado a staff .....	81
3.3.3	Dirección escénica .....	82
3.3.4	Ensayo general y específico .....	82
3.3.5	Registro o grabación .....	82
3.3.6	Tomas de apoyo o patos .....	83
3.4	Conclusión o postproducción .....	84
3.4.1	Calificación de material .....	84
3.4.2	Break de edición .....	92
3.4.3	Proceso de edición .....	92
3.4.4	Master o producto final .....	94
3.4.5	Reproducción o multicopiado .....	94
3.4.6	Emisión o transmisión .....	94
Conclusiones	.....	95
Bibliografía	.....	97

# RESUMEN

La imagen audiovisual como el cine, la televisión y el video, desde sus inicios no solo han sido un medio de entretenimiento, también han sido un canal para transmitir mensajes informativos, culturales y educativos. Este trabajo está dividido en tres capítulos a través de los cuales se van reuniendo los elementos necesarios para la realización de un video que se convierta en el medio para emitir un juicio y crear conciencia en los jóvenes de 18 a 25 años.

En el primer capítulo se explica el significado del video como medio de comunicación diferenciándolo del cine y ofreciendo información sobre las herramientas necesarias para ofrecer un resultado satisfactorio, haciendo una revisión de los elementos técnicos que se requieren como son una iluminación adecuada y calidad de audio, explicando la dinámica del sonido y a su vez como es registrado tanto en los medios análogos como digitales, de este mismo modo se explican los pasos necesarios para un video.

En el segundo capítulo se crea un marco de referencia en el cual se expone la historia de Canal Once y en específico del programa Abrelatas que es el medio de difusión para este proyecto, para definir a que público va dirigido el video ya que Canal Once se ha consolidado como uno de los escaparates culturales de la televisión mexicana en la actualidad.

En el tercer capítulo se expone el desarrollo del video "Trabajo,yo?" mostrando paso por paso todas las etapas que se explicaron en el capítulo uno, aplicadas al video apoyándolo en la metodología de Bruno Munari para lograr de este modo, crear conciencia con respecto a la unión libre de la juventud actual en México.

# INTRODUCCIÓN

A través de un video es factible generar conciencia en el público de los 18 a los 25 años en la ciudad de México, al mismo tiempo que el presente trabajo es una guía para la producción de un video con el propósito de estimular la producción audiovisual en la carrera de diseño y comunicación visual.

El video como medio audiovisual puede ser una herramienta importante para tratar diferentes temas que involucran a nuestra sociedad y proponer una conciencia que permita generar valores. A partir de un guión que aborda la problemática que viven los jóvenes ante la premura de vivir en unión libre sin tener las bases sólidas para conformar un hogar, sin que se pretenda abarcar todas las relaciones de unión libre, simplemente se muestran las consecuencias que pueden resultar en un determinado momento y en una situación específica.

Al crear conciencia de los posibles resultados se generan en los espectadores diversos puntos de vista para tomar la decisión más apropiada. Con el desarrollo de este proyecto de video se pretende mostrar un panorama de las situaciones que esta decisión conlleva, en este caso la historia se centra en los resultados de la unión libre de una pareja que no consigue los recursos económicos necesarios y luchan por comprometerse con la decisión que han tomado.

Todos los individuos se forman una idea de como son o debieran de ser las relaciones en pareja en base a la de la propia familia, generalmente se repite el mismo patrón sin considerar que la sociedad está cambiando.

Aplicando los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera se obtendrá un video que presente la calidad necesaria para ser transmitido en televisión abierta, por tal razón es importante tener un manejo adecuado de la iluminación y el audio, entre otros elementos que conforman la realización de un proyecto audiovisual, con el fin de captar el interés del público meta.

El formato digital es el elemento tecnológico específico más adecuado para las necesidades de este proyecto creando un equilibrio entre costo y beneficio de la realización, sin perder de vista que la tecnología no es el único elemento que requiere atención para la creación de un video.

Para obtener un resultado satisfactorio es necesario seguir un orden, para este fin existen diversos modelos metodológicos que se usan dependiendo de cada proyecto en particular, en este caso se consigue a través del método proyectual de Bruno Munari, que por sus características y las del trabajo propuesto se adapta con mayor facilidad, permitiendo de este modo un manejo adecuado de las herramientas para la creación de un video, ya que Bruno Munari explica que: la metodolgia es un instrumento aplicable que no se considera absoluto y definitivo, a través de la recopilación y análisis de datos posteriormente se podrán proponer distintas soluciones en la etapa de creatividad.

La elaboración de un video es un proceso complejo que se logra a través de la organización del equipo de trabajo frente y detrás de cámaras, este proyecto muestra a los interesados el esquema básico de todos los procesos que interfieren, desde el surgimiento de la idea hasta la transmisión de la misma.

CAPÍTULO

1



EL VIDEO COMO MEDIO DE COMUNICACION

# EL VIDEO COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN

A través de la evolución, el ser humano ha tenido la necesidad de comunicarse con otras personas, siendo cada vez más complejos los mensajes. Por el simple medio hablado no había una gran capacidad de recepción; con la aparición de los medios de comunicación masiva (primero la radio y posteriormente el cine y después la televisión) se facilitó esta tarea, ya que en una sola transmisión del mensaje, éste era captado por más personas y en distintos lugares, logrando así una mayor difusión satisfaciendo dicha necesidad.

Posteriormente con la aparición del video que fué una necesidad propiamente dicha para que existiera un registro de las imágenes que eran transmitidas por la televisión, se presenta una gran oportunidad para cualquier persona que tenga la necesidad de comunicar algo a un costo más accesible, actualmente el video no solo es para transmisión por televisión, se puede distribuir personalmente a grupos o nichos establecidos, esta facilidad se incrementa con el video digital y la edición casera en computadoras de escritorio. En la actualidad se puede producir un video con una inversión más accesible en comparación con la producción en cine donde los costos aumentan considerablemente.

El video como medio de comunicación se considera el más eficiente sobre la comunicación hablada o escrita por ser un medio audiovisual, involucra más de un sentido (vista y oído) facilitando al público la retención

de la información que se quiere comunicar, de esta forma es el medio por excelencia para transmitir el mensaje que se desee y que cause más impacto en la audiencia.

Cuando se involucra más de un sentido para captar un mensaje se requiere de más atención por parte del receptor, y por lo tanto asegura que se mantendrá por más tiempo en la memoria de la audiencia, por esta razón se ha escogido transmitir un mensaje por este medio (audiovisual) para crear conciencia en un público determinado.

Se habla del video como medio de comunicación ya que, como bien la comunicación involucra cuatro puntos importantes para que se lleve a cabo que son, el emisor, el mensaje, el canal y el receptor, el emisor es la persona que tiene la necesidad de comunicar, es el realizador o productor del video, el mensaje será el contenido del video, el canal será el video en sí mismo y el receptor será el público al que vaya dirigido, la audiencia que reciba este video. La cadena de la comunicación estará completa cuando se logre el objetivo del emisor ya sea que el receptor simplemente acuda a ver el video o con un mejor propósito reaccione al mismo creando conciencia sobre algún punto en específico.

## 1.1 – Definición de video

Se debe de hacer una clara distinción entre video y cine ya que comúnmente la audiencia no especializada ignora la diferencia entre estos dos medios audiovisuales, para este fin "llamaremos video a la

manipulación y/o registro y/o reproducción de sonidos e imágenes por procedimientos magnéticos de forma sincrónica y simultánea”<sup>1</sup>, ya que en la producción cinematográfica el proceso de manipulación y/o registro no es magnético, es químico-fotográfico quedando registrada la información en una cinta de celulosa y no en una cinta magnética. “El cine es un medio fotográfico. Las imágenes fílmicas son el resultado de cambios químicos creados por la luz en la cinta de la película. Las películas negativas registran las imágenes, invirtiendo los valores tonales y cromáticos de la realidad (los tonos claros se hacen oscuros, los oscuros claros; los verdes se hacen rojos, los rojos verdes, etcétera) y constituyen, como en la fotografía, el punto de partida para el tiraje de copias positivas y duplicados.”<sup>2</sup> El video, por el contrario, traduce las ondas luminosas en impulsos eléctricos y los registra en una cinta magnética o en un disco.

“Una película cinematográfica es una larga cinta de material flexible y transparente, que sirve de soporte a una o más capas de emulsión, sobre las que se fijan una serie de fotografías tomadas por la cámara filmadora. Dichas fotografías son ampliadas por un proyector que restituye la sensación del movimiento original sobre una pantalla.”<sup>3</sup>

En el video analógico la luz reflejada de una escena activa una capa de fósforo sensible en el tubo recolector de la cámara. La luz se registra en el fósforo en líneas horizontales. En la reproducción del video un ‘cañón’, colocado en la parte trasera del tubo de imagen del monitor, bombardea fósforo sensible a la luz en la superficie del tubo, trazando el mismo patrón de registro. El video digital funciona de manera diferente, toma rayos de luz de la escena y los codifica como valores de voltaje.

En la norma estándar de Estados Unidos, establecida por el National Television Systems Committee, la imagen de video debe de tener 525 líneas de lectura, cada una con aproximadamente 600 puntos separados o elementos de imagen (píxeles). Un monitor casero de televisión tiene aproximadamente 425 líneas. En consecuencia una imagen de video transmite mucha menos información que una película de imagen en movimiento.

“Una imagen negativa a color de 16 milímetros ofrece casi el equivalente de 1100 líneas de lectura de video; mientras que un negativo a color de 35 milímetros ofrece una resolución de luminosidad y de color equivalente de 2300 a 3000 líneas horizontales. Además, mientras el estándar estadounidense de video tiene un total de cerca de 350 mil píxeles por cuadro la película negativa a color de 35 milímetros tiene el equivalente de alrededor de 7 millones.”<sup>4</sup>

“Aunque la impresión de cine se raya y se ensucia con facilidad, el video produce sus propias condiciones de distracción. Existe la ‘cola de cometa’, que son rayos de luz que trazan los movimientos de los objetos contra un fondo oscuro, o el moiré, o espiga que son vibraciones creadas por rayas en la ropa o en el escenario.

En Estados Unidos la imagen de video se estandarizo en 30 cuadros por segundo de manera que cuando una película se transfiere a videotape, los fotogramas originales no se convierten a ‘cuadros’ de video en base de ‘uno por uno’. Cuando una película en video se detiene al usar la función de congelamiento de la imagen en la VCR, existe solo una oportunidad de cuatro de que la imagen en pantalla corresponda con el fotograma de la película real.

Las copias de películas tienden a deteriorarse a un ritmo que dura décadas, pero duran mucho más que las videocintas. Éstas, por lo contrario se estima que durarían solo una década o menos; incluso los discos digitales resultan vulnerables a la humedad, la oxidación y los campos magnéticos.”<sup>5</sup>



<sup>1</sup> Bonet, *En torno al video*, p. 14

<sup>2</sup> Feldman, *La realización cinematográfica. Análisis y práctica*, p. 90.

<sup>3</sup> *Ibidem*, p. 18.

<sup>4</sup> Bordwell, *Arte cinematográfico*, p.9.

<sup>5</sup> *Ibidem*

### 1.1.1 – Características de video

Para poder mencionar las características del video primero se debe de diferenciar los dos tipos de video que existen, que son: el video análogo y el video digital. El video análogo se registra en una cinta magnética y su edición es lineal (posteriormente se explicará la edición lineal y no lineal), en el video digital a diferencia del anterior su edición es no lineal.

La principal característica del video análogo es el soporte sobre el cual se registran las imágenes en video, este soporte consiste de una capa de poliéster y sobre la misma otra capa en donde se combinan material ferromagnético (partículas magnéticas) y un aglutinante, en cambio el video digital siendo registrado sobre una cinta de metal evaporado nos proporciona mayor calidad y puede ser descargado a un ordenador, donde será manipulado para su edición.

### 1.1.2 – Formatos de video

La tecnología actual brinda diferentes opciones para guardar un video. Son habituales las clásicas cintas de VHS, U-matic, Betacam, High 8, o las nuevas MiniDV todas ellas son soportes en cinta con mayor o menor calidad; también tenemos los medios ópticos como son el CD o DVD; y también existen los medios magnéticos profesionales para edición o presentación de video como los discos duros que se usan con el AVID o los discos duros normales.

Todos estos formatos tienen sus características propias, pero solo se van a diferenciar en analógicos o digitales; aún hoy en día en las productoras de tele-

visión aún se usa los medios analógicos para transmitir a máxima calidad, esto ya está cambiando y están pasándose a medios digitales, pero aún son pocos los formatos digitales considerados como profesionales, ni siquiera el DVD tiene suficiente calidad para ser considerado como profesional.

#### 1.1.2.1 – Formatos de video comercial

Los formatos de video han evolucionado desde su inicio, por esta razón se han tenido aproximadamente 20 formatos.

Antes de que aparecieran los formatos digitales la empresa Sony Corporation en el año de 1976, lanza al mercado el formato Betamax, unos meses después aparece el VHS y posteriormente el 8mm, el formato Betamax fue desplazado rápidamente por el formato VHS, que fue el primer formato comercial, aceptado ampliamente en el uso doméstico.



#### VHS

El formato más exitoso en los hogares hasta hace 5 años fue el VHS (Video Home Service o, en español, Video al Servicio del Hogar).

La calidad técnica de este formato es buena, pero no ha podido alcanzar los estándares profesionales, principalmente si se trata de edición y efectos visuales.

La calidad técnica se vio mejorada con la introducción del S-VHS (super VHS). Este formato se empezó a utilizar en la captura de imágenes y podía ser devuelto a producción y ser copiado a un formato de mayor calidad

para la edición y se minimizaba la pérdida de calidad. Otro de los problemas de estas cintas era el tamaño de la cámara, cuando salió el formato de 8mm los fabricantes tuvieron que hacer modificaciones pues este formato comenzó a encontrar aceptación en los consumidores y crearon una versión más pequeña de las cintas VHS, el VHS-C y el S-VHS-C (por compacto). Así VHS aún estaba en la competencia.

Si se habla de maniobrabilidad de cámaras, el equipo S-VHS es más fácil de operar que el profesional. El formato S-VHS, fué muy útil en el área de noticias, por cómodo y barato.



### 8mm

Cuando apareció VHS, desapareció el formato Betamax dejando paso al formato 8mm, este formato tomo ventaja de uno que fué muy utilizado

para cine de películas caseras, Eastman Kodak fué uno de los creadores del 8mm para video.

Al ser el tamaño de la cinta más pequeña, las cámaras son más pequeñas que las de VHS, siendo más prácticas, pero la calidad de esta cinta es muy similar a la VHS y por lo tanto no puede alcanzar la categoría de formato profesional.

Cuando se introdujo el formato S-VHS, Sony introdujo al mercado el Hi8, que es de mejor calidad que el de 8mm, se puede utilizar para la producción de videos profesionales, pero con la llegada de la era digital, este formato no puede competir.

## 1.1.2.2 - Formatos de video profesional

Existen algunas diferencias entre los formatos profesionales y los de video comercial, las cámaras de video profesional poseen las siguientes características:

- Tres CCD (las comerciales sólo tienen 1 CCD).

- Se puede controlar el nivel de audio y tiene un medidor de sonido así no está limitado solo con un circuito de audio AGC.

- Entradas para micrófonos de calidad profesional.

- Entrada de audífonos para monitorear sonido.

- Lentes removibles (posibilidad de cambiar lentes para distintos propósitos)

- Salida de video a un monitor externo.

- Procesamiento de señal digital de video 4:2:2. (formatos digitales)

Los siguientes formatos y grabadores no presentan las anteriores características del formato profesional y son muy utilizados.



### Carrete abierto de 1 pulgada

La cinta de 2 pulgadas comenzó con todo el proceso del video-tape, después de modificaciones se dio paso

a la de 1 pulgada y al que sería el formato estándar y el último en sistema de carrete.

Este formato C de 1 pulgada fué dominante en la época de los 80's, pues daba una buena calidad de transmisión.

### El carrete abierto es reemplazado por el cassette

Tras el avance tecnológico, el carrete fué reemplazado por el cassette. Este formato fué introducido en 1972, aunque se pensaba utilizar solo como soporte "CASERO" o para instituciones, debido principalmente a su tamaño y su calidad limitada de 260 líneas de resolución, tuvo una gran adaptación para la producción profesional y el primero en ser ampliamente usado fué el U-Matic de una pulgada. Este formato no se considero como de alta calidad a pesar de que su resolución se aumento a 330 líneas, pero sirvió para la producción periodística en trabajo de campo, que reemplazo su formato de cine de 16mm, por cassette.

A mediados de los 80 las corporaciones Sony, RCA y Panasonic introdujeron una nueva técnica de grabación con calidad de transmisión basada en el formato de cassettes de pulgada que se había hecho tan popular en el uso casero. Estos dos nuevos formatos eran el Betacam basado en el formato del Betamax, y los formatos "M" basados en el cassette de VHS. Con estos cassettes se permitió la combinación de una cámara de calidad de transmisión profesional y la grabadora en una misma unidad los llamados "camcorders" y esto fué gracias al tamaño reducido de los cassettes.



#### Betacam

La camcorder nació cuando Sony desarrolló el videocassette Betamax de una pulgada de uso casero, introdujo el Betacam en 1982, y así se integró por primera vez una cámara y un grabador

en una sola unidad. En el año de 1987 se mejoró este formato y se llamo Betacam SP (Superior Performance) esta nueva versión excedió los niveles de calidad del formato de 1 pulgada C y por este motivo se empezó a utilizar el Betacam para producciones de estudio y exteriores, este formato paso por varios procesos de mejoramiento y así aumento calidad en audio y video.



(BETACAM)

En 1993 el Betacam Digital trajo las ventajas de la calidad digital a la ampliamente utilizada línea Betacam. Debido a la gran densidad de la señal digital comparada con los sistemas digitales previamente usados, Sony diseño un sistema de reducción o compresión digital de bits que elimina partes redundantes de la señal.

#### Formato M

A la par que Sony introducía el BETACAM, Matsushita (Panasonic) y RCA introducían un formato de cassette de cinta media pulgada con calidad de transmisión, basado en su cassette VHS, éste es conocido como el formato M por la forma en que la cinta está enhebrada en el mismo.

Al igual que Betacam, pocos años después el formato M fué mejorado con la introducción del MII y así como el Betacam SP, la calidad del video M-II excede al de VTR de una pulgada del tipo C. Después Panasonic tomó la vanguardia al desarrollar una serie de formatos de videotape digital conocido como el formato "D".

### 1.1.2.2.1 - Formatos digitales profesionales



#### El Formato D-5

Han sido muchos los formatos exitosos en la línea "D". El D-1 fué el primer estándar digital a nivel mundial y aún es utilizado en algunas aplicaciones especializadas de postproducción. Después siguieron D-2 y D-3, cada uno adicionando ventajas técnicas. En esta serie no existió un D-4.

El D-5 combina varias ventajas de formatos digitales anteriores, mientras que arregla los problemas inherentes de compresión y combinación de información de video, se pueden grabar hasta 2 horas de material en un solo videocassette, y por esta posibilidad de grabar más información por unidad de tiempo, el formato D-5 puede ser adaptable a la producción DTV/HDTV.

Este formato, junto a los Digital-S (conocidos como D9) y unos cuantos formatos de alto acabado, es considerado uno de los formatos digitales sin compromiso 4:2:2 ya que cuentan con compresión mínima, luminancia y crominancia grabados separadamente y con mayor rango de muestreo digital, etc.



#### DVCAM

El corporativo Sony introdujo el sistema DVCAM en 1996 como un formato digital económico. En esta línea estaba incluida una innovadora línea híbrida de edición lineal y no lineal. Las cintas DVCAM son compatibles con el formato DV.



#### DVCPRO

El formato inicial de DVCPRO fué 4:1:1 y a finales de 1997 se introdujo el DVCPRO 50 con el formato de 4:2:2. El formato DVCPRO se ha hecho muy popular para los reporteros gracias al editor portátil de este equipo, pues es del tamaño de una laptop.



#### Digital-S (D-9)

Este formato (4:2:2) excede por mucho a la calidad de los formatos análogos y muchos digitales, pues ofrece cuatro canales de audio sin compresión; utiliza el diseño básico de transportación de VHS, aunque ha sido alterada la cinta y el cuerpo del cassette, para ajustarse a estándares profesionales. Por esto es posible que las maquinas D-9 puedan reproducir cintas S-VHS, pero su formato es muy superior.

Una principal ventaja de este equipo es la pre-lectura, esto es que permite reproducir video y audio y simultáneamente se graban nuevas señales de audio y video en su lugar, significa que la señal original puede ser ajustada antes de grabarla.

#### AVI y AVI 2.0

El formato AVI (Audio Video Interleave) tiene un funcionamiento muy simple, pues almacena la información por capas, guardando una capa de video seguida por una de audio. Sus codecs están desarrollados como controladores para ACM (Audio Compression Manager) y VCM (Video Compression Manager), y también pueden ser usados por algunas otras controladores,

incluidas DirectShow y Windows Media. Así pues, sólo existen dos tipos generales de AVI, Los basados en Video for Windows (los primeros en aparecer) y los basados en DirectShow (originalmente ActiveMovie). El formato AVI no es más que un formato de archivo que puede guardar datos en su interior codificados de diversas formas y con la ayuda de diversos codecs que aplican diversos factores de compresión, también existe la posibilidad de almacenar los ficheros en un formato AVI "raw" o crudo, es decir, sin compresión y muchos fabricantes aportan su granito de arena con codecs.

### 1.1.2.3 - Codificador/decodificador o codec

Codec es una abreviatura de Codificador-Decodificador. Describe una especificación implementada en software, hardware o una combinación de ambos, capaz de transformar un archivo con un flujo de datos (stream) o una señal.

Los códecs pueden codificar el flujo o la señal (a menudo para la transmisión, el almacenaje o el cifrado) y recuperarlo o descifrarlo del mismo modo para la reproducción o la manipulación en un formato más apropiado para estas operaciones.

La mayor parte de códecs provoca pérdidas de información para conseguir un tamaño lo más pequeño posible del archivo destino. Hay también codecs sin pérdidas, pero en la mayor parte de aplicaciones prácticas, para un aumento casi imperceptible de la calidad no merece la pena un aumento considerable del tamaño de los datos. La excepción es sí los datos sufrirán otros tratamientos en el futuro. En este caso, una codificación repetida con pérdidas a la larga dañaría demasiado la calidad.

Muchos archivos multimedia contienen tanto datos de audio como de vídeo, y a menudo alguna referencia que permite la sincronización del audio y el vídeo. Cada uno de estos tres flujos de datos puede ser manejado con programas, procesos, o hardware diferentes; pero para que estos streams sean útiles para almacenarlos o transmitirlos, deben ser encapsulados juntos. Esta función es realizada por un formato de archivo de vídeo (contenedor), como .mpg, .avi, .mov, .mp4, .rm, .ogg o .tta. Algunos de estos formatos están limitados a contener streams que se reducen a un pequeño juego de codecs, mientras otros son usados para objetivos más generales.

#### No comprimido

No es habitual procesar video no comprimido, debido al enorme ancho de banda necesario y a la cantidad de datos que se deben mover.



#### DV

Si con una cámara MiniDV se captura video mediante el firewire, se verá que necesita su propio códec que es el DV, una vez terminada la captura se puede comprimir como se desee. Se puede capturar directamente comprimido, pero se verá afectada la calidad final, al hacerlo en tiempo real no se podrán hacer técnicas como two\_pass o similares. Dos horas de video DV con calidad similar a la del DVD, ocupan aproximadamente 15 Gbytes, cabe destacar que este códec solo comprime el video, el audio lo trata sin comprimir.



**MPEGMOVIEAD**

## MPEG ( Moving Picture Experts Group )

Es un estándar de compresión de audio, video y datos establecido por la Unión Internacional de Telecomunicaciones. Originalmente había 4 tipos diferentes

MPEG 1, 2 ,3 y 4 que se diferencian en la calidad y ancho de banda usado.

Ofrece tres ventajas: compatibilidad mundial, gran compresión y poca degradación de la imagen. El estándar no especifica cómo se debe hacer la compresión. Los diferentes fabricantes luchan para determinar el mejor algoritmo, manteniendo siempre la compatibilidad. Un cadena MPEG se compone de tres capas: audio, video y una capa a nivel de sistema. Esta última incluye información sobre sincronización, tiempo, calidad , etc.

MPEG 1 : Establecido en 1991, se diseñó para introducir video en un CD\_ROM. Por aquel entonces eran lentos, por lo que la velocidad de transferencia quedaba limitada a 1.5 Mb y la resolución a 352x240. La calidad es similar al VHS. Se usa para videoconferencias, el CD interactivo, etc. Si es usado a mayor velocidad, es capaz de dar más calidad.

MPEG 2 : Establecido en 1994 para ofrecer mayor calidad con mayor ancho de banda ( típicamente de 3 a 10 Mb ). En esa banda, proporciona 720x486 pixeles de resolución, es decir, calidad TV. Ofrece compatibilidad con MPEG1.

MPEG 3 : Fué una propuesta de estándar para la TV de alta resolución, pero como se ha demostrado que MPEG 2 con mayor ancho de banda cumple con este cometido, se ha abandonado.

MPEG 4 : Está en discusión. Se trata de un formato de muy bajo ancho de banda y resolución de 176x144, pensado para videoconferencias sobre internet, etc.

Realmente está evolucionando mucho y hay fantásticos codificadores soft que dan una calidad semejante al MPEG\_2 pero con mucho menor ancho de banda. Es la última moda.

JPEG : Joint Photographic Experts Group . Como su nombre indica es un sistema de compresión de fotografías. Muchos de los sistemas de compresión de vídeo, tal como el M JPEG ( motion JPEG ) Cinepak e Indeo, se basan en él. Consideran el vídeo como una sucesión de fotografías. MPEG introduce la noción de movimiento de una manera mucho más compleja y agresiva el M JPEG.



## Microsoft Windows Media Video

El windows Media video es una de las últimas propuestas de Microsoft que funciona con el Windows Media player de la versión 6.2 en adelante. Ha tenido gran impulso debido al XP y que viene integrado en dicho sistema operativo. También tiene una opción para streaming que viene incluida en el Windows 2000 Server. Las extensiones de este tipo de contenidos son las .asf y .wmv para el video y .wma para el audio. Ofrece el player y su encoder de forma gratuita a todos los interesados.



## Real Video

Real en los pasados años ha sido muy utilizado para streaming de audio en diversos medios. También tiene una propuesta para video llamada Real Video. Requiere de su propio player que es el Real Player (Recientemente fué lanzado el Real One) y para hacer

streaming requiere del Real Server. En el sitio de Real también hay información para convertir archivos .avi a este formato. Real siempre tiene una versión simple y limitada de sus productos y una profesional que debe ser comprada.



### Apple Quicktime

Apple también tiene una interesante opción nativa de los sistemas Mac. Sus archivos .mov requieren de un player especial que es el Quicktime player para visualizarlos. Este player tiene una versión sencilla gratuita y una versión profesional que entre otros permite realizar videos en dicho formato y editar algunas cualidades de los mismos. Ofrece dos alternativas de servidores web. El Darwin Streaming Server y el Quicktime Server, ambos para plataformas Mac. Su codec es muy utilizado para presentar películas cortas y previews de los últimos lanzamientos de Hollywood por su calidad, aunque el tamaño es más pesado que otros formatos.

## 1.2 - Realización de un video

La realización de un video es una tarea muy laboriosa que involucra la participación de numerosa gente y requiere la inversión de mucho tiempo para obtener un producto de calidad, dicha realización se puede separar en tres etapas, que son: preproducción, producción y postproducción, cabe mencionar que ninguna tiene mayor peso sobre las otras, se complementan una a la

otra, así que las tres deben de ser manejadas con mucho cuidado ya que el descuido de alguna de ellas, nos dará por resultado un mal video, se puede tener una preproducción bastante planeada y una producción magnífica con un equipo de trabajo profesional, pero una mala postproducción puede hacer que se arruine todo el trabajo previo.

A continuación se explican las tres etapas de la realización de un video y los pasos que generalmente componen a cada una de ellas, los pasos pueden variar de un proyecto a otro dependiendo de la magnitud del mismo, así como sus necesidades específicas.

### 1.2.1 – Preparación o preproducción

La preproducción consiste en hacer todos los arreglos previos para la producción de un video, es la planeación, en esta etapa es en donde se escribe el guión, se consiguen a los actores, se buscan presupuestos y se consigue todo lo necesario para grabar (producción).

“Muchos productores consideran la preproducción como el paso más importante de la producción cinematográfica. Cuando un filme se prepara adecuadamente se ahorra tiempo y dinero. La preproducción se inicia propiamente cuando se tiene a mano el dinero necesario para la realización de la película.

El productor es responsable de reunir el equipo de producción, parte del cuál se encargará del filme durante la preproducción. Dado que el director habrá de ejercer el control creativo general, buena parte del periodo de producción gira en torno suyo. El director es la inteligencia unificadora, pero también otros importantes individuos participan en la preparación del filme.

El director funge en gran medida como su jefe, pues debe tomar en cuenta su trabajo y determinar la calidad e impacto de éste en el filme terminado. Así pues el director debe ser una de las primeras personas contratadas por el productor, y a menudo forma parte del paquete ofrecido por éste para la obtención de financiamiento.

Por lo tanto la obtención de financiamiento depende en alto grado de los éxitos conseguidos anteriormente por el director y, por lo general, en un grado todavía mayor que los actores, pero también otros miembros claves del personal de la producción — los productores, el gerente de producción, el guionista, el diseñador de producción y tal vez el director de fotografía — suelen merecer la consideración de los inversionistas experimentados.”<sup>6</sup>

### 1.2.1.1 - Tema o evento

Se comienza con el surgimiento de una idea y se define como se va a manejar y a quien se dirige, posteriormente se investiga el tema y se denomina el nombre con el cual se referirá al proyecto a realizar, ya sea el título del video o del evento que se vaya a grabar, e irá en toda la papelería referente al proyecto, como son los guiones, el directorio general, el breakdown y el storyboard entre otros.

### 1.2.1.2 - Plan de trabajo

El plan de trabajo es la definición del tiempo total que existe entre el surgimiento del proyecto, su realización y la entrega del mismo, así como su difusión. Con una calendarización adecuada se distribuye todo el traba-

jo asignándole un tiempo determinado a cada punto del mismo para cumplir con el plazo especificado de entrega.

### 1.2.1.3 - Calendarización o cronograma

En este punto de la preproducción se calendarizarán todas las actividades de las tres fases de la creación de un video (preproducción, producción y postproducción), se le pondrá una fecha y un tiempo determinado a cada una de las actividades.

### 1.2.1.4 - Etapa de investigación

Esta etapa es en la que se buscará información referente al proyecto, por ejemplo en el caso de un video documental, en este punto es donde se recopilará información de libros, periódicos, revistas y videos o se entrevistará a gente relacionada al tema para poder desarrollar de forma adecuada el contenido del guión.

### 1.2.1.5 - Kloster o lluvia de ideas

La lluvia de ideas es un bocetaje por escrito de las posibles vertientes que puede tener la historia que se desea desarrollar, posteriormente son seleccionadas las ideas más claras para tener una visión más específica del proyecto que tomará forma propiamente dicho cuando se realice el guión literario.

<sup>6</sup> Bernstein, *Producción cinematográfica*, p.333

### 1.2.1.6 - Guión literario

El guión se puede definir como un texto que contiene los diálogos y las indicaciones necesarias para realizar una obra audiovisual. Se redacta toda la historia de principio a fin, en este documentose ponen los diálogos del mismo, una breve descripción del entorno y el énfasis con el que dirán sus parlamentos los actores. También se haran las anotaciones para indicar entrada y salida de la música si es que la hay, es el diálogo definitivo que se presentará en el video.

### 1.2.1.7 - Tiempo total del video

Se determina la duración total del video incluyendo la entrada del video y créditos iniciales si los hay, así como cortinillas y créditos finales, esto será útil cuando se realice el guión técnico para asignar tiempos a cada toma y cada escena sin rebasar el tiempo estipulado anteriormente.

### 1.2.1.8 – Búsqueda o scouting

En este punto es en donde se buscarán las locaciones para realizar el video, tantas como hagan falta, y en el caso de que se requiera ya una locación de difícil acceso o que no exista, entonces se recurrirá a la construcción de un set.

En la selección de locaciones se tienen que considerar los siguientes aspectos:

**El guión:** Es primordial por que incluye descripciones de los lugares en los que transcurrirá la acción y servirá de base para buscar el lugar más apropiado para el proyecto contemplando condiciones climáticas y geográficas.

**Accesibilidad:** Es importante tener en cuenta las facilidades que nos ofrezcan los lugares donde se vaya a hacer la grabación, investigar si se necesita algún permiso para grabar en determinado lugar o si hay tomas de corriente para el equipo que se vaya a utilizar así como la comodidad para transportar al equipo técnico y humano y compensa el coste y viajes a lugares muy alejados.

**Clima:** las condiciones climáticas son indispensables ya que se puede perder mucho tiempo en espera de que sean las apropiadas para la grabación.

**Ruido:** Es un factor muy importante el sonido ambiental propio del lugar donde se vaya a grabar, ya que puede interferir con la grabación si no es el adecuado para la situación que se desea desarrollar.

### 1.2.1.9 - Diseño de escenografía

“La cámara ‘observa’ el escenario tanto de cerca como de lejos por ello, es necesario cuidar todos los detalles del decorado para que parezca real, sin dejar de ser lo suficiente plano para prevenir la toma de imágenes confusas. independientemente de que se trate de una simple entrevista o del decorado realista de una sala,

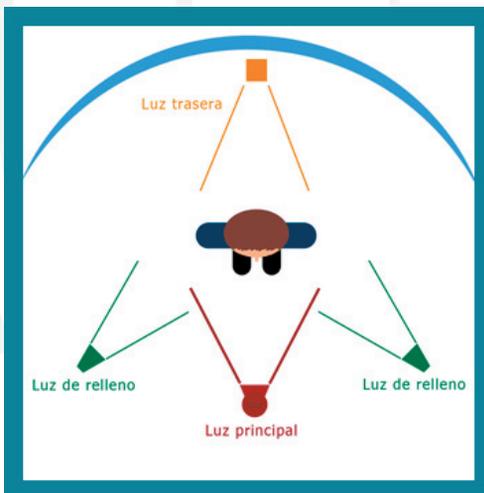


Existen tres colocaciones de iluminación básica para lograr una toma adecuada, que son: la luz clave, luz de relleno y la luz trasera, si queremos una toma que se considere profesional, por lo menos se necesita una lámpara de cada una de las antes mencionadas.

**Luz clave:** es nuestra fuente de iluminación principal que será la que se dirija al personaje u objeto principal, esta luz es difusa.

**Luz de relleno:** es la que nos ayudará a disminuir la dureza de nuestra imagen aligerando los contrastes, sirve para eliminar sombras.

**Luz trasera:** ayuda a separar al personaje del resto de la toma, es la que ilumina el escenario ya sea set o locación, es difusa y amplia.



### 1.2.1.11.1 – Tipos de lámparas

Existe una gran variedad de lámparas para la iluminación ya sea en set o en locación para controlar la luz con mayor facilidad en la grabación, a continuación se mencionan los distintos tipos que existen.

**Luces directas o spotlights:** Produce una luz direccional y definida que puede ser regulada desde un haz de luz muy fino hasta iluminar un área extensa ya que cuenta con filtros reguladores.

**Fresnel:** Obtiene su nombre por su creador, Agustín Fresnel, físico francés del siglo XIX, estas lámparas son ligeras y flexibles con alta salida de luz que puede variar de estrecho a amplio por un mecanismo de enfoque de punto regulando la distancia que existe entre el foco y el lente de la lámpara, moviendo el foco.



FRESNEL

**Elipsoidal:** Es similar al Fresnel, pero su haz es más agudo y altamente definido, también utiliza el mecanismo de enfoque de punto, pero en este caso el lente de la lámpara es el que se mueve y nos ofrece otro punto de enfoque por medio de persianas metálicas donde se puede manipular la luz para darle distintas formas de salida.



ELIPSOIDAL

**Seguidor de luz directa:** Emite una luz muy potente que se considera dentro de los efectos especiales y que sirve para seguir la acción de un personaje determinado.



SEGUIDOR

**Luces difusas o floodlights:** este tipo de iluminación es el que se usa como "luz clave" ya que fueron diseñados para cubrir grandes espacios con una luz más difusa pero potente, y dentro de este rango existen cinco tipos:

**Scoop:** es una de las más usadas como luces clave que produce un haz de luz direccional sin dejar de ser difuso y esta lámpara no cuenta con lentes, existen dos tipos, la de foco fijo y la de foco ajustable, ésta nos permite variar la intensidad sin necesidad de ningún aditamento como las rejillas de fibra de vidrio que en un momento dado nos pueden ayudar a regular la intensidad del scoop de foco fijo.



SCOOP

Luz suave y luz amplia: La luz suave o softlight se usa cuando se requiere una difusión mayor, esta lámpara cuenta con material reflejante en su parte posterior y con una pantalla que suaviza la luz, proporcionando una cobertura amplia pero no definida, la luz amplia es similar a la softlight con la diferencia de que tiene mayor potencia y el haz de luz es ajustable.



LUZ SUAVE

Banco de luz difusa fluorescente: Consume menos energía que las lámparas incandescentes pero su ventaja es que son más voluminosas, son ideales para la iluminación en interiores ya que alcanza la temperatura estándar que es de 3200° Kelvin, disminuye los tonos rojizos y no produce tanto calor, cambiando los tubos del banco se puede alcanzar la temperatura para exteriores de 5600° Kelvin variando hasta 7200° Kelvin para simular

un día soleado con luz cenital, el frente de la lámpara esta cubierto con un difusor para suavizar su haz lo más posible.



BANCO DE LUZ DIFUSA  
FLUORESCENTE

Banco de luz difusa incandescente: Se emplea para iluminar áreas grandes a distancia considerable o durante el día para reforzar la iluminación de áreas con sombra, no se usan en estudio ya que son muy voluminosas y de difícil manejo.



BANCO DE LUZ DIFUSA INCANDESCENTE

Luz en fila o ciclorama: Son hileras de tres a doce lámparas de cuarzo que sirven para iluminar grandes áreas dentro de un escenario de fondo ininterrumpido y se emplea para obtener iluminación uniforme, y se pueden usar como luz difusa si se cuelgan en el techo.



CICLORAMA

### 1.2.1.12 – Sonido o audio

“Como ocurre con otros componentes técnicos, muchos de los elementos de audio en la producción de campo son iguales a los de la producción de audio en estudio; cualquier diferencia se debe principalmente a elementos incontrolables del mundo exterior.”<sup>11</sup>

“El audio de televisión no solo comunica información precisa, sino que también contribuye de manera fundamental a crear el ambiente y la atmósfera de una escena.”<sup>12</sup>



<sup>11</sup> Burrows, *Producción de video. Disciplinas y técnicas*, p.327.

<sup>12</sup> Zettl, *Manual de producción y televisión*, p.11.

\* Carteles (textos explicativos, datos y lugares, diálogos) que constituyen fotogramas independientes y que se intercalan entre las imágenes. Utilizados en especial en el cine mudo y alguna vez también en el sonoro.

<sup>13</sup> Martín, *El lenguaje del cine*, p. 124 y 125.

“El realismo o, mejor dicho, la impresión de realidad: el sonido aumenta el coeficiente de autenticidad de la imagen; la credibilidad de la imagen, no solo material sino estética, se halla literalmente decuplicada: el espectador siente notoria esta polivalencia, así como la compenetración de todos los registros perceptivos que nos impone la presencia indivisible del mundo real.

La continuidad sonora: cuando la banda imagen de una película es una continuidad de fragmentos, la banda sonora en cierto modo restablece esa continuidad, tanto en el nivel de la simple percepción como en de la sensación estética; la banda sonora, en efecto, por naturaleza y necesidad, es mucho menos fragmentada que la imagen: suele ser relativamente independiente del montaje visual y estar mucho más conforme con el ‘realismo’, en lo que se refiere al entorno sonoro; por otra parte, el papel de la música es primordial como factor de continuidad sonora, tanto material como dramática.

El empleo normal de la palabra permite suprimir esa plaga del cine mudo, que eran los intertítulos\*; en cierta medida libera a la imagen de su función explicativa y le permite dedicarse a su papel expresivo y hacer inútil la representación visual de cosas que se pueden decir o evocar; la voz en off brinda al cine el amplio campo de la psicología y posibilita la exteriorización de las ideas más íntimas (monólogo interior).

El silencio se considera un valor positivo, y sabemos el papel dramático relevante que puede desempeñar como símbolo de muerte, de ausencia, peligro, angustia o soledad. El silencio, mejor aún que una música invasora, puede marcar con fuerza la tensión dramática de un momento.”<sup>13</sup>

En la grabación de audio analógica convencional, las ondas de sonido se registran como cambios en los campos magnéticos de la cinta, a este proceso se le llama "transducir".

Las ondas de sonido son vibraciones en el aire con dos características básicas: FRECUENCIA (que va desde los tonos más graves hasta los más agudos) y AMPLITUD, desde débil a fuerte. Juntas forman lo que se conoce como una onda sinusoidal.

Teniendo como ejemplo la letra "M" para representar las ondas de sonido. La amplitud de la onda se representaría con la altura de la media M. cuanto más lejos de la base llegue la cima de la curva, más fuerte es la señal. La frecuencia puede representarse con el número de veces por segundo que la curva tarda desde que empieza a subir hasta que llega otra vez abajo.

A esto se le llama "Ciclo" o "Hercio". cuantos más ciclos por segundo, más alta es la frecuencia de la onda. El oído humano puede oír frecuencias que van desde los 20 ciclos, o hercios por segundo, o Hz, un tono muy grave, hasta aproximadamente 22.600Hz. La distancia entre las "cimas" de las ondas se llama longitud de onda, y se hace más pequeña a medida que la frecuencia aumenta.

Una vez realizado el proceso de transducir, es decir cambiar al sonido audible a energía eléctrica, se dice que la forma de la onda electrónica es análoga a la onda original del sonido ya que la onda analógica conserva los elementos esenciales como frecuencia y amplitud que caracterizaron a la original.

El micrófono durante la grabación recoge el sonido y lo transforma en una señal analógica consistente en cambios de voltaje (normalmente de +1voltio a -1voltio). Esta parte es la más mecánica, y dependiendo de la calidad del micrófono, esa señal tendrá mejor o peor calidad al pasar a la siguiente etapa, un conver-

tidor A/D (Analógico ->Digital), que mide la señal y la muestrea (o "samplea") miles de veces por segundo, y graba el resultado como unos y ceros. Cuando se reproduce el sonido, los datos siguen el curso universo, a través de un convertidor D/A, hasta convertirse otra vez en sonido.

La calidad de reproducción depende de la calidad de la conversión original de analógico a digital, y viceversa. La exactitud y detalle de la muestra depende principalmente de la cantidad de muestras por segundo (que controla la respuesta de frecuencia), y del número de "bits" por muestra (que se encarga de controlar el ruido y la distorsión).

La mayoría de las ondas de sonido son una compleja mezcla de ondas sinusoidales. Únicamente se requieren dos muestras de la onda a su frecuencia más alta para poder reconstruirla más tarde. La frecuencia de muestreo, pues, debe ser lo suficientemente alta para asegurar al menos dos muestras a cualquier frecuencia del sonido original. Así, para grabar con esa suficiente seguridad sonidos de hasta 22.600Hz (el límite audible por un oído humano) necesitaríamos una frecuencia de al menos 44.100Hz, o 44,1KHz. Esta cifra nos sonará a más de uno como la frecuencia a la que suelen estar grabados los CD's musicales.

Los sistemas digitales de sonido usan el mismo esquema que los ordenadores. Eso significa que cada dígito tiene solamente dos valores (0 y 1). Cada dígito añadido dobla el número de valores que ese número puede manejar: Un número de un dígito tiene dos posibles valores (0 y 1); uno de dos dígitos tiene cuatro (00, 01, 10, 11), uno de tres dígitos tiene 8 valores, etc.

Los sistemas digitales miden en secciones, mientras que los analógicos miden en continuo. Una señal digital que mide desde +1voltio a -1voltio oscila entre

infinitos valores entre esos dos puntos, mientras que un sistema digital solo puede "ver" un número finito de esos infinitos valores. La diferencia entre los infinitos valores analógicos y los x (finitos) valores digitales añade ruido y distorsión a la señal.

Cuanto más dígitos tenga un sistema de grabación digital, más se acercará a la calidad que es capaz de registrar un sistema analógico. Cada dígito extra, de hecho, corta por la mitad esa diferencia. Ese aumento de "fidelidad" al original es equivalente a recortar ruido y distorsión en 6dB (decibelios). En el caso de los sistemas de grabación DV, el modo de grabación de 12 bits tiene un rango dinámico de 72dB, mientras que el modo 16bits (igual que el de los CDs de audio) da un rango de 96dB, suficientes para acomodar el rango dinámico de cualquier sonido.

Además, la grabación digital tiene otra ventaja: no hay "wow and flutter" (diferencias de sonido debidas a la irregular marcha del motor de arrastre de la cinta), debido a que los datos se almacenan en un "buffer" de memoria, que se encarga de corregir las variaciones antes de mandarlas al oído.

### 1.2.1.12.1 - Grabación de sonido en DV

A continuación se explicarán las diferencias entre los tres tipos de grabación de las cámaras digitales de MiniDV.

Lo que se encarga de convertir las señales analógicas del micrófono de una cámara digital es el Conversor A/D Es el que mide, muestrea o samplea la intensidad

de la señal analógica a intervalos regulares, creando una información numérica. Hay dos parámetros que afectan directamente al audio digital: Frecuencia de muestreo (sampling rate) y profundidad de bits de la muestra (bit depth). La frecuencia de muestreo es la velocidad a la que toma muestras de la señal analógica. cuanto mayor sea, más fiel será la muestra al sonido original.

La frecuencia más alta que un sistema digital puede grabar es siempre la mitad de la frecuencia de muestreo. Para capturar todo el espectro audible por un ser humano (unos 20.000 hertzios) se suele utilizar como estándar una frecuencia de muestreo de 44.100Hz, o 44,1KHz. Valores más altos de muestreo dan un sonido más fiel al original (de ahí viene el término "Alta fidelidad"). Valores más bajos de muestreo harán que el sonido suene más apagado.

La profundidad de bits afecta a la cantidad de bits que usa el conversor para la medida numérica de la señal. Más bits equivalen a una medida más exacta, lo que puede explicar por qué el sonido de 16bits de un Cd de audio suena mejor que un archivo multimedia de 8bits. un sistema de 8 bits equivaldría a medir un libro con una regla que solo tuviera divisiones en centímetros. Uno de 16bits equivaldría a hacer lo mismo con una regla dividida en milímetros.

Por lo tanto si se tiene un sistema de 16bits y 48KHz, este sistema será el más preciso para grabar audio. Las especificaciones de DV marcan tres posibles modos de frecuencia de muestreo: 48KHz (48.000 veces por segundo), 44,1KHz y 32KHz. Los DAT (digital audio tape) graban a 48KHz, mientras que los CD's usan 44,1KHz.

16 bits Estéreo (48KHz, 2 canales) da la mayor calidad de grabación. 16bits se refiere a la cantidad de datos grabados por muestra (816 bits pasados a decimal significan 65.536 datos por muestra)

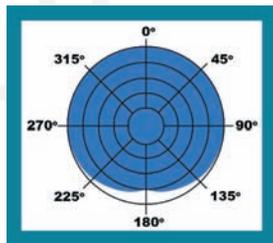
12 bits Estéreo (32KHz, 2 canales) graba en dos de los cuatro canales disponibles (Stereo1), dejando otros dos canales (Stereo2) para la adición de sonido, narración o efectos más tarde en la mesa de edición.

12 bits Estéreo (32KHz, 4 canales) graba cuatro canales simultáneamente (Stereo1 y Stereo2) a la cámara. El sonido puede de esta manera salir a 4 canales distintos.

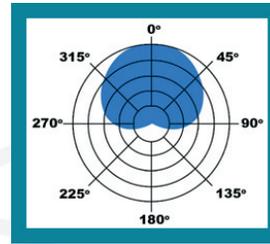
Con audio de 12 bits, la calidad del sonido es más baja que con 16bits, debido a la cantidad de datos recogidos durante el muestreo (4.096 en el caso de 12bits, 65.536 en el caso de 16bits). El sonido de 12bits se muestrea a una frecuencia de 32KHz, y por ello, al ocupar el sonido menos espacio en la pista de audio, hay "sitio" para meter dos pistas más.

### 1.2.1.12.2 – Patrones de registro de micrófonos

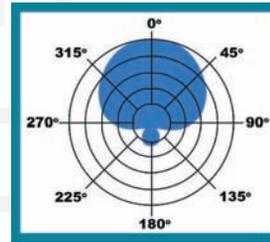
Se llama patrón de registro al radio dentro del cual un micrófono puede escuchar, algunos captan los sonidos de todas direcciones como lo hace el oído humano y otros reciben mejor los sonidos cuando provienen de una sola dirección, su representación bidimensional se llama modelo polar, que es el que se muestra en las siguientes ilustraciones.



Registro omnidireccional.  
Capta el sonido proveniente de todas las direcciones.



Registro cardioide.  
Este patrón de registro capta mejor los sonidos provenientes del frente que de los lados.



Registro hipercardioide.  
Tiene un alcance largo pero estrecho por la parte frontal y elimina la mayoría de los sonidos laterales, aunque también capta en menor medida los sonidos provenientes de atrás.

### 1.2.1.12.3 – Tipos de micrófonos

**Micrófono lavalier.** Es un micrófono pequeño que generalmente se adhiere a la ropa del actor y está conectado a un transmisor. Existen de distintos tamaños desde un dedal hasta una uña y se pueden sujetar al vestuario por medio de una pinza. Puede ser también inalámbrico.



MICROFONO LAVALIERE INALAMBRICO

**Micrófonos de mano.** El micrófono de mano es compacto y se emplea en las situaciones de producción en que resulte práctico que el ejecutante ejerza algún tipo de control sobre el registro de sonido (por ejemplo, cantantes o actores que interactúan con el público). También los hay inalámbricos.



MICROFONO DE MANO INALÁMBRICO.

**Micrófono de escopeta.** Es altamente direccional y tiene un gran rango de alcance.



MICROFONO DE ESCOPETA

**Micrófonos de auricular.** Pequeño micrófono de buena calidad que puede ser omnidireccional o unidireccional sujeto a los audífonos.



MICROFONO AURICULAR

**Micrófono limítrofe (PZM).** Este micrófono opera bajo un principio distinto, se monta cerca de una superficie reflectante, como una mesa. Una vez colocado en "la zona de presión", recibe de manera concurrente ambos sonidos, el directo y el reflejado, su ventaja principal es que registra simultáneamente la voz de varias personas con calidad similar.



MICROFONO PZM

**Micrófono de largo alcance.** Se utiliza principalmente para la grabación de sonido a larga distancia, por ejemplo, el público en un estadio.



MICROFONO DE LARGO ALCANCE

las plantas se especifican los lugares que va a ocupar la escenografía, la iluminación y los espacios muertos en caso de que no se ocupe en su totalidad el espacio disponible para nuestro el proyecto a realizar.

### 1.2.1.15 - Diagrama de cámaras

El diagrama de cámaras es un plano en el cuál se especifica la posición de la o las cámaras y sus movimientos en cada una de las tomas del video, a continuación se explican los ángulos de cámara (posición) así como los distintos tipos de encuadre que hay y los movimientos.

### 1.2.1.13 - Listado o breakdown

Es una lista muy útil en la cual se van a enumerar todas las cosas que hagan falta para la realización del video, ya que de este modo, teniendo previstas todas las herramientas cuando llegue el momento de usarlas se tendrán contempladas evitando de este modo contratiempos en la producción y grabación del mismo y por lo tanto su retraso.

### 1.2.1.14 - Plantas de piso para escenografía e iluminación

Se le llama plantas de piso a planos que se realizan de los lugares en donde se realizará la grabación, en

### 1.2.1.15.1 – Ángulos de cámara

El ángulo de la cámara es la posición que ésta tiene con respecto al sujeto u objeto que se filma o graba, cabe mencionar que los ángulos de cámara se encuentran estrechamente relacionados con los tipo de tomas de cámara.



Picado: la cámara está ubicada en un punto superior a nuestro objeto/sujeto (generalmente se usa este ángulo para denotar inferioridad).



**Contrapicado:** la cámara está ubicada en un punto inferior a nuestro objeto/sujeto (generalmente se usa para denotar superioridad).



**Cenital:** la cámara está ubicada exactamente sobre el objeto/sujeto.



**Nadir:** la cámara está ubicada exactamente debajo de nuestro objeto/sujeto (por ejemplo: bajo un cristal sobre el cual está nuestro objeto/sujeto)

La elección de cada plano está condicionada por la claridad necesaria del relato: es necesaria una adecuación entre el tamaño del plano y su contenido material, por un lado (el plano será más amplio o cercano cuantas menos cosas haya que mostrar), y su contenido dramático por otro (el plano es más cercano cuanto más dramático es su aporte o cuanto mayor es su significado ideológico).

La longitud del plano generalmente esta determinada por el tamaño del mismo, ésta está condicionada por la obligación de dejarle al espectador tiempo material para percibir el contenido del plano; de tal manera, un plano general suele ser más largo que un primer plano, pero es evidente que un primer plano puede ser largo o muy largo si el realizador quiere expresar una idea precisa: el valor dramático, entonces, gana por la mano a la simple descripción.



**Big long shot:** toma abierta extrema en donde se muestra en su totalidad el escenario.

### 1.2.1.15.2 – Tipos de tomas

El tamaño y el plano esta determinado por la distancia entre la cámara y el sujeto por la longitud focal del objetivo empleado.



**Long shot:** toma abierta donde se puede observar el escenario.



Full shot: se muestra a nuestro sujeto completo (de pies a cabeza).



Close up: toma de la cara.



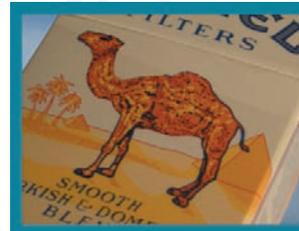
Medium full shot o american shot: se muestra al sujeto de la cabeza a tres dedos arriba de la rodilla.



Big close up o extreme close up: es una toma de algún por ejemplo, un ojo o los labios.



Medium shot: se muestra de la cabeza a la cintura.



Plano a detalle: Cuando se hace un big close up de un objeto, se denomina plano a detalle.



Medium close up: se muestra de la cabeza al torso alto.

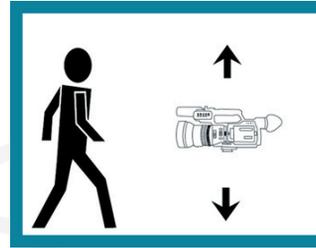
### 1.2.1.15.3 – Movimientos de cámara

El movimiento de la cámara es el recorrido que se efectúa a lo largo de una toma, "Durante la toma, la cámara puede quedarse fija o hacer una panorámica horizontal (rotación sobre su eje), o vertical (pivotan-

do de arriba a abajo), o, incluso, hacer un travelling, desplazándose a diferentes velocidades sobre un vehículo en movimiento".<sup>14</sup>

La cámara puede registrar acontecimientos simples o complejos. Puede desplazarse acompañando la acción que registra."<sup>15</sup> aunque, existen casos en que dicho movimiento es únicamente un efecto visual como es el caso del zoom.

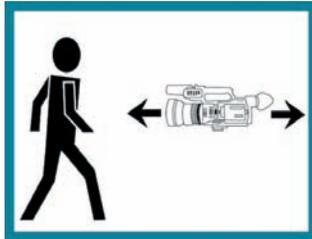
Zoom in/out: es cuando por el movimiento de los lentes de la cámara se da un efecto de acercamiento (in) o de alejamiento (out).



Tilt up/down: la cámara se mueve verticalmente hacia arriba (up) o hacia abajo (down).

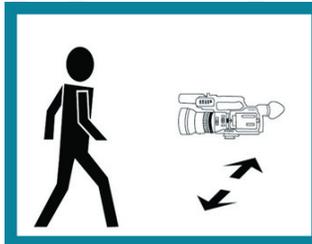


Pan right/left: la cámara gira sobre su eje a la derecha (right) o a la izquierda (left).



Dolly in/back: la cámara se acerca (in) o se aleja (back) de nuestro sujeto por medio de un riel.

Wipshot: es un paneo de 360° o un paneo normal rápido.



Travel right/left: la cámara se mueve a la derecha (right) o a la izquierda (left).

### 1.2.1.16 - Perfil de personajes

En este punto se detalla a fondo cada uno de los personajes que intervendrán en el video, ya sean reales o caracterizaciones, se enumeran sus características físicas y psicológicas de los mismos. La creación de un perfil detallado de cada personaje permitirá que las actores profundicen más su interpretación del guión otorgándole más realismo a las situaciones que se desarrollen.



Traveling shot: la cámara rodea al sujeto.

<sup>14</sup> Martín, *El lenguaje del cine*, p. 43.

<sup>15</sup> Arijon, *La gramática del cine*, p.17.

### 1.2.1.17 – Audición o casting

El casting es la búsqueda de los actores para el video, donde se hace una convocatoria para que se presente la gente interesada y que cumpla el mínimo de requisitos para cada personaje y por medio de varias pruebas ya sean de voz, actuación y de cámara, se seleccionará a los candidatos que mejor llenen las expectativas para los personajes.

### 1.2.1.18 – Caracterización o maquillaje

Se utiliza para caracterizar a un personaje, cubrir imperfecciones de la piel, resaltar o disminuir algún rasgo, a base de sombras y luces (pigmentos).

“Un buen trabajo de maquillaje, básico y discreto ayuda a resaltar los colores normales (igualando los tonos de la piel, reduciendo el brillo de una cabeza calva), minimizando cualquier mancha o distorsión (como lunares u orejas pronunciadas), al tiempo que enfatiza los puntos buenos. Sin embargo, con las lentes en close up cualquier maquillaje exagerado se percibirá seguramente como antinatural.”<sup>16</sup>

En el caso de caracterización para prótesis y texturas, los materiales más comunes que se utilizan son los siguientes.

**Silicón:** producto derivado del silicio, con base química utilizado para crear moldes, piel sintética y adhesivos. Puede ser pigmentado y su flexibilidad variable.

**Hot glue:** un adhesivo termofusible que puede ser calentado hasta quedar líquido.

**Gelatina o gel:** Era el material utilizado antiguamente para efectos de a piel y carne translúcida, el problema con este material es su baja resistencia al calor natural o artificial.

### 1.2.1.19 - Diseño de vestuario

“La ocasión determina el tipo de vestuario que luce mejor en televisión. Como la cámara observa al ejecutante tanto desde distancias largas como cortas, las líneas, la textura y los detalles son tan importantes como el esquema de color general”<sup>17</sup>

Cuando se requiere de un vestuario especial para los intérpretes del video, en esta etapa de la preproducción es cuando se realizará, de ser un vestuario habitual aquí es cuando se seleccionará el vestuario de cada uno de los personajes, tomando en consideración la época a representar, su estrato social y cultural.

### 1.2.1.20 - Directorio general

Aquí se selecciona el equipo de trabajo (staff) que intervendrá en la producción del video, se buscará a las personas adecuadas y se hará una lista en la cual se menciona el nombre de cada persona y el puesto que ocupará en la realización del mismo.

**Director:** Se encarga del elenco y las operaciones técnicas. Es el responsable principal de transformar un libreto en mensajes de video y audio eficaces.

<sup>16</sup> Burrows, *Producción de video, disciplinas y técnicas*, p.51

<sup>17</sup> Zettl, *Manual de producción de televisión*, p. 405

*Guionista:* Se encarga de escribir o adaptar un argumento previamente escrito para su realización.

*Productor:* Es el responsable de todo el personal que trabaja en la producción y de coordinar todos los elementos técnicos y no técnicos ( manejar presupuesto y trato con personal ajeno como patrocinadores y clientes).

*Director de fotografía:* Se encarga de decidir finalmente que luces o que tipo de iluminación se utilizará en la escena para transmitir de forma adecuada el mensaje que se desea.

*Vestuario:* Diseña y elabora el vestuario de los talentos y generalmente se le contrata como trabajador independiente.

*Casting:* La persona encargada del casting conseguirá a los actores y extras (si es necesario) necesarios para la realización del proyecto, cuidando que tengan las aptitudes necesarias previamente especificadas por el director y el productor.

*Jefe de producción:* Está a cargo de todas las actividades que se llevan a cabo en el set o locación. Dirige el elenco, se apoya en las indicaciones que el director da a este y supervisa al personal de piso, es responsable de la instalación de la escenografía y del decorado del escenario.

*Script o secretaria de dirección:* Apoya al productor y director durante la producción real. Durante los ensayos toma notas de las sugerencias del productor y/o director, Anota los tiempos de duración de cada toma de cada escena así como las repeticiones de cada una.

*Ayudante de script:* Es la persona que se encarga del manejo de la claqueta.

*Camarógrafo:* Es el encargado de la operación de las cámaras.

*Iluminador:* Se encarga de acomodar la iluminación en forma adecuada con lo que previamente ha decidido el director de fotografía.

*Director de escena:* Es el encargado de distribuir a los actores en la escena, se encarga de realizar el marcate.

*Escenógrafo:* Se encarga de los aspectos creativos del diseño de un video, seleccionando los elementos más pertinentes para la escenografía.

*Sonido:* Realiza la pista de sonido (diálogo y efectos) en la postproducción. La mayoría de las veces es contratado como trabajador independiente.

*Maquillaje y peinado:* Es el encargado de maquillar y peinar a todo el elenco, generalmente se le contrata de forma independiente.

*Foto fija:* Se encarga de la realización previa de fotografía para la ambientación de la escenografía (como ejemplo, fotos familiares de los personajes) así como tomas fotográficas de la grabación y de todo el personal involucrado en la producción que puede ser usado posteriormente para publicidad.

*Editor:* Opera el equipo de edición durante la postproducción. Participa en la toma de decisiones creativas para la edición.

*Catering:* Es la persona o compañía encargada de proporcionar los alimentos y bebidas para todo el equipo de producción durante la realización, se contrata como un servicio externo.

*Transportación:* Es el encargado del transporte de todo el equipo técnico y humano.

### 1.2.1.21 - Presupuesto de la producción

Es el costo calculado que tendrá la producción del video, aquí se incluyen todos los gastos que se requieren para la realización del video como son, la renta de equipo y transportación entre otras cosas, es una cotización de la elaboración del video.

“Los factores técnicos que un productor debe considerar en la preparación un presupuesto son formato, duración, proporción de rodaje (o radio de filmación) y plan de producción. Naturalmente que el reparto, los acuerdos sobre la línea, salarios, efectos especiales, locaciones, equipo, escalafón del personal, etc, pueden influir drásticamente en el costo de un filme”<sup>18</sup>

### 1.2.2-Realización o producción

Aquí se pasa al segundo punto de la realización de un video, una vez teniendo una planeación detallada del proyecto, es cuando se lleva a cabo la grabación del mismo, ésto se conoce como “producción”, aquí es la etapa en la cual se graba el video quedando registrado en tomas sueltas que posteriormente tendrán sentido una vez se acomoden y se unan en la postproducción.

#### 1.2.2.1-Junta de producción

Una vez que se ha realizado toda la planeación, y habiendo escogido a todo el equipo humano que nos

•••••  
<sup>18</sup>Bernstein, Producción cinematográfica, p.356

ayudará, se hace una junta con las personas clave en nuestra producción para discutir el trabajo que a cada uno de ellos les corresponderá.

#### 1.2.2.2- Llamado a elenco

Se le notifica a todo el elenco las fechas de grabación y cuando será requerido cada uno de ellos.

#### 1.2.2.3- Llamado a staff

Se le informa a todo nuestro staff las fechas de grabación, así como lo que se espera de cada uno de ellos.

#### 1.2.2.4- Dirección escénica

La dirección escénica es la etapa de la producción en la cual se define el espacio que ocupará cada uno de nuestros actores, así como los movimientos y las intenciones de ellos, se observa la actuación o histrionismo y se hacen ajustes a los actores.

El director debe tener una idea concreta del libreto como son la psicología de los personajes, caracterizaciones, interrelación de fuerzas, etc. Los actores pueden ofrecer sugerencias que pueden convenir al proyecto siempre y cuando el director no haga demasiadas concesiones a su autoridad. El escritor debe estar presente para realizar cualquier cambio en los diálogos.

### 1.2.2.5- Ensayo general

El ensayo nos sirve para aclarar cualquier duda que pudieran tener nuestros actores, o el equipo técnico en cuanto a la posición que deben ocupar en cada una de las tomas.

El ensayo general es una simulación de la grabación con todos los elementos que estarán presentes en el momento de grabar como serían, la iluminación, escenografía, maquillaje, vestuario, cámara y actores.

### 1.2.2.6- Registro o grabación

Esta es una de las partes más importantes de la producción ya que habiendo hecho una planeación detallada de nuestro proyecto, es cuando se lleva acabo el mismo, es cuando se registran cada una de las tomas que posteriormente la unión de ellas nos dará por resultado un video coherente.

### 1.2.2.7-Tomas de apoyo o patos

Los patos son una parte importante en la grabación, ya que son tomas extra que se hacen durante la grabación, para rellenar cualquier falta de continuidad a la hora de editar, son de gran ayuda ya que estos nos pueden evitar en un momento dado repetir alguna escena evitándonos perder tiempo y un gasto extra.

<sup>19</sup> Bernstein, Producción cinematográfica, p.360

### 1.2.3-Conclusión o postproducción

“La etapa de edición y postproducción depende en gran medida de la etapa de rodaje. Si todo el material que ha sido rodado fué cuidadosamente registrado, la edición será muy simple.”<sup>19</sup>

Una vez teniendo el material grabado, se ha finalizado la etapa de producción y comienza la postproducción, sólo cuando es digital se pasarán todas las tomas a un ordenador para ser editado el video, se harán ajustes tanto de sonido como de imagen, se integrará también la música que servirá para crear el ambiente y se integrarán las transiciones y los créditos, finalmente se renderizará para obtener nuestro producto final.

#### 1.2.3.1- Banco de imágenes

Conocido también como Stock, son imágenes a las que se recurre para referirse a hechos que ya han ocurrido (por ejemplo: acontecimientos históricos), o que por cuestión de tiempo o presupuesto no se tiene la posibilidad de grabar y que ya han sido registradas previamente.

#### 1.2.3.2- Calificación de material

La calificación de material consiste en hacer un registro detallado de todas las tomas realizadas indicando el número de escena, de toma, su duración, y lo que ocurre en la misma, esto facilita el proceso de edición habiendo seleccionado previamente que tomas son las

que se eliminarán y cuales se usarán para la creación del video, de tal forma que ayuda a reducir tiempos durante la edición del proyecto.

### 1.2.3.3- Break de edición

El break de edición es una lista en la que se detalla todo lo que se necesitará para poder llevar acabo la edición, en este caso será todo el hardware y software que nos permita editar adecuadamente. La creación de esta lista nos permitirá lograr la edición en menos tiempo lo que se traduce en disminuir costos en el caso de que se rente equipo para editar o se encargue el trabajo a personal ajeno a la producción.

### 1.2.3.4 – Ordenamiento o edición

En este punto de la postproducción es en donde viene el trabajo más fuerte, es donde se hace todo el vaciado de las imágenes al ordenador para posteriormente editarlo, se acomodaran todas las tomas para ir creando cada escena de nuestro video y se integraran transiciones entre toma y toma o escena y escena, así como los créditos tanto iniciales como finales y la música de fondo y finalmente se renderizará, entendiendo por renderizar, calcular las diferencias que hay en las transiciones que hayan sido integradas así como el título y los créditos, ya sean sobre video o fondo de color, para obtener finalmente el proyecto no como un conjunto de tomas, sino como uno solo.

•••••  
<sup>20</sup> Burrows, Producción de video. Disciplinas y técnicas, p.202.

## 1.2.3.4.1 – Formatos de edición

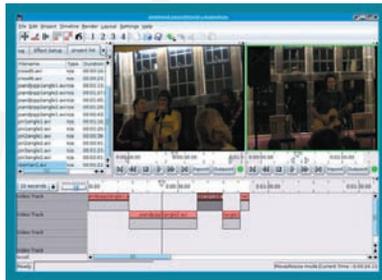
“Existen dos procesos básicos que se pueden usar en la postproducción. La edición lineal ha existido por muchos años y se basa en el uso de videocassettes como el origen de la mayor parte de las imágenes y como el medio de grabación. La edición lineal es, en esencia, el proceso de grabación de una cinta a otra. La edición no lineal se ha vuelto común en la última década; el advenimiento de computadoras más rápidas y el video digital han incentivado su creciente uso. En la edición no lineal, el video se graba digitalmente en un medio de acceso variable ( como una unidad de disco duro), y luego se edita usando una computadora. El cassette -si se incorpora- solo se utiliza para capturar las imágenes de video iniciales y después grabar el proyecto de edición terminado. Todas las funciones de edición, como la selección de tomas y su unión, se realizan mediante una computadora.”<sup>20</sup>

La mayoría de los editores usan una o más líneas de tiempo para representar la secuencia de edición; en los programas más sencillos hay un canal de video y uno de audio, y en los más completos tienen varios canales tanto de audio como video, esto nos permitirá mezclar varios sonidos así como imágenes.

Una de las más grandes ventajas que ofrece la edición no lineal, es que permite insertar gran cantidad de transiciones así como efectos especiales (niebla, negativo, ruido, etc.) y de corrección (iluminación, contraste, etc.), otra ventaja es que aun teniendo ya terminado el proyecto siempre se le podrán hacer cambios ya que los clips de audio y video no quedan grabados en una cinta como en la edición lineal, ya que la edición que se ha hecho está en la memoria del ordenador como una serie de marcadores que indican donde entra un clip de video y de audio y en donde cambia a otro.



EDICIÓN LINEAL



EDICIÓN NO LINEAL

## 1.2.3.4.2 - Cambio de toma o transiciones

La transición es un efecto que ayuda a que el cambio de una escena a otra sea más suave manipulando la imagen y existe una gran variedad, a continuación se mencionan las más comunes.

Cierre-abertura en fundido

"Este procedimiento de cambio de tiempos (o de paso de tiempo) es sugerido por una imagen en la pantalla virando a negro gradualmente para ser reemplazada por otra imagen que aparece progresivamente (apertura en fundido) o que se impone brutalmente."<sup>21</sup>

<sup>21</sup> Arijon, Gramática del lenguaje audiovisual, p.599.

<sup>22</sup> Idem,p.601

Fundidos en blanco o en color

En esta transición la imagen a ser sustituida se va coloreando hasta cubrir de blanco la totalidad de la pantalla y sobre este color aparece la siguiente imagen.

El fundido a color es similar al fundido en blanco, aunque puede haber un variante, se pueden llegar a usar dos colores en una sola transición, uno para salida y otro para entrada para sugerir el tipo de ambiente de las secuencias relacionadas.

El fundido también se puede hacer sin el uso de color, sobreponiendo la imagen de entrada sobre la imagen de salida al tiempo que ésta se desvanece.

Superposición

En esta transición aparece la siguiente escena desplazando a la anterior barriendola vertical u horizontalmente hasta ser reemplazada en su totalidad.

Otra forma de superposición es la aparición de una línea vertical, horizontal o diagonal que atraviesa la imagen de un extremo a otro de la pantalla revelando la siguiente escena, esta transición se usa más para mostrar cambio de temporalidad.

Efectos de diafragma

En esta transición se toma algún detalle y este va aumentando su tamaño hasta cubrir la totalidad de la pantalla y así pasar a la siguiente escena.

Zonas de sombra

"Otra forma para simular el cambio de época, es que la cámara haga una panorámica o un travelling detrás de una zona en sombras que recubre la imagen, y luego cortar para un sistema similar, abierto en la escena siguiente."<sup>22</sup>

### **1.2.3.5 - Master o producto final**

El master o producto final es cuando una vez teniendo terminado el proyecto se graba ya sea en un cassette o en un cd, y se le conoce como master ya que es de éste de donde se harán todas las copias que se necesiten o que se quieran.

### **1.2.3.6 - Reproducción o multicopiado**

Cuando ya se ha realizado el master, apartir del mismo, se realizarán todas las copias necesarias para su transmisión. Cabe mencionar que independientemente del formato en el que se haya obtenido el master las copias pueden ser creadas en diversos formatos ajustandose al más apropiado dependiendo del medio final de transmisión.

### **1.2.3.7 - Emisión o transmisión**

Es la última fase de el proceso de realización de un video, como su nombre indica es la transmisión del video al público meta independientemente del medio final que se use para proyectarlo.

CAPÍTULO

2



PROGRAMA ABRELATAS DE CANAL ONCE

(MARCO DE REFERENCIA)

# PROGRAMA ABRELATAS DE CANAL ONCE (MARCO DE REFERENCIA)

## 2.1 - Historia de Canal Once

El Canal Once del Instituto Politécnico Nacional inició sus transmisiones el lunes 2 de marzo de 1959 con una clase de matemáticas impartida por el profesor Vianey Vergara Cedeño, el mismo día en que estalló un movimiento de huelga estudiantil en esta institución, que llevaría al ingeniero Alejo Peralta, director del Politécnico, a renunciar pocos días antes de terminar su gestión.

Durante su primer año de transmisiones del canal Once, los contenidos fueron marcadamente académicos, con conciertos ocasionales.

En julio de 1960, surgió su primera transformación, cuando Brígida Alexander, actriz experimentada en el campo de la televisión comercial encabezó la dirección de programas y el contenido se volvió más cultural e incrementó la programación diaria, de una hora y media a cuatro horas, con 32 series semanales, que ya incluían programas de música mexicana, teleteatros y deportivos.

Con una imagen deficiente y con una cobertura que solo cubría una pequeña parte del Valle de México, el canal empezó a ser una alternativa de las artes y las ciencias en televisión. Plácido Domingo participó de una serie dedicada a la ópera.

En éste mismo periodo se construye el estudio "B", lo suficientemente grande como para representar no sólo obras teatrales, sino telenovelas como "Casa de estudiantes", con actores del grupo de teatro estudiantil del Politécnico o grupos de ballet sin el riesgo de que las bailarinas chocaran ya contra las lámparas al saltar.

En los años sesenta el canal enfrentaba varios retos de producción pero había uno mayor, que el canal se viera. Entonces se recurrió a todo: desde el reparto de antenas adicionales, las cuales eran vendidas a veinte pesos a los interesados, hasta reubicar la antena de transmisiones del Casco de Santo Tomás al Cerro del Chiquihuite, a 700 metros sobre la ciudad de México, donde aún se encuentra.

Se transmitía con un horario de lunes a sábado, de las 5.00 de la tarde a las 11.00 de la noche. Uno de los primeros grandes éxitos de audiencia fué la transmisión de los juegos de futbol americano, aunque la señal llegaba con dificultades a la colonia Condesa.

En 1962, Luis Carbajo, jefe del Departamento de Locutores, creó el programa "Mi columna y yo", en el que cada semana era invitado un periodista de renombre a comentar el ambiente político; la idea era que el columnista mencionara en su espacio periodístico al canal, pero el resultado fué el inicio de programas de análisis político que gradualmente se desarrollarían en Canal Once.

En ese mismo año se inició la tradición del programa de debate con "Pro y Contra", que conducía Eduardo Castellanos en el cual se confrontaban opiniones sobre

diversos temas tales como el control natal, la minifalda o la vigencia de la Revolución Mexicana. Su programa sobre la Talidomida (medicamento tomado por mujeres embarazadas que produjo malformaciones en los recién nacidos), que causó tanto impacto que se debió hacer una segunda parte a petición del público.

En 1968 durante el movimiento estudiantil, el Canal estuvo a punto de ser ocupado por los miembros del Comité Nacional de Huelga. Gracias al entonces director, el ingeniero Carlos Borjes Cevallos, no fué así ya que los convenció de lo inútil de la acción, porque la Secretaría de Comunicaciones neutralizaría con sacar del aire la señal.

Gracias a la preocupación gubernamental por cubrir con dignidad el compromiso de los Juegos Olímpicos el Canal Once recibió una dotación insólita de equipo técnico para cubrir las diferentes actividades del que era, sin duda, el escaparate más importante del país hacia el resto del mundo en toda la década.

En 1969, un decreto presidencial definió la relación del Canal con el gobierno: su órgano rector sería la Secretaría de Educación Pública. La Secretaría de Comunicaciones y Transportes se haría cargo de la operación técnica.

Lo que podía verse como una forma de ejercer control ideológico gradualmente se convirtió, en una serie de espacios cada vez más vinculados a las inquietudes de la sociedad por omisión de la televisión comercial.

Canal Once se transformaba a la par de la televisión mexicana en general; el gobierno había decidido intervenir directamente en la televisión con la adquisición del Canal 13 para contrarrestar la influencia de la nueva empresa privada, TELEVISIA.

La tecnología iba un paso adelante de la política. Durante los sesenta, la televisión se había difundido por el país gracias a una extensa red de microondas; para 1970, llegaba a todo el país gracias al uso del satélite, y unos años después, la televisión por cable terminaría de hacer llegar la señal de canales locales y hasta extranjeros a todo el país.

El Canal Once pasaba por fin de blanco y negro a color. Su programación cubría 16 horas diarias los siete días de la semana. Su oferta estaba cada vez más cerca de los intereses de la sociedad, ya fuera en los programas que fomentaban el debate o la exitosa transmisión de los partidos de fútbol americano.

Desde los setenta, se vuelve la tribuna de voces muy personales de nuestra cultura.

Desde hace veinticinco años, el canal ha hecho ver las preocupaciones así, como los cambios en la vida de los adultos y niños. Cristina Pacheco ha dado voz al México que no se escuchaba en los medios de comunicación.

Actualmente el director de Canal Once es Julio Di-Bella Roldán persona que cuenta con una amplia trayectoria tanto en radio como en televisión e incluso también ha participado de la política en México, ya que perteneció al gabinete gubernamental del estado de Guanajuato cuando este fué presidido por Lic. Vicente Fox Quezada, actual presidente de México.

A partir del 2001, Canal Once ha estado en renovación de imagen y elaboración de contenidos de mayor calidad logrando de este modo el reconocimiento tanto nacional como internacional, obteniendo numerosos premios nacionales y extranjeros de prestigiadas asociaciones y concursos.



de aquellos con opiniones diferentes, pero que se manifiestan de manera respetuosa en la consideración de que son igualmente dignos de respeto.

- 6.- En Canal Once se evita la emisión de imágenes pornográficas de cualquier índole.
- 7.- En la carta programática de Canal Once tienen cabida las series y los programas cuya prioridad sea la promoción de valores humanos, civilizados y reflexivos en el ámbito de las relaciones sexuales. Una prioridad en las distintas series y programas sobre sexualidad consiste en abordar el intrincado laberinto de las relaciones heterosexuales, bisexuales, homosexuales o de grupo sin ninguna inhibición, pero omitiendo imágenes que lastimen la sensibilidad de la gente. De ahí el propósito de mostrar toda la complejidad sociocultural y evitar la utilización de imágenes limitadas a la genitalidad (escenas reales de coito, sexo explícito, sexo simulado o la exhibición de órganos genitales), ya que la sexualidad en toda su plenitud implica aspectos que rebasan esta visión estrecha que se presta sólo al lucro y la desinformación, dejando de lado aspectos socioculturales y afectivos sumamente importantes.
- 8.- Con el firme compromiso de exaltar una sexualidad jubilosa: sin culpa ni remordimiento; equitativa y responsable, dentro de los contenidos de Canal Once queda excluida cualquier expresión de violencia sexual o agresión física. En sintonía con la idea de que el sexo con responsabilidad es, sin duda, una actividad saludable, necesaria e incluso gratificante en distintos planos de la vida humana, en Canal Once tiene lugar el análisis de las diversas preferencias sexuales, fantasías, conductas, modas, tendencias y percepciones. Por todo ello, bajo ninguna circunstancia transmite la apología o la caricaturización de las diversas preferencias sexuales.
- 9.- Son excluidas de los contenidos televisivos del Once escenas o imágenes cuya esencia sea el fomento de cualquier tipo de violencia, desde la que se efectúa entre personas hasta las que se desatan en el seno de una familia o las originadas por controversias religiosas, odios raciales o desacuerdos políticos, económicos y sociales. Ello es diferente del hecho de mostrar un documental en el que se presente, de manera contextualizada, alguna de estas problemáticas con la idea de promover la reflexión y el análisis.
- 10.- En Canal Once hay un absoluto respeto por la integridad de las obras intelectuales (películas, series y programas unitarios, de cualquier género). Por ello, no se admite su mutilación, el corte de escenas o la censura. Si la obra audiovisual contiene situaciones que pudieran ofender a un determinado segmento del público, la solución es programarlo en un horario nocturno conveniente en términos de audiencia, y será responsabilidad de los padres el consumo televisivo de los hijos en horarios no recomendados para ellos.
- 11.- Canal Once nunca aporta recursos para contenidos cuyo objetivo radica en contravenir una convivencia humana armoniosa. Por ende, rechaza la promoción de prejuicios, odios y conductas agresivas e irracionales. En cambio, sustenta el compromiso de apoyar y propiciar contenidos televisivos basados en valores éticos ligados a la pertenencia a una civilización y el respeto por los demás.
- 12.- La violencia es un fenómeno común en el mundo que nos rodea, por lo que es un error negar su existencia. Pero hay una gran diferencia entre promover la violencia en la sociedad y mostrar contenidos donde exista la violencia dentro de un contexto fundamentado en las causas que la motivan. En diversas series y películas, la violencia es muchas veces el resultado de un conflicto dramático que

se dirige hacia un objetivo predeterminado. Este caso es frecuente en las nuevas propuestas cinematográficas que utilizan la violencia para subvertirla, elaborando un discurso no apologético sino crítico hacia el ejercicio de la violencia en el mundo y la sociedad. Es por eso que siendo Canal Once una televisora de perfil cultural y educativo, no puede cerrarse a dichas propuestas que, como ya se mencionó, se programan en un horario aceptable (de lunes a domingo a partir de las 10:00 PM), donde nuestra audiencia abarca de adultos jóvenes a adultos mayores.

13.- Canal Once propicia el respeto y la tolerancia a las ideas, fomenta la democracia y promueve el entendimiento entre los más diversos pensamientos. El concepto de pluralidad es uno de sus pilares fundamentales. En este sentido, no se acepta ningún tipo de discriminación o trato condescendiente con personas que pertenezcan a las llamadas "minorías". Para Canal Once la sociedad está conformada por personas distintas, pero en ningún caso con capacidades superiores o inferiores, sino más bien diferentes y complementarias de la vida en sociedad. Por eso, Canal Once genera espacios en su programación destinados a que las personas expresen con total libertad sus opiniones y su especial forma de ser; asimismo, ofrece a sus espectadores una oferta televisiva diversa regida por la tolerancia y el respeto a las ideas o creencias que se presentan hoy en día en el mundo. Aunado a ello, las personas nunca serán encasilladas o estereotipadas por presentar una opción sexual distinta de la heterosexual, o por pertenecer a un determinado género o a una clase social. Canal Once trabaja para todos ellos bajo un lema único: producir contenidos que fomenten el desarrollo humano.

14.- Canal Once de ningún modo produce o transmite con-

tenidos que muestren condescendencia alguna hacia las situaciones de nuestros televidentes con capacidades o necesidades especiales. Cualquier rasgo de conmisericordia es una forma más de segregación. Asimismo, tampoco se transmiten contenidos que hagan mofa, burla o caricatura de dicha condición o de situaciones protagonizadas por las personas con necesidades especiales. Por el contrario, Canal Once transmite programas y documentales de calidad que promueven la inclusión, el trato adecuado y el respeto a las personas con capacidades especiales, tomando en cuenta que son parte fundamental de nuestra sociedad. Incluso se cuenta con programas que muestran una preocupación por este segmento de televidentes. Un ejemplo de ello son las películas audio-descriptas, las cápsulas informativas y los programas dedicados a la orientación y promoción de una cultura incluyente y ausente de cualquier tipo de lástima que aparecen con frecuencia en nuestra oferta de programación.

15.- Canal Once se interesa de manera especial por los contenidos que fomentan el respeto a la tradición representada por los adultos mayores. Por lo mismo, transmite documentales, programas y series que incluyen la situación y las problemáticas protagonizadas por estos importantes miembros de nuestra sociedad".<sup>24</sup>

Resumiendo Canal Once es la voz de las manifestaciones sociales, culturales, artísticas y políticas, y favorece la cultura e igualdad en todos los ámbitos.

## 2.2 - Historia del Programa Abrelatas

Abrelatas es un programa encargado de difundir la producción en video y cine de largo y cortometrajes, así como de animaciones y documentales, al ser un programa abierto a cualquier persona interesada en la producción audiovisual sin importar si son aficionados o profesionales ofrece una mayor oportunidad para exponer los trabajos que se realizan, de este modo se apoya la producción nacional.

La audiencia del programa abarca público de cualquier nivel socioeconómico teniendo una mayor recepción entre jóvenes con un grado de estudios más avanzado y más en específico de carreras afines a la producción audiovisual.

Este programa se transmite por Canal Once los jueves con un horario abierto de 22:00 hrs a 24:00 hrs y los contenidos de los diversos trabajos expuestos son libres, no hay limitante alguna, aunque, la calidad del audio y de la imagen son factores importantes para su transmisión. La selección del tema así como el manejo que se le da a la historia no tienen restricción alguna.

El equipo que conforma la producción de abrelatas está integrado por cinco personas:

Tony Pardo - Productor  
Jaime Bárcenas - Jefe de producción  
Carolina Ramírez - Relaciones públicas  
Joaquín Rodríguez - Guionista  
Daniela Michelle - Conductora

Este reducido equipo que da vida a "Abrelatas" no pertenece propiamente a Canal Once, pero si forma parte del canal el equipo técnico que graba y transmite el programa, como son: el responsable de estudio, el floor manager, el encargado de audio, operadores de video, iluminador, microfonista, switcher, operador de teleprompter, camarógrafos, asistentes, titular, etc.

La idea del programa surge en el 2002 de Tony Pardo, actual productor del programa, ya que debido a la poca difusión de la producción audiovisual se busca un medio de contribuir a esta causa, entonces se concibe la idea de un programa exclusivo a este fin y que su transmisión se da en Canal Once, siendo éste el canal cultural con mayor audiencia en la televisión abierta mexicana.

En diciembre de 2002 se realiza la primera transmisión de Abrelatas a modo de programa piloto, iniciando con una película muda de los 70's llamada "Tepeyac" restaurada por la filmoteca de la U.N.A.M. que fue musicalizada en vivo, esta primera emisión resulta ser un éxito y en junio de 2003 arranca el programa con la transmisión de los cortometrajes de participantes y ganadores del concurso de la estación Radioactivo 98.5 fm. Posterior a esto se han realizado varios conciertos fílmicos igual con películas mudas y en vivo, creando un nuevo canal para difundir la nueva producción nacional de bajo presupuesto o independiente ya que actualmente el circuito de difusión de la producción de videos en México es de difícil acceso.

Abrelatas procura conservar la integridad de todos los proyectos que recibe y al no estar destinados a un fin lucrativo ofrece una mayor oportunidad de expresión al no tener que lidiar con los derechos de autor por ejemplo en la música que sea incluida en los proyectos, de este modo ofrece una ventana a la necesidad de comunicación de ideas.

CAPÍTULO

3



REALIZACIÓN DEL VIDEO

# REALIZACIÓN DEL VIDEO

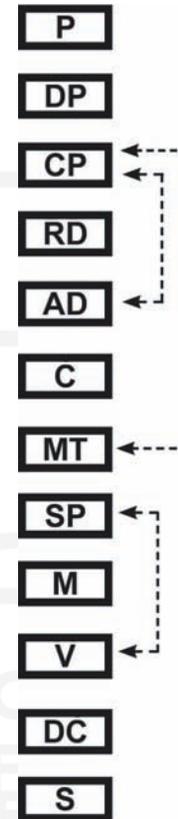
## 3.1 Metodología de Bruno Munari

Todo problema tiene una solución y si hablamos del diseño este tiene sus propias metodologías para resolver las dificultades con las que se relaciona directamente. "El método - continúa este autor -, es un instrumento aplicable que de ninguna manera debe considerarse absoluto y definitivo; es, por lo tanto; modificable si, en el desarrollo de la práctica por la aplicación del método, hubiera otros valores objetivos que mejoraran el proceso"<sup>25</sup>

El diseñador es una persona creativa capaz de proyectar una respuesta con un sentido estético involucrando el diseño visual, industrial, gráfico y sin olvidar la investigación del mismo.

El diseñar es el concebir una idea y ésta se realiza con elementos objetivos y lógicos, que darán como resultado final un proyecto bien realizado, en dónde los signos empleados, den una correcta estimulación al receptor. Esto solo se puede lograr si el diseñador utiliza la metodología que más adapta a su problema y esto lo lleva a una estructura coherente y exacta de la solución con sus componentes.

Para este proyecto en particular, la metodología que más se adapta, para dar la correcta solución al problema, es "El método proyectual de Bruno Munari", en el cual nos dice que se divide en los siguientes pasos:



- DP - Definición del Problema
- CP - Definición y Reconocimiento de Subproblemas
- RD - Recopilación de Datos
- AD - Análisis de Datos
- C - Creatividad
- MT - Materiales y Tecnología
- SP - Experimentación
- M - Modelos
- V - Verificación
- Dibujos constructivos
- S - Solución

### 3.1.1 – Aplicación de la metodología de Bruno Munari al video

# “Trabajo, yo?”

El metodo proyectual de Bruno Munari se adecua a este proyecto por que esta metodología facilita una buena estructuración interna sin descuidar la estética del trabajo ya que cumple con la función de persuadir al receptor y comunicar con los elementos necesarios para lograr los objetivos propuestos.

En el caso del video a realizar en este trabajo, estos son los puntos aplicados de la metodología de Bruno Munari.

#### > **Problema**

Crear conciencia acerca de la unión libre y las consecuencias de tomar esta decisión sin pensarlo, por medio de un video que se pueda presentar en canales masivos de comunicación.

#### > **Definición del problema**

Realización de un video para jóvenes de 18 a 25 años para transmitir el mensaje en televisión abierta.

#### > **Definición y reconocimiento de subproblemas**

Investigar sobre la unión libre, hacer un guión literario, buscar el medio de difusión más adecuado, rentar equipo de video, audio e iluminación, contratar al personal de staff, al equipo técnico, realización de casting para los actores, conseguir locaciones y realización de un set.

#### > **Recopilación de datos**

A partir de la investigación sobre el tema de la Union libre, se tiene una idea definida para ser transmitida al público, considerando el canal de comunicación más efectivo que en este caso es Canal Once, canal de televisión abierta.

#### > **Creatividad**

Se elabora un guión literario, en donde se desarrolla una historia presentando el perfil físico y psicológico de los personajes, aquí se plasman las peripecias que tienen que pasar para llegar al climax de la historia y así llegar al desenlace de la trama.

#### > **Materiales y tecnología**

Cámara de video digital Sony DSR-PD170, tripié, extensiones, equipo de iluminación básica, un micrófono Boom. Una Computadora de escritorio iMac G4 y el programa Final Cut Pro 4 para editar el video.

#### > **Experimentación**

Se realizaron varios guiones (lluvia de ideas), bocetos para la escenografía, bocetos para el set.

#### > **Modelos**

Se eligió un guión definitivo, le escenografía y el set a construir, y la locación a conseguir, las tomas a realizar, los movimientos de cámara, además de la musicalización, el diseño grafico del video y el casting.

### > Verificación

Se comentaron las propuestas con varias personas pertenecientes al público al que irá dirigido para seleccionar la que tendrá mayor recepción y entendimiento, por lo tanto la que se espera que sea más funcional.

### > Dibujos Constructivos

Se realizan los planos que servirán de guía para la realización del video, como son, esquemas de iluminación y de cámaras, dibujos de la escenografía, storyboard y guión técnico.

### > Solución

Cortometraje: ¿trabajo, yo? Para programa Abrelatas transmitido en Canal Once

## 3.2 – Preparación o preproducción

### 3.2.1 – Tema o evento

El tema de este proyecto es la unión libre y posibles consecuencias de tomar una decisión a la ligera, el título de este cotrometraje es "Trabajo,¿o?"



<sup>26</sup> Suares, *Mediando sistemas familiares*, p.256.

<sup>27</sup> Molina, *La familia como factor de desarrollo en la artritis reumatoide*, p.115.

## 3.2.2 – Etapa de investigación

La sociedad en la que vivimos ha sufrido cambios a través del tiempo, y por lo tanto el concepto de familia ha ido evolucionando a la par. "La vida familiar es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que atraviesa distintos momentos; esto lleva a que las familias varíen en función de quiénes son los integrantes, cómo se modifican las relaciones entre ellos, cuáles son las diferentes tareas que la sociedad espera que cumplan los distintos miembros a lo largo de su evolución individual y en relación con otros integrantes de la familia"<sup>26</sup>

"La familia mexicana se transfiere los desordenes de la sociedad, es decir que sus integrantes jamás estuvieron listos para entrar en tal unidad que día con día crece más pues ahora la familia se desintegra o de ser un patriarcado se convierte en un matriarcado, y el abandono hace presencia en sus individuos que se deterioran con cada segundo que el tiempo marca como verdugo insaciable en la pérdida radical de la conciencia colectiva."<sup>27</sup>

Con la llegada de la modernidad en el mundo (siglo XIX) se viven cambios en distintos ámbitos de la sociedad, así como la desintegración de las familias que no pudieron sobrellevar la craga del cambio social, empieza entonces en México a hablarse de que la familia pequeña vive mejor, la economía empieza a desgajarse, los hijos son enviados a guarderías y permanecen en este lugar hasta que la madre o el padre los recogen, fracturandose así la relación entre padres e hijos. Por lo que la vida familiar queda ligada a múltiples estereotipos que la propia cultura popular integra y genera a través del sentido ideológico de quienes son beneficiarios, en México prevalece el estereotipo que considera a los lazos de parentesco como base de seguridad y canal natural de la socialización

del individuo, de este modo la familia mexicana se constituye como unidad básica por tradición popular.

Una de las vertientes que ha surgido de este proceso es la unión libre, la generación anterior lo puede interpretar como falta de compromiso en tanto que, la generación actual lo explora como una alternativa del matrimonio.

Se realizaron consultas con personas en situaciones similares a las que se dan en el video para tener un mejor entendimiento de la visión interna de las relaciones de las parejas y por medio de éstas, se crea un panorama en donde se presenten las situaciones más comunes entre las parejas que han tomado la decisión de vivir en unión libre.

### 3.2.3 – Kloster o lluvia de ideas

a) Primero se cuenta brevemente la historia de cada uno de los personajes en su vida familiar antes de salirse de sus casas y después se cuenta la historia de ellos en unión libre en los primeros días de su nueva vida.

b) La historia se cuenta en tiempo real sobre lo que sucede en una mañana antes de que se vaya a trabajar o antes de que se vaya a buscar trabajo el protagonista masculino.

c) Se comienza contando el final de la historia donde cada uno está de regreso con sus respectivas familias y se maneja la historia con flashbacks.

d) Se cuenta toda la historia de la situación que pasa la pareja en su momento de unión libre y el protagonista masculino se da cuenta de todas las dificultades a las que se enfrenta. En ese momento se despierta y se da cuenta de que fué solo un sueño, pero de este modo hace conciencia de todo lo que pasará si toma la decisión de la unión libre.

### 3.2.4 – Guión literario

Se decidió tomar la segunda idea para que a partir de ésta crear el guión ya que es la que probablemente concientice más por el manejo que se le da de tiempo real y nos muestra una situación definida a partir de la cual el público se formara una opinión y creará conciencia de un modo más directo.

#### Trabajo, yo?

(Son las 5:30 de la mañana y Diego se prepara para salir. Abrocha el último botón de su camisa, revisa que su cabello este bien peinado, se pone un poco de loción y mirando fijamente al espejo)

Diego: *Quién es el más guapo?*

(La puerta vieja y colgada del baño se cierra un poco emitiendo un rechinado agudo y Diego se sorprende al darse cuenta de que el sonido producido por la puerta se escuchó como si le dijera: "tú" contestando a su pregunta. Diego mira a la puerta con un poco de asombro y desconfianza y sale del baño, como queriendo escurrirse para no tocar la puerta pero sin dejar de mirarla. Al salir del baño, voltea al colchón

buscando a Mariana, toma de la silla un fólder con varios documentos, los revisa brevemente y se dirige hacia el otro cuarto en donde ve a Mariana tratando de prender la estufa).

Diego: *Que pasa?*

Mariana: *No sé, otra vez no prende la estufa, yo creo que hay algo mal con la conexión del gas”*

(le contesta sin voltear a verlo, tratando de encontrar el problema. Diego se acerca a ella para darle un beso y ella percibe el olor de su loción).

Mariana: *Y esa loción?*

Diego: *Ah, me la regalo mi mamá ayer que vino, huele bien ,no?*

(Mariana un poco celosa por el regalo y por ver a su novio tan arreglado lo hace un lado y no se deja besar).

Diego: *Ahora qué?*

(Mariana sirve un poco de cereal en un plato)

Diego: *No me digas que hasta porque me pongo loción vas a sentir celos*

Mariana: *No son celos*

Diego: *Entonces qué es?*

(mientras el cruza los brazos en señal de incertidumbre).

Mariana: *Pues que tu mamá ya no debería consentirte tanto. Se supone que decidimos venir a vivir juntos para hacernos responsables*

*de nuestras cosas y tu mamá viene y te regala una loción. No creo que sea bueno que te esté trayendo regalos. Además, como que ya no me esté gustando que venga cada fin de semana, se la pasa diciendo todo lo que no le parece de nuestro departamento y no tiene por que meterse en nuestras cosas*

(Lo dice en un tono agresivo)

Mariana: *Si nos venimos a vivir a esta pocilga fué porque queríamos ahorrar, no? Y si nos hacen falta tantas cosas es porque apenas estamos empezando.*

Diego: *Qué? ahora resulta que hasta mi mamá te molesta y que ya no puede venir a visitarme!!! Yo no te digo nada cuando viene tu madre y deja el baño todo apestoso a caca; talvez por eso mi mamá me regalo la loción, para disimular los olores.*

(contesta muy serio)

Mariana: *“Otra vez con eso de que mi mamá deja malos olores? Ya te dije que ese día se enfermo del estomago y todo fué porque le dimos esos tacos que trajo tu hermano el día del partido, quien sabe de donde los habrá sacado y como mi mamá es muy delicada pues obviamente le hicieron daño”*

(Le grita un tanto humillada por el comentario de Diego)

Mariana: *y ni te creas tanto por tu locioncita nueva, seguro que es de AVON (Diego reacciona indignado)*

Diego: *Seguramente tú has de ser muy fina.*

*A poco crees que no me he dado cuenta de que tu hermana, quien dice ganar muy bien, se compra su ropa en el tianguis y luego anda diciendo que ella no sale de Perisur*

*Mariana: Que hay de malo con comprarse ropa en el tianguis? Además solo lo hace de vez en cuando.*

*(Pregunta Mariana levantando la voz y titubeando un poco al defender a su hermana)*

*Diego: No hay nada de malo, pero tanto tú como ella se las dan de muy finas, les gusta parecer ricas y disque muy fresitas*

*(Contesta Diego mientras imita la actitud fingida de su cuñada caminando con un movimiento de caderas y echándose el cabello hacia atrás)*

*Mariana: Que ya no te acuerdas que tú me dijiste que no iba a tener que trabajar cuando estuviera contigo? Eres un mentiroso*

*Diego: Si te dije eso, pero las cosas no han salido como esperábamos y si ves que nos está llevando la chingada pues tú también trata de hacer algo, no me dejes a mi todo el paquete, por que faltan muchas cosas en este departamento*

*(Mariana herida por la crítica a su actitud y la de su hermana estalla en ira y camina hacia la puerta del patio trasero, aventando y pateando lo que encuentra a su paso mientras le grita a Diego)*

*Mariana: Esto es un departamento para ti? Para mí esto no es más que una pocilga, una vecindad, un cuchitril.*

*(Diego escucha las palabras de Mariana y agacha la cabeza mostrando frustración. Mariana sale al patio trasero, se dirige hacia el lavadero, toma una tina de plástico y abre la llave para llenarla. Dejando la llave abierta, entra a la casa y mira a Diego sentado en una silla con la cabeza abajo y los puños apretados. Mariana sigue su camino hacia el otro cuarto en donde recoge un bulto de ropa sucia y lleva al lavadero. Diego sin saber que decir o que hacer la sigue y trata de abrazar a Mariana mientras ella pone la ropa en la tina y vierte un poco de detergente)*

*Mariana: No me abrasces*

*(Dice mientras lo empuja para alejarlo y empieza a llorar con sentimiento)*

*Mariana: Ya estoy harta de esta situación. Ya llevamos tres meses así y esto no mejora para nada. Hasta cuando vamos a estar aquí?*

*Diego: Ya sabíamos que esto iba a ser difícil, pero creo que tú no has puesto de tu parte. Cuando vas a buscar un trabajo? Aunque sea un tiempo para salir del hoyo y ya cuando yo tenga un buen trabajo si quieres te sales otra vez*

*Mariana: Pues eso me hubieras dicho desde que propusiste que viviéramos juntos, creo que nos hubiéramos evitado muchos problemas porque la verdad yo esperaba otra cosa de tí.*

*Mariana: Yo esperaba que al salirme de mi casa disfrutáramos todos los momentos por el simple hecho de estar juntos. Pensé que ibas a cuidarme y a consentirme y que no tendríamos que pasar por tantos problemas. Estoy decepcionada de todo esto, sobre todo de tí.*

(Diego sintiéndose un poco triste y enojado)

Diego: *Entonces creo que deberías estar decepcionada de los dos, no solo de mi. Tu y yo decidimos hacer ésto, y sabíamos que venir a vivir juntos iba a ser difícil al principio. Talvez tu pensabas que te iba a tener como una princesita cumpliéndote todos tus caprichos, pero entiende que acabo de salir de la escuela, no encuentro trabajo y lo peor tu ni siquiera has hecho por buscar uno*

(Mariana voltea enojada y mirándolo directamente a los ojos le contesta)

Diego: *Ah, y de una vez te digo que ya dejes de comprarle pendejaditas a la ruca esa que te trae cosas disque de oro, son puras mamadas, no se ni para que las quieres. No se cuando vas a entender que no tenemos dinero, yo soy el que se tiene que chingar buscando trabajo y haciendo chambillas aquí y allá y tú en tu casita, rascándote la panza y gastando como toda una princesa. Entiende que primero hay que tener por lo menos para comer y para la renta del departamento*

(Mariana interrumpe a Diego gritándole)

Mariana: *Ya cállate! Ya no quiero oírte, estoy harta!*

(Mariana desconsolada se mete corriendo a la casa y azota la puerta, mientras Diego se queda parado con la expresión de rabia y tristeza en la cara, afloja un poco la corbata y recarga las manos en el lavadero. Con la mirada puesta en el agua estancada de la pileta del lavadero Diego se pregunta a sí mismo en voz alta)

Diego: *La habré cagado al hacer ésto?*

(De repente, en cuanto Diego termina de hacer la pregunta, el boiler que está junto al lavadero se prende emitiendo un sonido un tanto escabroso; Diego se asusta un poco y mira al boiler con sorpresa. Tratando de no hacer caso al ruido del boiler Diego regresa a su conversación consigo mismo y mientras se agarra el cabello se pregunta lamentándose)

Diego: *Por que tenias que venirte a meter en esto Diego Martínez?*

(El boiler un tanto viejo vuelve a hacer un ruido pero ahora un poco más fuerte, como si una lamina tronara por el calor. Diego comienza a creer que el boiler y contesta a cada pregunta que él hace, así que lo mira fijamente y le pregunta al aparato directamente)

Diego: *Qué crees que deba hacer? Yo también pensé que todo esto iba a ser diferente, Mariana y yo nos llevábamos bien chido antes de vivir juntos, hasta le creía esas mamadas de que éramos almas gemelas y no sé que tanto pedo*

(Diego observa al boiler fijamente esperando respuesta pero el boiler no contesta y Diego se da la vuelta y camina hacia la puerta de la casa cuando de repente el boiler vuelve a tronar pero ahora con un ruido más fuerte. En cuanto Diego lo escucha contesta al sonido gritando)

Diego: *Ya lo sé! Yo tome esta decisión y si, también sé que no lo pensé bien y que no tenia idea de todas las broncas en las que me metía, pero lo hice porque siempre creí que el amor que nos teníamos era suficiente y que podríamos superar cualquier cosa siempre que estu-*

*viéramos juntos. Ahora no se que hacer, Mariana es muy chida pero...*

(Diego hace una pausa un poco larga y suspira)

*Diego: ... pero no se si vivir juntos sea lo mejor para nosotros. Ella esperaba otra cosa de mi, y yo extraño mi libertad chinga! No hay nada como la libertad*

(Diego se queda unos segundos con la mirada perdida mientras sigue pensando en su situación. De repente el boiler se apaga y deja de oírse ese sonido de llamas encendidas. Diego lo mira y dice dirigiéndose al el)

*Diego: Si, ya lo se, ya se me hizo tarde.*

(Con la cabeza agachada y una expresión de incertidumbre, Diego entra a la casa y ve a Mariana en la mesa maquillándose)

*Diego: Que haces?*

(Mariana voltea a verlo con una mirada un poco triste)

*Mariana: Voy a ir a ver a la mama de mi amiga Jennifer a ver si tiene todavía disponible el trabajo que me ofreció hace tiempo. Necesitamos dinero, ése es un hecho, y no puedo dejarte a ti todo el paquete. He sido injusta contigo al reclamarte por todo lo que nos pasa, así que voy a poner de mi parte.*

(Diego se acerca a ella y la abraza sin decir nada)

*Diego: Bueno pues yo ya me voy porque ya se me hizo tarde y me voy a tener que ir en taxi*

*Mariana: Yo me voy contigo, ya estoy lista, nada más agarro mi bolsa.*

(Salen de la casa y van caminando)

*Diego: Y esa blusita tan sexy?*

*Mariana: Me la regalo mi hermana.*

*Diego: La compro en el tianguis?*

*Mariana con cara de fastidio: Nooooo!!! Déjame en paz!*

*Diego: No te enojas, es broma. Pero si es del tianguis?*

*Mariana: Que te importa. Tu traes tu loción de AVON, no? Cuando te huelan nunca te van a dar el trabajo.*

(Se van diciendo eso mientras cierran la puerta y se ve como se alejan juntos)

### 3.2.5 – Plan de trabajo

El plan de trabajo para este proyecto comprende las siguientes fechas:

Surgimiento de la idea: 4 de septiembre de 2004

Inicio de proyecto : 6 de septiembre de 2004

Entrega de proyecto a la Universidad: 13 de enero de 2005

Finalización de proyecto: 16 de febrero de 2005

Entrega de proyecto a Canal Once : 6 de mayo de 2005

### 3.2.6 – Calendarización o cronograma

# CRONOGRAMA

**Septiembre 2004**

Proyecto: Trabajo, yo?

Productores: Mónica Lisette Rodríguez Cano, Xchel Guillermo Ledesma Cervantes

Director: Xchel Guillermo Ledesma Cervantes

Lunes: <u>  </u>	Martes: <u>  </u>	Miércoles: <u>  1  </u>	Jueves: <u>  2  </u>	Viernes: <u>  3  </u>	Sábado: <u>  4  </u>	Domingo: <u>  5  </u>
					Surgimiento de la idea	
Lunes: <u>  6  </u>	Martes: <u>  7  </u>	Miércoles: <u>  8  </u>	Jueves: <u>  9  </u>	Viernes: <u> 10  </u>	Sábado: <u> 11  </u>	Domingo: <u> 12  </u>
Tema o evento inicio de preproducción	Plan de trabajo	Cronograma	Etapa de investigación			
Lunes: <u> 13  </u>	Martes: <u> 14  </u>	Miércoles: <u> 15  </u>	Jueves: <u> 16  </u>	Viernes: <u> 17  </u>	Sábado: <u> 18  </u>	Domingo: <u> 19  </u>
				Termina etapa de investigación	Kloster o lluvia de ideas	
Lunes: <u> 20  </u>	Martes: <u> 21  </u>	Miércoles: <u> 22  </u>	Jueves: <u> 23  </u>	Viernes: <u> 24  </u>	Sábado: <u> 25  </u>	Domingo: <u> 26  </u>
	Guión literario					
Lunes: <u> 27  </u>	Martes: <u> 28  </u>	Miércoles: <u> 29  </u>	Jueves: <u> 30  </u>	Viernes: <u>  </u>	Sábado: <u>  </u>	Domingo: <u>  </u>

# CRONOGRAMA

Octubre 2004

Proyecto: Trabajo, yo?

Productores: Mónica Lisette Rodríguez Cano, Xchel Guillermo Ledesma Cervantes

Director: Xchel Guillermo Ledesma Cervantes

Lunes: <u>  </u>	Martes: <u>  </u>	Miércoles: <u>  </u>	Jueves: <u>  </u>	Viernes: <u>  1</u>	Sábado: <u>  2</u>	Domingo: <u>  3</u>
				Guión terminado Tiempo total del video	Scouting	
Lunes: <u>  4</u>	Martes: <u>  5</u>	Miércoles: <u>  6</u>	Jueves: <u>  7</u>	Viernes: <u>  8</u>	Sábado: <u>  9</u>	Domingo: <u> 10</u>
					Finaliza scouting	
Lunes: <u> 11</u>	Martes: <u> 12</u>	Miércoles: <u> 13</u>	Jueves: <u> 14</u>	Viernes: <u> 15</u>	Sábado: <u> 16</u>	Domingo: <u> 17</u>
Diseño de escenografía				Finaliza diseño de escenografía	Guión técnico	
Lunes: <u> 18</u>	Martes: <u> 19</u>	Miércoles: <u> 20</u>	Jueves: <u> 21</u>	Viernes: <u> 22</u>	Sábado: <u> 23</u>	Domingo: <u> 24</u>
Lunes: <u> 25</u>	Martes: <u> 26</u>	Miércoles: <u> 27</u>	Jueves: <u> 28</u>	Viernes: <u> 29</u>	Sábado: <u> 30</u>	Domingo: <u> 31</u>
				Finaliza guión técnico		

# CRONOGRAMA

**Noviembre 2004**

Proyecto: Trabajo, yo?

Productores: Mónica Lisette Rodríguez Cano, Xchel Guillermo Ledesma Cervantes

Director: Xchel Guillermo Ledesma Cervantes

Lunes: <u>1</u>	Martes: <u>2</u>	Miércoles: <u>3</u>	Jueves: <u>4</u>	Viernes: <u>5</u>	Sábado: <u>6</u>	Domingo: <u>7</u>
Iluminación			Breakdown y audio	Diagrama de cámaras	Plantas de piso	
Lunes: <u>8</u>	Martes: <u>9</u>	Miércoles: <u>10</u>	Jueves: <u>11</u>	Viernes: <u>12</u>	Sábado: <u>13</u>	Domingo: <u>14</u>
	Perfil de personajes			Casting		
Lunes: <u>15</u>	Martes: <u>16</u>	Miércoles: <u>17</u>	Jueves: <u>18</u>	Viernes: <u>19</u>	Sábado: <u>20</u>	Domingo: <u>21</u>
	Finaliza casting	Maquillaje	Diseño de vestuario	Directorio general y presupuesto	Junta de producción	
Lunes: <u>22</u>	Martes: <u>23</u>	Miércoles: <u>24</u>	Jueves: <u>25</u>	Viernes: <u>26</u>	Sábado: <u>27</u>	Domingo: <u>28</u>
		Llamado a elenco y staff		Dirección escénica		
Lunes: <u>29</u>	Martes: <u>30</u>	Miércoles: <u>  </u>	Jueves: <u>  </u>	Viernes: <u>  </u>	Sábado: <u>  </u>	Domingo: <u>  </u>
	Finaliza dirección escénica					

# CRONOGRAMA

**Diciembre 2004**

Proyecto: Trabajo, yo?

Productores: Mónica Lisette Rodríguez Cano, Xchel Guillermo Ledesma Cervantes

Director: Xchel Guillermo Ledesma Cervantes

Lunes: <u>  </u>	Martes: <u>  </u>	Miércoles: <u>  1  </u>	Jueves: <u>  2  </u>	Viernes: <u>  3  </u>	Sábado: <u>  4  </u>	Domingo: <u>  5  </u>
					Ensayo específico	
Lunes: <u>  6  </u>	Martes: <u>  7  </u>	Miércoles: <u>  8  </u>	Jueves: <u>  9  </u>	Viernes: <u> 10  </u>	Sábado: <u> 11  </u>	Domingo: <u> 12  </u>
	Ensayo general			Grabación y patos		Grabación y patos
Lunes: <u> 13  </u>	Martes: <u> 14  </u>	Miércoles: <u> 15  </u>	Jueves: <u> 16  </u>	Viernes: <u> 17  </u>	Sábado: <u> 18  </u>	Domingo: <u> 19  </u>
	Break de edición y calificación de material		Edición			
Lunes: <u> 20  </u>	Martes: <u> 21  </u>	Miércoles: <u> 22  </u>	Jueves: <u> 23  </u>	Viernes: <u> 24  </u>	Sábado: <u> 25  </u>	Domingo: <u> 26  </u>
Lunes: <u> 27  </u>	Martes: <u> 28  </u>	Miércoles: <u> 29  </u>	Jueves: <u> 30  </u>	Viernes: <u>  </u>	Sábado: <u>  </u>	Domingo: <u>  </u>

# **CRONOGRAMA**

# **2005**

Proyecto: Trabajo, yo?

Productores: Mónica Lisette Rodríguez Cano, Xchel Guillermo Ledesma Cervantes

Director: Xchel Guillermo Ledesma Cervantes

## **Enero**

## **Febrero**

## **Marzo**

## **Mayo**

Jueves: <u>20</u> Finaliza edición primera etapa	—	—
Miércoles: <u>2</u> Entrega a sinodales para revisión	Martes: <u>8</u> Correcciones de edición	Jueves: <u>24</u> Finaliza edición definitiva
Miércoles: <u>2</u> Segunda revisión con sinodales	Sábado: <u>5</u> Multicopiado	—
Miércoles: <u>6</u> Entrega a Canal Once	—	—

### 3.2.7 – Tiempo total del video

El video tendrá una duración total de 12 minutos incluyendo créditos de entrada y salida.

### 3.2.8 – Búsqueda o scouting

El scouting tuvo una duración de 1 semana, del día 2 de octubre al 9 de octubre de 2004, se buscaron varios departamentos en la ciudad y área metropolitana.

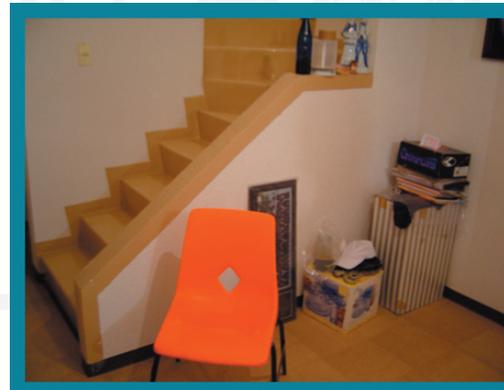
Se encontró un departamento disponible para grabar los interiores en Los Héroes Tecámac que es apto para el proyecto, ya que es un lugar pequeño de dos pisos con pocos muebles.



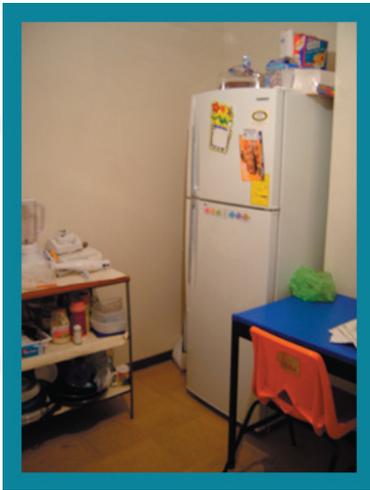
SALA



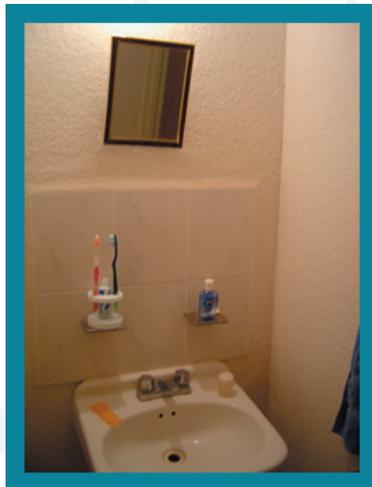
ENTRADA PRINCIPAL



ESCALERAS

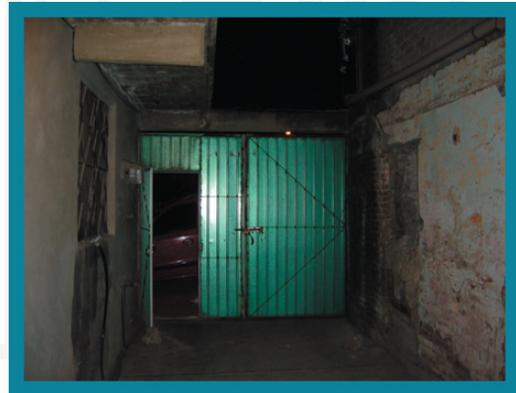


COCINA



BAÑO

El lugar más adecuado para grabar los interiores es un departamento ubicado en la colonia El Capulín en el Estado de México y el exterior (zotehuela) por problemas de espacio para cámara, iluminación y personal se ha decidido construir un set con paredes móviles. El set estará ubicado en un terreno únicamente bardeado sin construir que se localiza en Izcalli Ecatepec, colonia vecina de El Capulín para tener la facilidad de traslado de equipo, staff y actores, economizando de este modo tiempo.



PATIO



ENTRADA DEL DEPARTAMENTO



ENTRADA A LA COCINA



SALA



COMEDOR

### 3.2.9 – Diseño de escenografía

Se realizó la ambientación de un departamento y la construcción de un set de 1.23m por 3.70m ambientado con botes, cubetas, un lavadero, un boiler, y elementos de utilería para dar la sensación de estar en una zotehuela, todo esto porque se requería representar la realidad de la pareja además de tener espacio para colocación de cámaras, iluminación y actores.

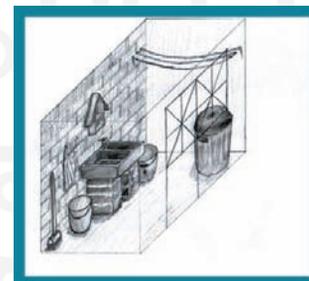
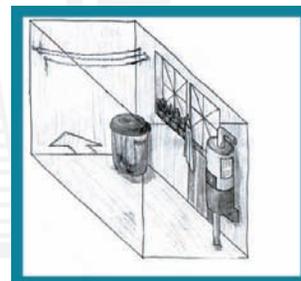
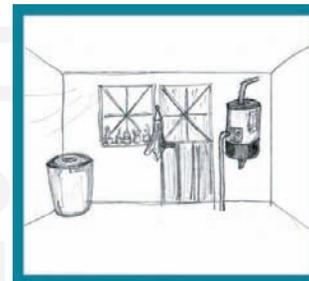
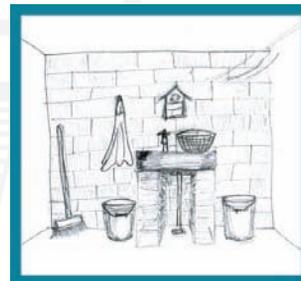
La construcción del set estuvo a cargo de Francisco Javier Carreño Damián, encargándose esta persona del diseño, realización y financiamiento de toda la escenografía. Se hizo en un terreno que presentaba las características necesarias para la realización del proyecto, es decir cuenta con espacio suficiente para poder trabajar y esta ubicado en una zona tranquila por lo que no se tiene problema con el sonidos del exterior.



TERRENO

La función principal del set radica en que se pueda mover para obtener el espacio deseado por la producción

La estructura del set es un rectángulo formado de una pared fija, dos paneles de 1.23m de ancho por 2.44m de largo separados para las dos paredes pequeñas y para la pared grande es la unión de otros tres paneles para formar una pared de 2.44m de largo por 3.70m de ancho, a todos estos paneles se les hizo un bastidor para sostenerlos.



BOCETOS PARA ESCENOGRAFÍA DE ZOTEHUELA

Los materiales que se utilizaron son:

- 5 paneles de macocel de 1.23m de ancho x 6mm de espesor y 2.44m de largo
- 3 polines de 10cm de ancho x 10cm de espesor y 2.44m de largo
- 10 tablas de 10cm de ancho x 1 pulg. de espesor y 2.44m de largo
- 3 tablas de 10cm de ancho x 1 pulg. de espesor y 3.10m de largo
- 150 tornillos para tablaroca de 1 pulgada
- 50 clavos de diferentes pulgadas

Estos materiales se utilizaron para dar estructura y soporte a las paredes, aunque se contemplaron otros materiales como tablaroca y paneles de uniceil se decidió la madera por ser más económica y por dar mayor estabilidad a la estructura.

- 50 Kg. de polvo de mármol fino
- 5 litros de resistol

Que se utilizaron para dar la textura de pared a los paneles.

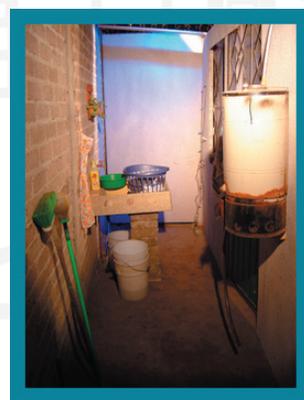
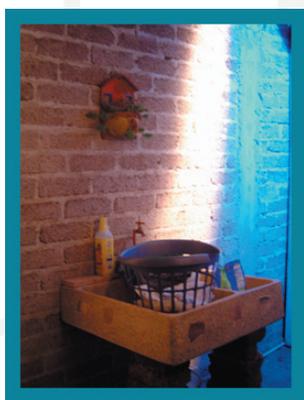
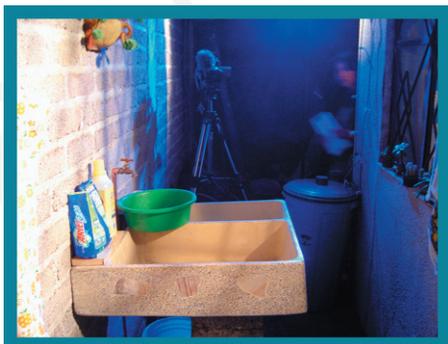
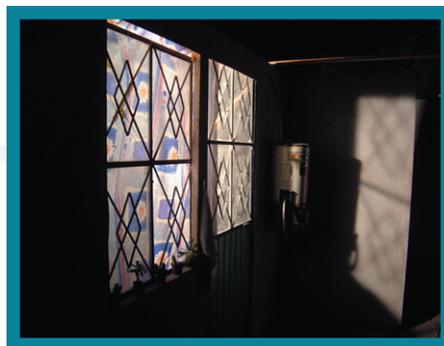
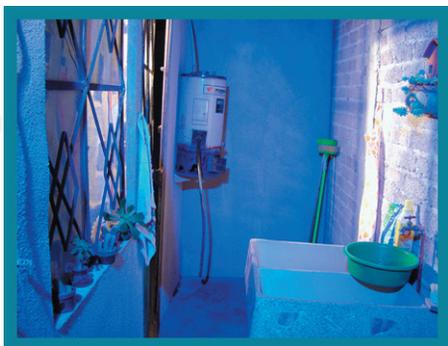
Otros materiales que se sugirieron para la textura fueron: pintura texturizada, aserrín pintado, pintura con arena, pero no se decidieron utilizar porque no respondían a las necesidades de la producción.

Para la ambientación se utilizó:

- 1 lavadero
- 1 boiler
- 1 puerta de metal
- 1 ventana de metal
- Jabón en polvo
- Suavizante
- Cubetas
- Escobas
- Macetas pequeñas



CONSTRUCCIÓN DE ESCENOGRAFÍA



ESCENOGRAFÍA TERMINADA

## 3.2.10 – Guión técnico/ Storyboard

Proyecto: Video (Trabajo, yo?)  
Productores: Mónica L. Rodríguez Cano  
Xchel G. Ledesma Cervantes  
Director: Xchel G. Ledesma Cervantes  
Camarógrafo: Xchel G. Ledesma Cervantes  
Operador de audio: Zamir Camiruaga Hernández

Duración: 12 minutos

Fecha: 10 y 12 diciembre 2004

Página: 1 de 17

### V I D E O

FADE IN

Pan right de la calle donde está el departamento, al final de la toma aparece la hora en la esquina inferior derecha

FADE OUT

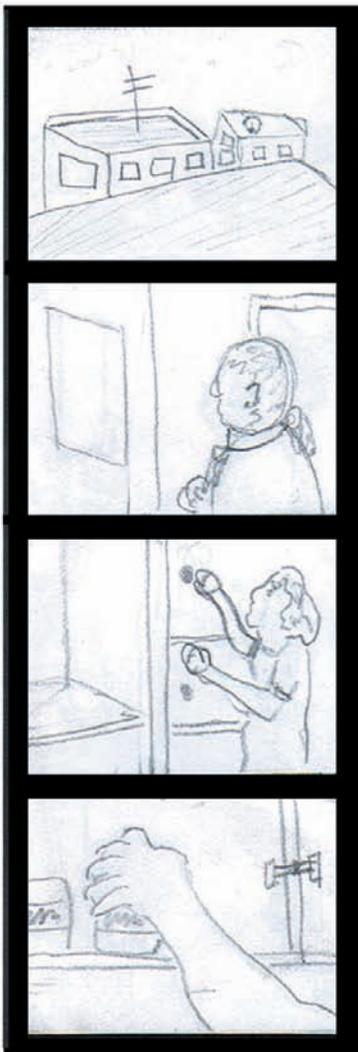
Aparece el título sobre negro

FADE IN

Desaparece título sobre un close up de Diego arreglándose frente al espejo

Medium full shot de Mariana abriendo la alacena

Big close up de la mano de Mariana sacando Café de la alacena



### A U D I O

FADE IN

Audio ambiental, se escuchan coches a lo lejos

FADE OUT

Entra música ("Buenos Hermanos" Ibrahim Ferrer Track2 Buenos Hermanos) y se mantiene hasta 1' 45"

Proyecto: Video (Trabajo, yo?)  
Productores: Mónica L. Rodríguez Cano  
Xchel G. Ledesma Cervantes  
Director: Xchel G. Ledesma Cervantes  
Camarógrafo: Xchel G. Ledesma Cervantes  
Operador de audio: Zamir Camiruaga Hernández

Duración: 12 minutos

Fecha: 10 y 12 diciembre 2004

Página: 2 de 17

**V I D E O**

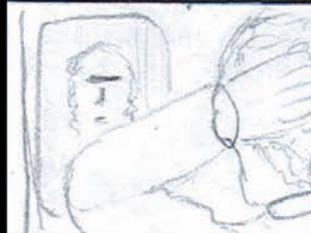
Medium full shot de Mariana cerrando la puerta de la alacena



Close up de Diego que ajusta la corbata frente al espejo



Overshoulder de diego arreglándose el cabello frente al espejo



Close up de Diego mirándose en el espejo



**A U D I O**

Proyecto: Video (Trabajo, yo?)  
 Productores: Mónica L. Rodríguez Cano  
 Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Director: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Camarógrafo: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Operador de audio: Zamir Camiruaga Hernández

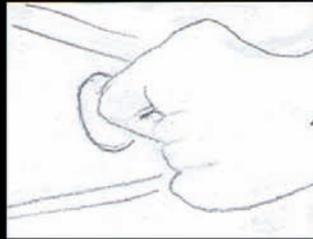
Duración: 12 minutos

Fecha: 10 y 12 diciembre 2004

Página: 3 de 17

**V I D E O**

Big close up de la mano de Mariana abriendo la llave de la estufa



Close up de las manos de Mariana poniendo una olla con agua en la estufa



Big close up de la mano de Mariana intentando prender la estufa



Tilt up del estomago de Diego hasta su cara mientras alisa la corbata



Diego: Quién es el más guapo?

**A U D I O**

Proyecto: Video (Trabajo, yo?)  
 Productores: Mónica L. Rodríguez Cano  
 Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Director: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Camarógrafo: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Operador de audio: Zamir Camiruaga Hernández

Duración: 12 minutos

Fecha: 10 y 12 diciembre 2004

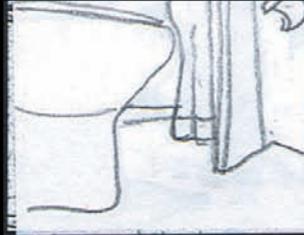
Página: 4 de 17

**V I D E O**

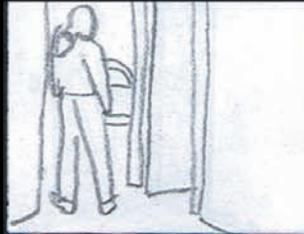
Full shot de Diego saliendo del baño



Medium shot de la puerta del baño cerrandose



Full shot de Diego que voltea a ver la puerta extrañado



Medium full shot de Diego entrando al cuarto donde se pone el saco y agarra unos papeles y los revisa



**A U D I O**

La puerta emite un ruido al cerrarse

Proyecto: Video (Trabajo, yo?)  
Productores: Mónica L. Rodríguez Cano  
Xchel G. Ledesma Cervantes  
Director: Xchel G. Ledesma Cervantes  
Camarógrafo: Xchel G. Ledesma Cervantes  
Operador de audio: Zamir Camiruaga Hernández

Duración: 12 minutos

Fecha: 10 y 12 diciembre 2004

Página: 5 de 17

**V I D E O**

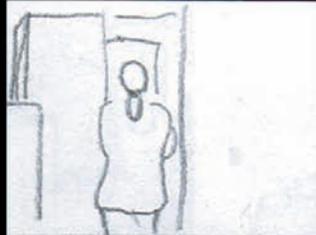
Close up de Diego revisando los papeles



Close up de los documentos que revisa



Medium full shot de Diego saliendo del cuarto



Long shot y pan righth de Diego dirigiéndose a la cocina



**A U D I O**

<p>Proyecto: Video (Trabajo, yo?)                  Productores: Mónica L. Rodríguez Cano                  Xchel G. Ledesma Cervantes                  Director: Xchel G. Ledesma Cervantes                  Camarógrafo: Xchel G. Ledesma Cervantes                  Operador de audio: Zamir Camiruaga Hernández</p>	<p>Duración: 12 minutos                  Fecha: 10 y 12 diciembre 2004                  Pagina: 6 de 17</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**V I D E O**

Medium shot de Diego acercándose a Mariana en la cocina y trata de besarla ella lo aleja y sirve cereal en un plato



Medium shot de diego que se recarga en la barra



Medium shot de Mariana de espaldas



Medium shot de Diego y Mariana, ella está en primer plano y después volteo a ver a Diego



**A U D I O**

FADE OUT música (Buenos hermanos)

Diego: qué pasa?

Mariana: no se, otra vez no prende la estufa, yo creo que ha de estar mal la conexión del gas

Mariana: y esa loción?

Diego: ah, me la regalo mi mamá ayer que vino, huele bien, no?

Diego: ahora que pasa?

Mariana: no son celos

Diego: entonces qué es?

Proyecto: Video (Trabajo, yo?)  
 Productores: Mónica L. Rodríguez Cano  
 Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Director: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Camarógrafo: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Operador de audio: Zamir Camiruaga Hernández

Duración: 12 minutos

Fecha: 10 y 12 diciembre 2004

Página: 7 de 17

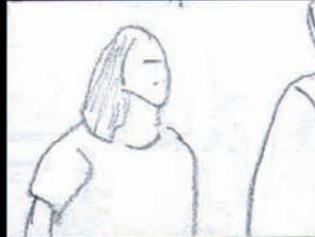
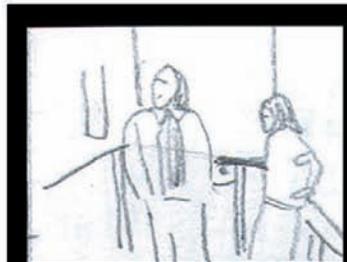
**V I D E O**

Medium full shot de Diego y Mariana en la cocina  
 Pan left cuando Diego dice la última frase

Long shot de Diego y Mariana entrando a la sala

Close up de Mariana

Medium shot de Diego



**A U D I O**

Mariana: yo creo que ya no debería de consentirte tanto...  
 ...no tiene por que meterse en nuestras cosas  
 Diego: qué? ahora resulta que te molesta que venga mi madre a visitarme

Entra música (Drunky Hunky Monky y se mantiene hasta 3' 36")  
 Diego: yo no digo nada cuando viene...  
 ... para disimular los olores

Mariana: otra vez con eso de que mi mamá deja malos olores?...  
 ... que ha de ser de Avon

Diego: seguramente ustedes han de ser muy finas...  
 ...que no sale de perisur

<p>Proyecto: Video (Trabajo, yo?)                  Productores: Mónica L. Rodríguez Cano                  Xchel G. Ledesma Cervantes                  Director: Xchel G. Ledesma Cervantes                  Camarógrafo: Xchel G. Ledesma Cervantes                  Operador de audio: Zamir Camiruaga Hernández</p>	<p>Duración: 12 minutos                  Fecha: 10 y 12 diciembre 2004                  Pagina: 8 de 17</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**V I D E O**

**A U D I O**

Close up de Mariana



Mariana: que tiene de malo comprar ropa en el tianguis? además solo lo hace de vez en cuando

Medium close up de Diego y Mariana y pan righth siguiendo el movimiento de Diego



Diego: no tiene nada de malo...  
 ... y disque muy fresitas.

Close up de Mariana



Mariana: si, pero tu me dijiste que cuando estuviera contigo no iba a tener que trabajar

Medium shot de Diego y Mariana, Diego esta en primer plano de 3/4



Mariana: eres un mentiroso  
 Diego: si te dije eso, pero...  
 ... a este departamento todavía le faltan muchas cosas

Proyecto: Video (Trabajo, yo?)  
 Productores: Mónica L. Rodríguez Cano  
 Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Director: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Camarógrafo: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Operador de audio: Zamir Camiruaga Hernández

Duración: 12 minutos

Fecha: 10 y 12 diciembre 2004

Página: 9 de 17

**V I D E O**

Close up a over shoulder de Mariana mientras camina hacia el comedor



Close up de Diego que agacha la cabeza sin saber que decir



Long shot donde Mariana sale a la zotehuela



Close up y pan righth de Mariana saliendo



**A U D I O**

Mariana: y esto es un departamento para ti?, esto es un cuchitril, un cuarto de vecindad, una pocilga!

Proyecto: Video (Trabajo, yo?)  
 Productores: Mónica L. Rodríguez Cano  
 Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Director: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Camarógrafo: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Operador de audio: Zamir Camiruaga Hernández

Duración: 12 minutos

Fecha: 10 y 12 diciembre 2004

Página: 10 de 17

**V I D E O**

Close up de Diego que da un paso al frente para ver a Mariana salir



Long shot y pan right de Diego caminando hacia el comedor donde se sienta en un banco y se recarga en la mesa



Medium full shot de Mariana caminando hacia el lavadero



Big close up de la mano de Mariana abriendo la llave del agua



**A U D I O**

Proyecto: Video (Trabajo, yo?)  
 Productores: Mónica L. Rodríguez Cano  
 Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Director: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Camarógrafo: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Operador de audio: Zamir Camiruaga Hernández

Duración: 12 minutos

Fecha: 10 y 12 diciembre 2004

Página: 11 de 17

**V I D E O**

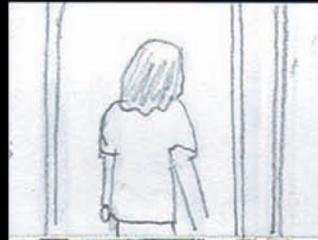
Medium full shot de Mariana alejandose del lavadero para volver a entrar al departamento



Long shot de Mariana entrando al departamento y Diego en primer plano sentado en el comedor, ella se detiene un momento a verlo y Pan left de Mariana que continua su camino al cuarto



Medium full shot de Mariana que entra al cuarto



Full shot de Diego que conitnua sentado en el comedor



**A U D I O**

Proyecto: Video (Trabajo, yo?)  
 Productores: Mónica L. Rodríguez Cano  
 Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Director: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Camarógrafo: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Operador de audio: Zamir Camiruaga Hernández

Duración: 12 minutos

Fecha: 10 y 12 diciembre 2004

Página: 12 de 17

**V I D E O**

Long shot y pan rigth de Mariana saliendo de nuevo a la zotehuela y Diego levantandose del comedor para seguirla



Medium full shot donde Diego intenta abrazar a Mariana y ella lo aleja con el brazo



Medium close up de Diego



Close up de Mariana



**A U D I O**

Mariana: no me abrazes

Diego: ya sabíamos que esto iba a ser difícil...

...si quieres te sales otra vez

Mariana:yo esperaba que al salirme de mi casa...

...y sobre todo de ti

<p>Proyecto: Video (Trabajo, yo?)                  Productores: Mónica L. Rodríguez Cano                  Xchel G. Ledesma Cervantes                  Director: Xchel G. Ledesma Cervantes                  Camarógrafo: Xchel G. Ledesma Cervantes                  Operador de audio: Zamir Camiruaga Hernández</p>	<p>Duración: 12 minutos                  Fecha: 10 y 12 diciembre 2004                  Pagina: 13 de 17</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**V I D E O**

**A U D I O**

Medium close up de Diego



Diego: entonces deberías de estar decepcionada de los dos...

Medium full shot de Diego, Mariana está en primer plano de espalda



...y lo peor, tu ni siquiera haz hecho por encontrar un trabajo!

Diego: ah, y de una vez te digo...

... no se para que las quieres!

Close up de Mariana



Diego: No se cuando vas a entender...

Medium shot de Diego



... del departamento!

Proyecto: Video (Trabajo, yo?)  
 Productores: Mónica L. Rodríguez Cano  
 Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Director: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Camarógrafo: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Operador de audio: Zamir Camiruaga Hernández

Duración: 12 minutos

Fecha: 10 y 12 diciembre 2004

Página: 14 de 17

**V I D E O**

Medium shot de Diego y Mariana después del reproche de Diego, ella lo hace a un lado y se mete al depto



Medium full shot y pan rigth de Mariana entrando al departamento



Medium shot de Diego que recarga las manos en el lavadero y habla consigo mismo



Medium shot de Diego que voltea a ver al boiler un momento y regresa sus pensamientos



**A U D I O**

Mariana: ya no quiero oírte estoy harta!

Diego: la habré cagado al hacer esto?

El boiler emite un fuerte sonido al prenderse

Proyecto: Video (Trabajo, yo?)  
Productores: Mónica L. Rodríguez Cano  
Xchel G. Ledesma Cervantes  
Director: Xchel G. Ledesma Cervantes  
Camarógrafo: Xchel G. Ledesma Cervantes  
Operador de audio: Zamir Camiruaga Hernández

Duración: 12 minutos

Fecha: 10 y 12 diciembre 2004

Página: 15 de 17

## VIDEO

Close up de Diego



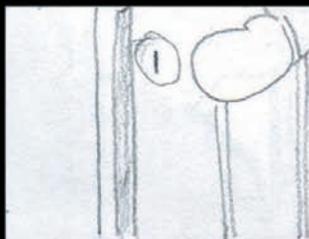
Medium shot de Diego que voltea a ver al boiler y comienza a hablarle, gira y se acerca al boiler, despues gira para entrar al depto pero al escuchar al boiler de nuevo, vuelve a mirarlo, cuando se apaga Diego gira de nuevo para entrar



Medium close up de Diego dirigiendose a la puerta



Big close up de la mano de diego abriendo la puerta



## AUDIO

Diego: por que tenías que venir a meterte en esto Diego Martínez?

por un momento el sonido del boiler sube  
Diego: que crees que deba hacer?

Diego: crei que... ...que tanto pedo el boiler vuelve a sonar mas fuerte aún

Diego: ya lo sé... ...como la libertad el boiler se apaga

Diego: si, si, ya sé que se me hizo tarde!

Proyecto: Video (Trabajo, yo?)  
 Productores: Mónica L. Rodríguez Cano  
 Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Director: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Camarógrafo: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Operador de audio: Zamir Camiruaga Hernández

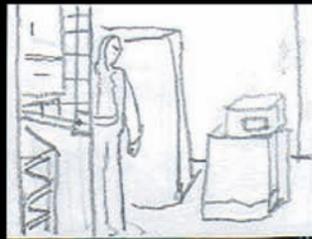
Duración: 12 minutos

Fecha: 10 y 12 diciembre 2004

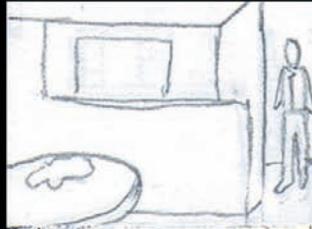
Página: 16 de 17

**V I D E O**

Full shot y pan right de Diego entrando al departamento



Long shot y pan left de Diego acercándose a Mariana, ella está maquillándose y voltea a verlo cuando el le hace una pregunta



Close up de Mariana que se comienza a peinar mientras ve a Diego



Close up de Diego que se acerca a ella



**A U D I O**

Diego: qué haces?

Mariana: voy a ir a ver a la mamá de mi amiga Jennifer haber si todavía tiene el trabajo que me ofreció desde hace tiempo

Proyecto: Video (Trabajo, yo?)  
 Productores: Mónica L. Rodríguez Cano  
 Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Director: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Camarógrafo: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Operador de audio: Zamir Camiruaga Hernández

Duración: 12 minutos

Fecha: 10 y 12 diciembre 2004

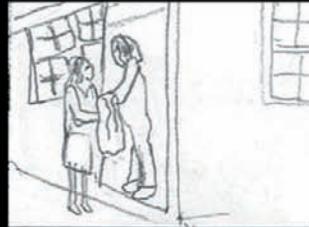
Página: 17 de 17

## VIDEO

Long shot donde Diego se acerca a Mariana y se agacha un poco para abrazarla ligeramente y besarle la cabeza después se levantan ambos y se dirigen a la puerta principal del departamento



Long shot y pan right donde van saliendo del departamento, Diego le da el saco a Mariana y cierra la puerta, después mientras caminan el le ofrece el brazo a Mariana



Long shot de los dos caminando hacia la puerta exterior, cuando la puerta se cierra pasamos a FADE OUT



Después de la exclamación de Diego comienzan los créditos finales apareciendo primero con fades los créditos principales y los siguientes con un scroll up



## AUDIO

Diego: bueno, ya me voy, ya se me hizo tarde, voy a tener que agarrar un taxi

Mariana: me voy contigo, ya estoy lista nada mas agarro mi bolsa

Diego: y esa blusita tan sexy?

Mariana: me la regalo mi hermana

Diego: la compro en el tianguis?

Mariana: no, dejame en paz!

Diego: no te enojas, es broma, pero si es del tianguis, no?

Mariana: que te importa?, además, tú traes tu loción de Avon, no?, cuando te huelan no te van a contratar

Diego: por lo menos no voy a oler como mi suegra

Mariana: ay, que te pasa!

Diego se rie y una vez que se ha cerrado la puerta solo queda el audio ambiental

Diego: Chin, el folder!

entra música (sea) y se mantiene hasta 12'00" donde entra un FADE OUT

### 3.2.11 – Luces o iluminación

Para iluminar tanto la locación como el set se usó la iluminación del lugar (foco casero) y un kit de iluminación básica (key, fill y backlight), en este caso no se dio un manejo especial a la luz para crear alguna intención, el único propósito fué para que la imagen se registrara adecuadamente en la cámara.

Micrófono boom Sennheiser ME66 con caña  
1 Rebote  
1 monitor 15"  
6 Casettes MiniDV  
Extensiones eléctricas  
5 Adaptadores trifásicos  
Cámara fotográfica Digital Sony Cyber-shot de 5.0 Mpx  
1 Claqueta

### 3.2.12 – Sonido o audio

El audio fué grabado directo con un micrófono boom y se recibió en la cámara de video, posteriormente en postproducción se insertaron otros sonidos que en el momento de la grabación por su naturaleza eran difíciles de captar o de crear (por ejemplo el crujir de la puerta o los sonidos del boiler) y también la música que nos ayuda a crear el ambiente. Los sonidos que se tuvieron que crear son: los sonidos del boiler, el crujir de la puerta, la llave del agua y el agua corriendo, todos se realizaron en "protools" que es un avanzado programa de audio que en este caso, a través de mezclas de algunos sonidos permitió crear otros nuevos.

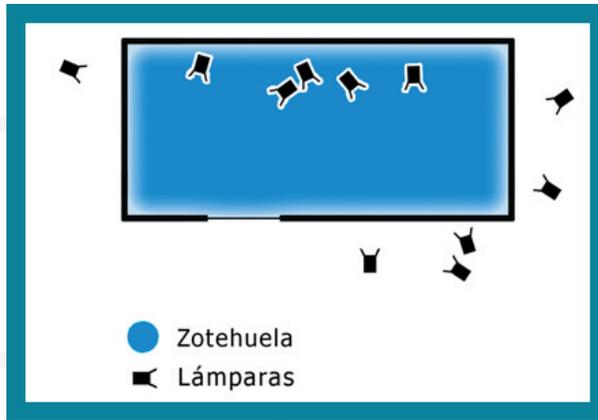
### 3.2.13 – Listado o breakdown

Cámara de video digital Sony DSR-PD170  
Tripie para cámara  
2 Baterías para cámara Sony DSR-PD170  
4 Lámparas Fresnel Arri de 650 watts  
1 Lámpara Lowell tota de 400 watts  
Gel azul  
Difusor (albanene)

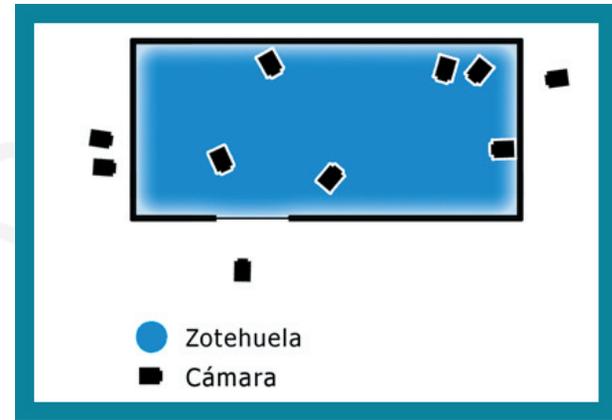
### 3.2.14 – Plantas de piso para escenografía e iluminación



DEPARTAMENTO

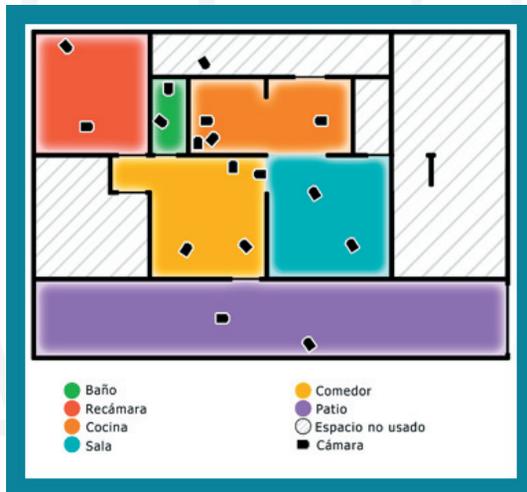


ZOTEHUELA



ZOTEHUELA

### 3.2.15 - Diagrama de cámaras



DEPARTAMENTO

### 3.2.16 – Perfil de personajes

Mariana: Mujer de 20 a 23 años, complexión media, tez morena clara, de 1.55 a 1.60 mt de altura.

Perfil psicológico: Mujer voluble, que en la situación que vive con su pareja, por la falta de recursos económicos la hace oscilar entre la desesperación, la tristeza y el enojo. Ya que en su situación familiar previa, pertenecía a la clase social media alta.

Diego: Hombre de 22 a 25 años, complexión delgada, tez morena, 1.65 a 1.70 mt de altura.

Perfil psicológico: Hombre serio que reconoce su situación económica, mantiene cierta dependencia con su familia ya que él también pertenecía a la clase social media alta. Necesitado de apoyo ya que su mujer no se lo proporciona, y esta situación lo orilla a platicar con el boiler.

### 3.2.17 – Audición o casting

Se realizó una entrevista con 30 posibles candidatos, en donde se pusieron a prueba sus cualidades históricas y de imagen ante la cámara.

El casting se realizó del día 12 al 16 de noviembre en el Café "Chez le crepe" ubicado en Calzada de los Misterios N° 165 Col. Tepeyac. Del. Gustavo A. Madero.

Los actores más adecuados por sus características físicas de acuerdo al perfil de los personajes son Ana Yunuen y Ricardo Cuellar, ambos son egresados de la carrera de arte dramático de la Facultad de Filosofía y Letras en la U.N.A.M.



ANA YUNUEN CASTILLO COLÍN  
21 AÑOS



CRISTO ERNESTO YAÑES LEÓN  
27 AÑOS



MARIANA OROZCO LIEVANO  
22 AÑOS



ZAMIR CAMIRUAGA HERNÁNDEZ  
25 AÑOS



AZUCENA CANO HERNÁNDEZ  
26 AÑOS



JUAN CARREÑO DAMIÁN  
27 AÑOS

### 3.2.18 – Caracterización o maquillaje

Se utilizó para ambos actores maquillaje básico, para eliminar brillos.

Primero se colocó una base de maquillaje de acuerdo a su tono de piel, posteriormente se resaltaron los rasgos con luces y sombras.

## 3.2.19 – Diseño de vestuario

Dado el perfil socioeconómico de los personajes (clase media alta) el vestuario más indicado para cada uno es el siguiente:

Actor: traje completo, camisa, corbata y zapatos de vestir

Actriz: pijama de dos piezas (pantalón y camisa), traje sastre blanco y zapatos de vestir



VESTUARIO

## 3.2.20 – Directorio general

Director: Xchel Guillermo Ledesma Cervantes

Guión: Irania Ledesma Paredes

Productores: Mónica Lisette Rodríguez Cano y Xchel Guillermo Ledesma Cervantes

Director de fotografía: Mónica Lisette Rodríguez Cano

Realizadores: Mónica Lisette Rodríguez Cano y Xchel Guillermo Ledesma Cervantes

Vestuario: Miguel Angel Salinas Méndez

Casting: Mónica Lisette Rodríguez Cano  
Xchel Guillermo Ledesma Cervantes

Jefe de producción: Mónica Lisette Rodríguez Cano

Script o secretaria de dirección: Marisol López Escutia

Ayudante de script: Gilda Mariana Orozco Lievano

Cámara: Xchel Guillermo Ledesma Cervantes

Iluminación: Antonio Linares Miranda

Director de escena: Sergio Méndez Cano

Escenografía: Francisco Javier Carreño Damián  
Nicolás Cervantes Vitela  
Guillermo Ledesma Martínez

Sonido: Sergio Zamir Camiruaga Hernández

Efectos de sonido: Rafael Salinas Cuellar

Maquillaje y peinado: Ruth Romero Pérez

Foto fija: Eduardo Anguiano Sánchez

Edición: Xchel Guillermo Ledesma Cervantes  
Mónica Lisette Rodríguez Cano

Cathering: Lilia Mireya Cervantes Vitela

Transportación: Sergio Zamir Camiruaga Hernández

## 3.2.21 – Presupuesto de la producción

El costo para la realización de este video será de \$ 7,342

Renta de equipo por 2 días: 5,800

Transportación: 500

Catering: 650

Cintas MiniDv: 330

Impresiones para claqueta:30

Cinta Canela (paquete de 3): 32

El costo de renta por equipo expuesto anteriormente incluye precio por paquete (cámara, lente gran angular, tripié electrónico, kit de iluminación arri y lámpara Lowell y micrófono boom con caña) y descuento especial a estudiantes, a continuación se detalla el costo real del equipo por separado:

Sony DSR-PD170 DVCAM con tripié Vinten electrónico y lente gran angular  
150 dólares

Kit de iluminación Arri  
\$100 Dólares

Kit de iluminación Lowell Tota  
\$150 Dólares por Día

Kit de audio directo con micrófono hipercardioide, con boom, y caña de fibra de carbono  
\$150 Dólares por Día

Precios tomados de [www.video.com.mx](http://www.video.com.mx)

Ing. José María Noriega  
Tel +52 (55) 1342 6033  
044 55 1342 6033  
[video@video.com.mx](mailto:video@video.com.mx)

## 3.3 – Realización o producción

### 3.3.1 – Junta de producción

En esta junta realizada el 20 de noviembre de 2004, se expusieron los puntos que faltaban por realizar, se reviso el presupuesto contra gastos, acordando horarios para las actividades siguientes:

Llamado a elenco y staff, dirección escénica, ensayo general, grabación y patos.

### 3.3.2 – Llamado a elenco y staff

El día 24 de noviembre de 2004 se llamo a elenco para dar instrucciones sobre la dirección escénica, ensayo general y el día de la grabación, indicándoles lugar, fecha y hora para cada una de éstas actividades.

Este mismo día se citó al equipo de staff, para asignarles cargos, lugar fecha y hora para el ensayo general y grabación

### 3.3.3 – Dirección escénica

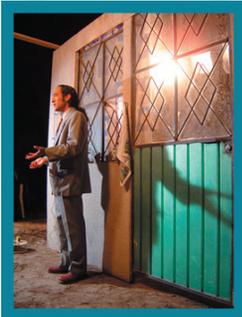
El marcaje o trazo escénico de los actores se realizó el día 26 de noviembre de 2004, en donde se maneja desplazamientos, posiciones y acciones físicas en el set.

La dirección artística que se refiere a la expresión corporal, expresión verbal (la intención del dialogo) se realizó el 26 y 30 de noviembre junto con el marcaje.

### 3.3.4 – Ensayo general y específico

Se realizó un ensayo específico de actores e iluminación el día 4 de diciembre con la intención de que estos dos elementos se compaginen y ver los posibles errores en la memorización del dialogo.

El ensayo general se realizó el día siete de diciembre con el elenco así como todo el equipo de staff, este fué realizado sin interrupciones para cumplir objetivos como son, medir tiempo total, analizar tempo-ritmo (ritmo del video), el trazo escénico correcto y revisar escenografía y utilería.



ENSAYO GENERAL CON DIEGO (CRISTO YAÑEZ)

### 3.3.5 – Registro o grabación

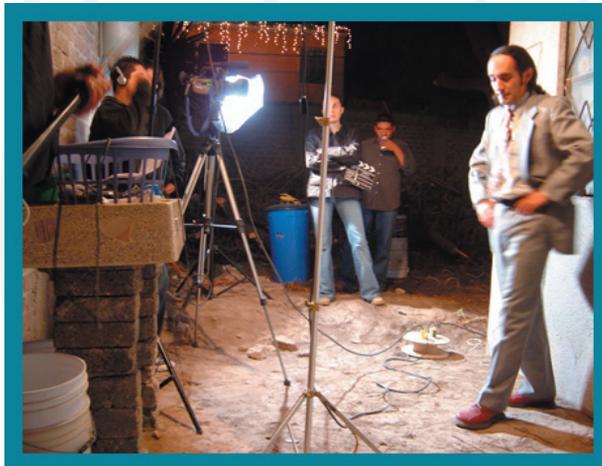
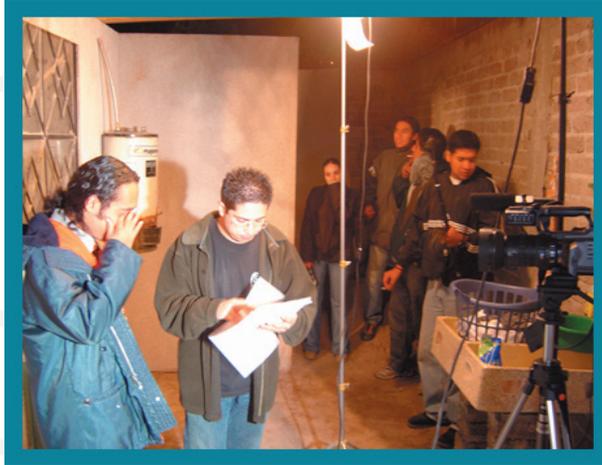
Los días diez y doce de diciembre de 2004 se hizo la grabación del video, corrigiendo errores de marcaje y escenografía, que se encontraron en el ensayo general.

El diez de diciembre se realizó la grabación de interiores en el departamento usando como guía el storyboard realizado previamente para mantener la continuidad con los exteriores que se grabaron el día doce de diciembre, que posteriormente se mezclaran para obtener el producto final.



### 3.3.6 – Tomas de apoyo o patos

Las tomas extras se registraron el mismo día de la grabación, para tener imágenes de apoyo en el caso de encontrar errores de continuidad en la fase de edición.



GRABACIÓN EN LOCACIÓN



PATOS

## 3.4 – Conclusión o postproducción

### 3.4.1 – Calificación de material

Proyecto: Video (Trabajo, yo?) Productores: Mónica L. Rodríguez Cano Xchel G. Ledesma Cervantes Director: Xchel G. Ledesma Cervantes Camarógrafo: Xchel G. Ledesma Cervantes Operador de audio: Zamir Camiruagua Hernández	Duración: 12 minutos  Fecha: 10 y 12 de diciembre 2004  Página: 1 de 8
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------

Cinta num	Contador VTR/time code	Escena/Toma	Take/repetición	Locación/Talento	Buena/Mala
1	00:30:12	1/1		Departamento (baño) DIEGO	buena
1	00:57:27	1/7		Departamento (DIEGO)	mala
1	01:03:08	1/7	1	Departamento (baño) DIEGO	buena
1	01:33:00	1/9		Departamento (comedor) DIEGO	buena
1	01:44:26	1/10		Departamento (baño) DIEGO	mala
1	01:56:07	1/10	1	Departamento (baño) DIEGO	buena
1	02:09:03	1/11		Departamento (comedor) DIEGO	buena
1	02:21:29	2/1		Departamento (recámara) DIEGO	mala
1	02:47:15	2/1	1	Departamento (recámara) DIEGO	mala
1	03:17:25	2/1	2	Departamento (recámara) DIEGO	buena
1	03:50:10	Pato		Departamento (recámara) DIEGO	buena
1	04:02:12	2/2		Departamento (recámara) DIEGO	buena
1	04:17:17	2/4		Departamento (cocina) DIEGO, MARIANA	buena

Proyecto: Video (Trabajo, yo?) Productores: Mónica L. Rodríguez Cano Xchel G. Ledesma Cervantes Director: Xchel G. Ledesma Cervantes Camarógrafo: Xchel G. Ledesma Cervantes Operador de audio: Zamir Camiruagua Hernández	Duración: 12 minutos Fecha: 10 y 12 de diciembre 2004 Página: 2 de 8
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------

Cinta num	Contador VTR/time code	Escena/Toma	Take/repetición	Locación/Talento	Buena/Mala
1	04:28:06	2/6		Departamento (cocina) MARIANA	buena
1	05:02:28	2/7		Departamento (cocina) DIEGO	buena
1	05:09:23	Pato		Departamento (cocina) DIEGO, MARIANA	buena
1	05:24:01	2/9		Departamento (cocina) MARIANA	buena
1	05:33:02	2/12		Departamento (cocina) DIEGO., MARIANA	mala
1	06:05:20	2/12	1	Departamento (cocina) DIEGO, MARIANA	buena
1	06:37:11	2/14		Departamento (sala) DIEGO, MARIANA	mala
1	06:46:20	14	1	Departamento (sala) DIEGO, MARIANA	mala
1	07:01:23	14	2	Departamento (sala) DIEGO, MARIANA	buena
1	07:18:11	2/15		Departamento (sala) DIEGO, MARIANA	buena
1	07:46:26	2/17		Departamento (sala) MARIANA	mala
1	07:59:21	2/17	1	Departamento (sala) DIEGO, MARIANA	mala
1	08:12:17	2/17	2	Departamento (sala) DIEGO, MARIANA	buena

Proyecto: Video (Trabajo, yo?)  
 Productores: Mónica L. Rodríguez Cano  
 Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Director: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Camarógrafo: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Operador de audio: Zamir Camiruagua Hernández

Duración: 12 minutos

Fecha: 10 y 12 de diciembre 2004

Página: 3 de 8

Cinta num	Contador VTR/time code	Escena/Toma	Take/repetición	Locación/Talento	Buena/Mala
1	08:16:27	2/18		Departamento (sala) DIEGO, MARIANA	mala
1	08:31:03	2/18	1	Departamento (sala) DIEGO, MARIANA	buena
1	08:48:25	2/23		Departamento (sala) DIEGO, MARIANA	mala
1	08:51:18	2/23	1	Departamento (sala) DIEGO, MARIANA	buena
1	09:07:15	2/16		Departamento (sala) DIEGO, MARIANA	buena
1	09:25:19	1/2		Departamento (cocina) MARIANA	buena
1	09:38:10	1/2	1	Departamento (cocina) MARIANA	buena
1	10:00:15	1/4		Departamento (cocina) MARIANA	buena
1	10:08:20	1/4	1	Departamento (cocina) MARIANA	buena
1	10:31:10	1/4	2	Departamento (cocina) MARIANA	buena
1	10:42:28	1/6		Departamento (cocina) MARIANA	buena
1	11:08:18	1/8		Departamento (cocina) MARIANA	buena
1	11:21:02	1/24		Departamento (sala) DIEGO, MARIANA	mala

Proyecto: Video (Trabajo, yo?)  
 Productores: Mónica L. Rodríguez Cano  
 Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Director: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Camarógrafo: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Operador de audio: Zamir Camiruagua Hernández

Duración: 12 minutos

Fecha: 10 y 12 de diciembre 2004

Página: 4 de 8

Cinta num	Contador VTR/time code	Escena/Toma	Take/repetición	Locación/Talento	Buena/Mala
1	11:41:18	1/24	1	Departamento (sala) DIEGO, MARIANA	mala
1	12:07:04	1/24	2	Departamento (sala) DIEGO, MARIANA	buena
1	12:42:17	1/24	3	Departamento (sala) DIEGO, MARIANA	mala
1	12:51:25	1/24	4	Departamento (sala) DIEGO, MARIANA	mala
1	13:15:01	1/24	5	Departamento (sala) DIEGO, MARIANA	buena
1	13:50:29	1/26		Departamento (sala) DIEGO, MARIANA	maña
1	14:02:10	1/26	1	Departamento (sala) DIEGO, MARIANA	buena
1	14:26:06	1/28		Departamento (sala) DIEGO	mala
1	14:36:26	1/28	1	Departamento (sala) DIEGO	buena
1	15:10:01	1/27		Departamento (sala) DIEGO, MARIANA	mala
1	15:29:10	1/27	1	Departamento (sala) DIEGO, MARIANA	buena
1	15:48:05	1/31		Departamento (sala) DIEGO	mala
1	16:13:25	1/31	1	Departamento (sala) DIEGO	mala

Proyecto: Video (Trabajo, yo?)  
 Productores: Mónica L. Rodríguez Cano  
 Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Director: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Camarógrafo: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Operador de audio: Zamir Camiruagua Hernández

Duración: 12 minutos

Fecha: 10 y 12 de diciembre 2004

Página: 5 de 8

Cinta num	Contador VTR/time code	Escena/Toma	Take/repetición	Locación/Talento	Buena/Mala
1	16:19:28	1/31	2	Departamento (sala) DIEGO	mala
1	16:29:08	1/31	3	Departamento (sala) DIEGO	mala
1	16:49:04	1/31	4	Departamento (sala) DIEGO	mala
1	17:07:17	1/31	5	Departamento (sala) DIEGO	buena
1	17:30:09	3/4		Departamento (sala) DIEGO, MARIANA	mala
1	17:54:12	3/4	1	Departamento (sala) DIEGO, MARIANA	buena
1	18:23:26	3/5		Departamento (comedor) MARIANA	buena
1	18:33:23	4/10		Departamento (cocina) DIEGO, MARIANA	buena
1	19:00:27	5/2		Departamento (comedor) DIEGO, MARIANA	buena
1	19:18:27	5/4		Departamento (comedor) MARIANA	mala
1	19:31:29	5/4	1	Departamento (comedor) MARIANA	buena
1	19:34:02	5/5		Departamento (comedor) DIEGO, MARIANA	mala
1	20:13:13	5/5	1	Departamento (comedor) DIEGO, MARIANA	buena

Proyecto: Video (Trabajo, yo?)  
 Productores: Mónica L. Rodríguez Cano  
 Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Director: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Camarógrafo: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Operador de audio: Zamir Camiruagua Hernández

Duración: 12 minutos

Fecha: 10 y 12 de diciembre 2004

Página: 6 de 8

Cinta num	Contador VTR/time code	Escena/Toma	Take/repetición	Locación/Talento	Buena/Mala
1	20:41:19	5/9		Departamento (afuera) DIEGO, MARIANA	mala
1	21:27:04	5/9	1	Departamento (afuera) DIEGO, MARIANA	buena
1	22:18:22	5/10		Departamento (afuera) DIEGO, MARIANA	buena
1	22:53:19	alternativa		Azotea	mala
1	23:05:09	alternativa	1	Azotea	buena
2	00:00:21	3/1		Zotahuela MARIANA	buena
2	00:12:11	3/2		Zotahuela MARIANA	buena
2	00:24:02	3/3		Zotahuela MARIANA	buena
2	00:36:27	4/1		Zotahuela DIEGO, MARIANA	mala
2	00:50:26	4/1	1	Zotahuela DIEGO, MARIANA	buena
2	01:15:12	4/11		Zotahuela DIEGO	mala
2	01:24:28	4/11	1	Zotahuela DIEGO	buena
2	01:35:23	4/13		Zotahuela DIEGO	mala

Proyecto: Video (Trabajo, yo?)  
 Productores: Mónica L. Rodríguez Cano  
 Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Director: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Camarógrafo: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Operador de audio: Zamir Camiruagua Hernández

Duración: 12 minutos

Fecha: 10 y 12 de diciembre 2004

Página: 7 de 8

Cinta num	Contador VTR/time code	Escena/Toma	Take/repetición	Locación/Talento	Buena/Mala
2	01:54:06	4/13	1	Zotihuella DIEGO	buena
2	02:04:02	4/2		Zotihuella DIEGO	mala
2	02:35:16	4/2	1	Zotihuella DIEGO	mala
2	03:00:26	4/2	2	Zotihuella DIEGO	buena
2	03:23:04	4/4		Zotihuella DIEGO	buena
2	03:35:16	4/6		Zotihuella DIEGO	mala
2	04:00:26	4/6	1	Zotihuella DIEGO	mala
2	04:31:06	4/6	2	Zotihuella DIEGO	mala
2	04:57:28	4/6	3	Zotihuella DIEGO	buena
2	05:30:26	4/8		Zotihuella DIEGO	buena
2	05:55:19	4/4		Zotihuella DIEGO	buena
2	06:10:09	4/7		Zotihuella DIEGO, MARIANA	mala
2	06:43:26	4/7	1	Zotihuella DIEGO, MARIANA	buena

Proyecto: Video (Trabajo, yo?)  
 Productores: Mónica L. Rodríguez Cano  
 Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Director: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Camarógrafo: Xchel G. Ledesma Cervantes  
 Operador de audio: Zamir Camiruagua Hernández

Duración: 12 minutos

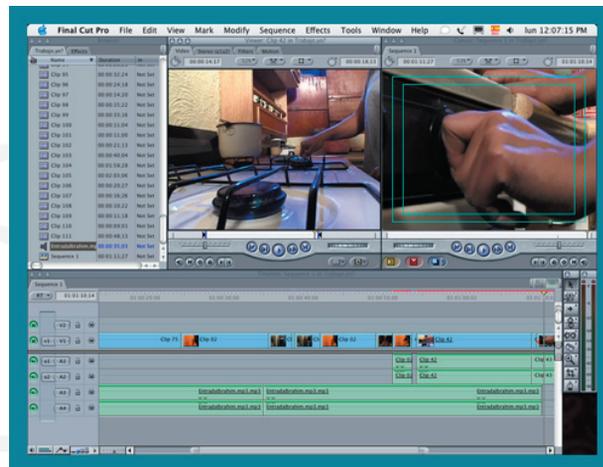
Fecha: 10 y 12 de diciembre 2004

Página: 8 de 8

Cinta num	Contador VTR/time code	Escena/Toma	Take/repetición	Locación/Talento	Buena/Mala
2	07:01:11	4/9		Zotehuela DIEGO, MARIANA	mala
2	07:11:12	4/9	1	Zotehuela DIEGO, MARIANA	buena
2	07:23:18	4/5		Zotehuela MARIANA	mala
2	07:44:08	4/5	1	Zotehuela MARIANA	buena
2	08:23:13	4/15		Zotehuela DIEGO	mala
2	10:30:22	4/15	1	Zotehuela DIEGO	buena
2	12:26:12	4/20		Zotehuela DIEGO	mala
2	12:46:07	4/20	1	Zotehuela DIEGO	buena
2	13:02:16	alternativa		Zotehuela DIEGO	mala
2	13:14:07	alternativa	1	Zotehuela DIEGO	mala
2	13:25:27	alternativa	2	Zotehuela DIEGO	buena
2	13:42:25	5/11		Calle DIEGO	buena

## 3.4.2 – Break de edición

iMac 800Mhz PowerPC G4 Mac OS 10.3.6 RAM 768MB  
1 Cable Firewire  
Software Final Cut Pro 4  
Software Live Type  
Software Sound Studio  
Software ProTools  
Cámara MiniDv JVC GR-DVL522U  
1 Cinta MiniDV  
20 Discos DVD



EDICIÓN EN FINAL CUT

## 3.4.3 – Proceso de edición

Este video se editó de forma no lineal ya que las tomas se registraron en una videocámara DvCam digital (modelo Sony DSR-PD170), posteriormente se descargo a una computadora iMac G4 usando una cámara MiniDv, en donde se utilizó el software "Final Cut Pro 4" para la edición de video/audio, además de este programa se utilizaron otras aplicaciones para complementar la edición; el "Sound Studio" se utilizó para manejar la música, en "Protools" se crearon los sonidos de boiler y puerta y con "Live Type" se integraron textos como la hora y entrada.

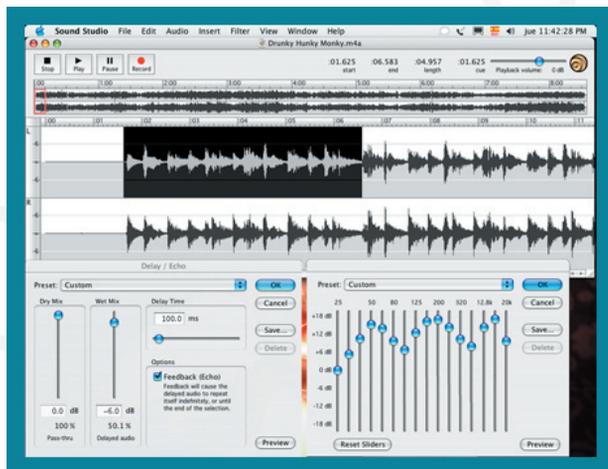
Una vez descargado el video en el ordenador el primer paso con ayuda de nuestro guión técnico/storyboard fué encontrar y armar la secuencia lógica del proyecto, en esta etapa se utilizaron tomas con diferente encuadres a las descritas en el guión, esta decisión se tomo para darle mayor ritmo visual a la historia, además de que se utilizaron algunos patos para lograr continuidad en la secuencia.

Posteriormente se corrigieron los niveles de audio, para que el dialogo tuviera un volumen adecuado y no se perdiera con los efectos sonoros y musicalización.



CORRECCIÓN DE NIVELES DE AUDIO EN FINAL CUT

Los efectos sonoros se crearon utilizando ProTools y se mezclaron las canciones elegidas para la musicalización en el Sound Studio.



EDICIÓN DE PISTA SONORA EN SOUND STUDIO

Ya teniendo la pistas arregladas, tanto de música como efectos, se importaron a Final Cut en donde se colocaron en la secuencia de audio, se arreglo el nivel de volumen y se le dio fades de entrada y salida según fuera el caso.

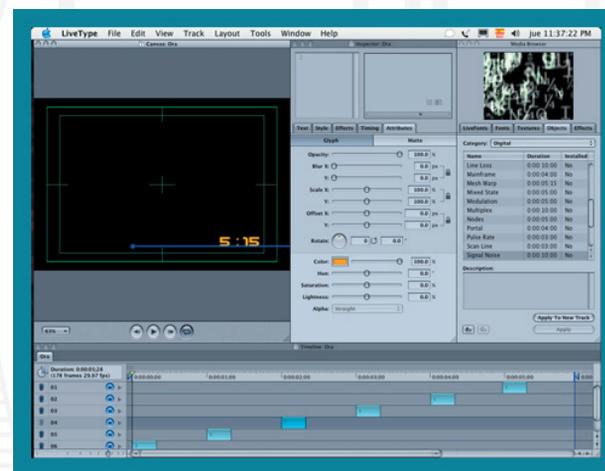
La siguiente etapa ya teniendo la secuencia final de video y audio se procedió a calibrar el color de la imagen.

Por último paso se escribió la hora y título del video en el Live Type. Eligiendo la tipografía, efectos de entrada y salida y tiempo para cada una de estos. Se Exporto como película Quiktime y después se importo al Final Cut.

Con esto se da por finalizada la etapa de edición.



CORRECIÓN DE COLOR EN FINAL CUT



CREACION DE TITULOS EN LIVE TYPE

### **3.4.4 – Master o producto final**

Se exporta el video ya terminado a una cinta miniDV con la ayuda de una cámara de este formato por medio de los puertos USB (cámara) y Firewire (computadora) para obtener el master de este proyecto.

### **3.4.5 – Reproducción o multicopiado**

Para la distribución de este video se hacen copias en formato DVD incluyendo una por cada ejemplar de tesis impresa.

### **3.4.6 – Emisión o transmisión**

Se hizo la entrega del proyecto el día 27 de mayo de 2005 al programa Abrelatas de Canal Once el cual tiene un horario de transmisión de 22:00 a 24:00 hrs. por el canal 11 de televisión abierta, y la transmisión fué el día 16 de junio de 2005.

# CONCLUSIONES

A través de los últimos años el diseño ha cobrado mayor importancia en nuestro país, ya que se reconoce cada vez más su valor para transmitir un mensaje en distintos medios de comunicación como son la radio, el cine, la televisión, los medios impresos e Internet.

La investigación que se hizo previa al desarrollo de este proyecto resultó ser de gran utilidad, pues presenta el marco teórico e histórico que en conjunto respalda el diseño y la realización del video producto de esta investigación.

Con la transmisión de este video se pretende generar conciencia en los jóvenes de 18 a 25 años en México sobre las decisiones de pareja tomadas a la ligera, específicamente sobre la unión libre.

Aplicando los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera se logró dar un manejo adecuado de la estructura del video, obteniendo así una secuencia lógica que demuestra que se requiere de un largo proceso de planeación e investigación previa al registro de las imágenes.

El proceso que implica la elaboración de un video fué una tarea bastante ardua ya que requirió de mucha organización por que es un trabajo en equipo que funciona cuando cada una de las personas involucradas realiza bien su función, por lo que se requiere de un equilibrio de todos los aspectos técnicos e histriónicos, de este modo ha resultado ser una experiencia enriquecedora incluso en el aspecto personal.

La herramienta principal para lograr el objetivo fué la utilización correcta de una metodología, ya que sienta la pauta a seguir durante todo el proceso, en este caso el "Método proyectual de Bruno Munari" fué la opción que se adaptó más y permitió obtener una estructura a seguir a lo largo de la realización de un video, asegurando que el resultado final sea el deseado.

La realización de este documento muestra a los interesados un panorama general de la realización de un video, desde la concepción de la necesidad de transmitir un mensaje, la recopilación de la información y su análisis, el diseño y construcción del guión y el storyboard, la elaboración de las tomas y la finalmente la evaluación para asegurar que el resultado sea coherente con los objetivos del proyecto, posteriormente en la etapa de postproducción se dará una secuencia lógica a las tomas registradas previamente para cumplir con el objetivo ya que son de igual importancia la producción o registro de tomas y la postproducción o acoplamiento de tomas y sonidos. Al final de este proyecto en la valoración de los objetivos se puede constatar que se logró la calidad necesaria en

el video para ser transmitido por televisión abierta, por medio de la renta de equipo profesional de video, audio e iluminación, así como el uso de programas profesionales de edición.

Como se pudo observar en la preproducción, la realización de un video conlleva muchas complicaciones, en este proyecto el principal problema fué que la mayor parte del video se desarrolla en una zotehuela, creando un problema de espacio para el equipo de grabación (cámara, tripié, lámparas, micrófono y sus operadores), se realizó un scouting para encontrar un espacio adecuado; al no obtener resultados satisfactorios se recurrió a la construcción de un set con paredes móviles en un terreno baldío cercano a la locación donde se grabaron los interiores permitiendo un desplazamiento ágil.

El carácter interdisciplinario que proporcionan las distintas asignaturas aprendidas a lo largo de la carrera permitió resolver los problemas que se fueron presentando durante la realización del proyecto. La construcción del set estuvo a cargo de Francisco Javier Carreño Damián permitiendo al equipo de producción concentrarse en los objetivos de la presente tesis.

Se aplicaron conocimientos de diseño en la realización de este proyecto como son composición (distribución de los elementos en las tomas), psicología del color , pero se enfocó más en el carácter de comunicadores visuales ya que el objetivo de esta tesis es transmitir un mensaje por medio del video, así se espera proponer otras formas de comunicar ideas para los alumnos de esta carrera ya que el diseño y la comunicación visual no se restringen al medio impreso o a la red internet, como se puede ver hoy en día el video y la televisión presentan una oportunidad para la comunicación de ideas.

Este proyecto no solo es un trabajo para concluir la carrera de Diseño y Comunicación Visual, es el primer trabajo profesional al mismo tiempo que tiene una función social que contribuye a la cultura del cortometraje en México y pretende estimular la producción en video a los estudiantes de la carrera de diseño y comunicación visual en la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán en la especialidad de fotografía, multimedia y producción audiovisual.

## BIBLIOGRAFIA Y OTRAS FUENTES DE INVESTIGACION

- Arijon, Daniel, Gramática y lenguaje audiovisual, 2ª edición, Ed. Andoain: Escuela de Cine y Video, España 1988, pp. 639.
- Bernstein, Steven, Producción cinematográfica, Ed. Longman de México, México, 1997, pp. 421.
- Brady, John. El oficio del guionista, Ed. Gedisa, Madrid, pp. 262.
- Bordwell, David. Arte cinematográfico, 6ª edición, Ed. McGraw-Hill/Interamericana Editores S.A. de C.V., México, 2003, pp. 467.
- Brown, Blain. Iluminación en cine y televisión, Ed. Andoain, Guipuzkoa: Escuela de Cine y Video, España, pp.260.
- Burrows, Thomas D., Gross, Lynne S., Foust, James C., Wood, Donald N., Producción de video, disciplinas y técnicas, 8ª edición, Ed. Mc Graw Hill, México, pp.386.
- Eisenstein, Sergei. Teoría y técnica cinematográficas, 5ª edición, Ed. Railp, Madrid, 1999, pp. 325.
- Feldman, Simón. La composición de la imagen en movimiento, Ed. Gedisa S.A., Barcelona, 1995, pp.117
- Feldman, Simón. La Realización Cinematográfica. Análisis y Práctica, 2ª edición, Ed. Gedisa, Barcelona, 1991, pp. 205.
- Fernandez Casado, José Luis. Postproducción digital: cine y video no lineal, Ed. Andoain: Escuela de Cine y Video, España. pp. 406.
- Martin, Marcel. El lenguaje del cine, 2ª edición, Ed. Gedisa, Barcelona, 1990, pp. 271.

- Michel, Manuel. Una nueva cultura de la imagen: ensayos sobre cine y televisión, Ed. UNAM, México, 1994, pp. 180.
- Mitry, Jean, Estética y psicología del cine, Ed. Siglo XXI, México, 1978.
- Molina, Erandeni, Tesis de licenciatura en psicología: La familia como factor de desarrollo en la artritis reumatoide. F.E.S. Iztacala (inédita) 2005
- Olabenaga, Teresa, El discurso cinematográfico: un acercamiento semiótico, Ed. Trillas, México, 1991, pp. 109.
- Raimondo Souto, Mario, Manual del realizador profesional de video, Ed. D.O.R. Madrid, 1993. pp. 394.
- Randall, John, Películas de bajo presupuesto, Ed. D.O.R. Madrid, 1991, pp. 228.
- Rowlands, Avril, La continuidad en cine y televisión, 2ª edición, Ed. Centro de formación RTVE, 1991, pp. 176.
- Suares, Marines, Mediando sistemas familiares, Ed. Paidós, México, 2002, pp. 413
- Swainson, Graham, La iluminación en video: principios básicos, Ed. Gedisa, Barcelona, 1997, pp.206.
- Vilchis, Luz del Carmen, Metodología del diseño, fundamentos teóricos, 2ª edición, Ed. Claves Latinoamericanas, 2000, pp.161.
- Watkinson, John, Video digital, Ed. Paraninfo: Internacional Thompson, Madrid 1996, pp. 429.
- Wheeler, Paul, Digital cinematography, Ed. Focal, Oxford, 2001, pp. 108.
- White Gordon, Técnicas de video, 2ª edición, Ed. Instituto Oficial de Radiotelevisión Española: Distribuciones Oficiales reunidas, Madrid, 1993, pp. 441.
- Zettl, Herbert, Manual de producción de televisión, 7ª edición, International Thompson Editores, México, 2000, pp. 558.