



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL AUTONOMA  
DE MEXICO**

**ESCUELA NACIONAL DE ARTES  
PLASTICAS**

**FALLA DE ORIGEN**

**LENGUAJE DEL VIDEO COMO MEDIO  
DE COMUNICACION GRAFICA**



**DIRECCION  
ESCUELA NACIONAL DE  
ARTES PLASTICAS  
Av. Constitución # 600  
Xochimilco, D. F.  
C. P. 016210**

**MONICA I. SANTOS GARCIA**

**1991**



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

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

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

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

# INDICE

INTRODUCCION .....	1	
CAPITULO 1		
EL LENGUAJE DEL VIDEO COMO MEDIO DE COMUNICACION GRAFICA .....	3	
Imagen como forma de lenguaje .....	3	
CAPITULO 2		
ELEMENTOS TECNICOS		
DE LA CAMARA DE VIDEO .....	7	
Magnetoscopio VTR .....	7	
Magnetoscopio fijo .....	8	
Magnetoscopio integrado a la cámara .....	9	
Características de la cinta magnética .....	10	
Formato super 8 .....	12	
Forma de activar el funcionamiento de la cámara super 8 .....	16	
CAPITULO 3		
EQUIPO MINIMO DE TRABAJO Y DE FUNCIONES .....		18
Integrantes del equipo de producción .....	18	
Equipo de videograbación .....	19	
CAPITULO 4		
LENGUAJE DE VIDEO .....		21
Lenguaje técnico de producción .....	21	
Toma, escena, secuencia, formas de pausa y punto .....	22	
Composición de la imagen dentro del encuadre .....	23	
Planos básicos, general, medio .....	23	
Plano medio, PP medio, primer plano, gran primer plano .....	24	

El encuadre .....	24
Finalidades de la composición .....	25
Puntos de atención dentro del encuadre ....	25
El equilibrio en la composición .....	25
Formas de composición del encuadre .....	26
Dirección de movimientos	
del objeto en el encuadre .....	28
Angulos de la cámara .....	30
Movimientos de la cámara .....	34
Panorámica horizontal,	
vertical, travelling .....	34

## CAPITULO 5

EL GUIÓN Y LA IMAGEN AUDIOVISUAL ....	35
Sinopsis .....	35
Guión y estructura .....	36
La estructura en tres partes .....	36
El guión literario .....	37
Introducción, desarrollo,	
culminación y resolución .....	38
Guión técnico .....	38
Guión de producción .....	41
Géneros televisivos .....	45
Promocionales, capsulas,	
teledrama, telenovela .....	45
Noticiario, didácticos, miscelánea,	
musicales, infantiles .....	46
Deportivos, mesas redondas,	
revista y series .....	47

## CAPITULO 6

ILUMINACION .....	48
Iluminación en exteriores .....	49
Frontal, lateral, a contra luz,	
cenital y difusa .....	49

Iluminación 45 grados .....	50
La iluminación en interiores .....	51
Lámparas y focos .....	51
Luz frontal, lateral, con dos fuentes de luz .....	53

## CAPITULO 7

EDICION .....	56
Montaje sintético y analítico .....	57
Narrativo, lineal, invertido .....	57
Flash back, paralelo, alternos .....	58
Montaje expresivo .....	58
Ideológico .....	58
Montaje y continuidad .....	59
Movimientos, posición, iluminación ..	60
Sonido .....	60
Vivo, regrabado, doblado .....	61
 BIBLIOGRAFIA .....	 62

## INTRODUCCION.

Gracias a los conceptos que compartimos en común podemos comunicarnos. Los conceptos son formas de interpretación de la realidad en función de finalidades sociales.

Todo lo que vemos de la realidad está dictado tanto por nuestros hábitos y costumbres, por aquello que anhelamos. Comprendemos el mundo, sus relaciones según sus relaciones y forma de pensar. Son estructuras conformadas según los procesos históricos que influyen directamente o indirectamente al comunicador en el momento de transmitir un mensaje.

Para que pueda existir la comunicación humana debe haber como base conceptos que se compartan en común. La grabación en video es un medio visual de expresión que da una interpretación de la realidad.

Comprender las funciones que desempeñan actualmente los medios de comunicación social, valorar la exacta dimensión que dichos instrumentos ocupan en nuestra sociedad. Así como debemos conocer las técnicas y procedimientos, mediante las cuales nos vamos a conducir como comunicadores gráficos, manejar correctamente un mensaje sin deformar el contenido del objetivo primordial por la falta de conocimiento de la técnica y manejo de un medio de expresión visual como es la videograbación.

En nuestra carrera la comunicación visual es fundamental para representar

ideas ya sea de forma estática o con movimiento. Por esta razón creo necesario aprender el manejo, funcionamiento y forma de transmitir un mensaje mediante la videograbación.

La cámara de video al igual que la cinematográfica y la forográfica se han concebido como medios para comunicar, expresar, pueden connotar o denotar al momento de transmitir un mensaje. La cámara da una versión única de algo físico en imágenes que varía dependiendo del lugar en el que se encuentre la cámara, así como el tipo de lente con el que estemos observando la escena. En manos de una persona creativa, el sistema óptico no simplemente graba imágenes sino que selecciona, muestra y valora el material con el que trabaja.

Cada toma es un ejercicio de composición creado por la necesidad de expresar de la manera más representativa el momento en movimiento.

El estudio contendrá una investigación sobre el correcto uso y el adecuado manejo de la cámara, así como la utilización de los elementos técnicos, mediante el dominio del lenguaje y tecnicismos necesarios que se emplean en la realización de una videograbación.

De esta manera presentamos un manual que sirve como documento de consulta y apoyo a todo comunicador interesado en este medio de comunicación.

Las posibilidades, alternativas y ventajas que brinda la videograbación a todos los campos de

conocimiento humano, social, técnico, científico e individual son muy extensas. Por lo tanto es necesario tomar un ordenamiento que paso a paso, mediante los elementos fundamentales nos lleve ala realización de una correcta grabación de la forma más adecuada y versátil, paratransmitir un mensaje; a fin de exprese un pensamiento en forma clara, correcta y con profesionalismo, como todo buen

trabajo de composición, ya que la videograbación así como la filmación se han hecho para crear, informar y fundamentalmente para comunicar una idea o un pensamiento.

Es por ello que se ha evaluado como uno de los medios más vivos de expresión visual; gracias a que las imágenes adquieren movimiento y a que todos los elementos se conjugan para darle vida.

## CAPITULO 1

### EL LENGUAJE DEL VIDEO COMO MEDIO DE COMUNICACION GRAFICA.

#### IMAGEN COMO FORMA DEL LENGUAJE.

Las imágenes son representaciones de la realidad lo más veráz posible que capta el ojo humano, y pertenecen al lenguaje imaginativo. Son formas conceptuales que permiten expresarnos y a su vez comunicarnos.

La comunicación es un proceso vital e indispensable para la humanidad, por medio del cual se transmiten mensajes de un emisor a un receptor y así recíprocamente.

Una sociedad se funda en medida de la capacidad que tiene el hombre para transmitir sus ideas y sentimientos entre sus semejantes; en tanto la comunicación se extiende a más personas, se acrecentarán las oportunidades individuales del ser.

En la Era Primitiva, las formas de comunicación eran muy limitadas, y poco a poco el hombre se esmeró en encontrar formas de expresión para poder comunicarse, por medio de señas, movimientos corporales y sonidos emitidos. Debido al temor a lo desconocido y a los fenómenos físicos crean un culto a todo aquello que les causara angustia, como por ejemplo: crean dioses y hacen pinturas representativas de la cacería, para pedir al más allá que los proteja y les proporcione el alimento necesario.

Así el hombre va desarrollando sus posibilidades de expresión, serán muy importantes las imágenes a lo largo de su desarrollo, ésto es, que serán conceptualizadas para facilitar la comunicación así como también, serán utilizadas por el sector religioso desde los comienzos de la civilización hasta a mediados del siglo XIX.

Sin embargo, como es un medio de expresión tan vasto, las imágenes serán utilizadas para representar todo tipo de acontecimientos que se verán marcados por la ideología de la época y las creencias del autor, quien interpretará la realidad y la asimilará. Como podemos ver las imágenes son formas de expresión del lenguaje. Hay diferentes formas de manifestarse por medio de él; el lenguaje oral, el escrito, el imaginativo (de las imágenes), y el conceptual (de las ideas). Otras formas de manifestación son las artes gráficas, la danza, la música, los colores, la belleza de las formas plásticas, la poesía, el canto, las artes visuales, cine, televisión, el video.

El lenguaje está conformado por símbolos, que a su vez representan sonidos articulados con que el hombre manifiesta lo que piensa y siente. Es un sistema de entendimiento recíproco.

El lenguaje es un medio de comunicación, por el cual el ser humano puede relacionarse con sus semejantes, a través de él se expresan nuestras ideas y sentimientos, desarrollándose el entendimiento humano; mediante conceptos que se



comparten en común en una sociedad. Se unifican formas de interpretación de la realidad conceptualizando las ideas para que exista un entendimiento uniforme de lo que se habla.

Todo esto, está influenciado por nuestras costumbres y entorno. Existe un entendimiento conforme a la cultura y formación social, que se desarrollan e irán transformando dependiendo de la interpretación personal y canalización que realice el comunicador, con las ideas al transmitir un mensaje no importando el código y medio que utilice.

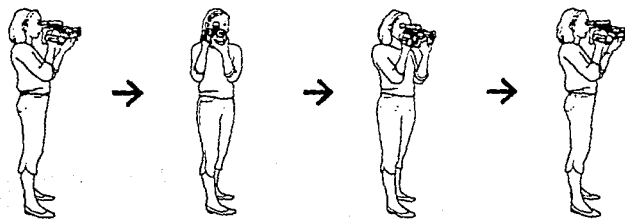
El comunicador y el diseñador gráfico ayudan a resolver los problemas de comunicación masiva, en los medios, con la transformación de mensajes en imágenes y símbolos gráficos, para la sociedad, la cultura y comercio en general.

Es frecuente que los profesionales de estas carreras ejerzan, principalmente, la comunicación visual estática, sin movimiento (medios impresos), siendo más reducido en acceso; los medios cinematográficos y televisivos.

Por lo que se hace necesario aprender el manejo, funcionamiento y forma de transmitir un mensaje mediante la videograbación. Como principio elemental introductorio para un posterior conocimiento, si así se pretende, de la comunicación cinematográfica o televisiva.

Dentro del contexto de las imágenes existen diferentes formas de expresión (pintura, escultura, fotografía, diseño, cine, etc.) que contribuyen al mejor entendimiento, abarcando así a toda la sociedad por alguna de las alternativas del entendimiento, unificando conceptos e ideologías, conformándose a determinados intereses del comunicador (en su forma) y del emisor (en su contenido) para la sociedad.

En el lenguaje de las imágenes, existen los medios de comunicación visual (con movimiento); cine y T.V., así como los medios de comunicación gráficos (sin movimiento); fotografía, prensa, revistas, folletos, carteles e impresos en general, ambos son medios masivos. La videograbación es, por lo tanto, un medio más apegado a la realidad al tener imágenes en movimiento, ser el



más accesible (económica y técnicamente). Si se tiene un conocimiento y práctica en el manejo de la cámara VTR, al momento de grabar se selecciona, muestra y valora la imagen elegida o percibida.

La cámara de video al igual que la fotográfica y cinematográfica connota y/o denota al momento de transmitir un mensaje cuando se reproduce.

Cada intento de encontrar la localización y situaciones del objeto, es un ejercicio de composición en donde entran en juego los conocimientos de forma, color y educación visual, en cada encuadre y tomas de la cámara VTR.

No se trata únicamente de aprender técnicas sino también, aprender un lenguaje. El desenvolvimiento cotidiano de nuestra vida profesional y personal nos implica en un continuo aprendizaje que corrige y mejora nuestros conocimientos, nociones y mecánica de datos. En este caso el aprendizaje de la videograbación, al comprender y asimilar su conocimiento, nos dará la dinámica necesaria para su correcta práctica, como se puede obtener en cualquier otra técnica de expresión visual, (dibujo, fotografía, audiovisuales, etc).

Aprender de esta manera tiene por objeto, la transformación de capacidades potenciales en capacidades manifestadas. Para esto es necesario conocer debidamente la teoría y la técnica así como tener una regular constancia en la realización de videograbaciones.

La metodología científica es el análisis, investigación y síntesis, así como confrontar con la realidad de la que procede y como comunicar a otros, para que se convierta en bien cultural común. Utilizando este conocimiento para tratar de modificar y hacer progresar la realidad cotidiana.

Transformando una aptitud para investigar (en cualquier medio) lo que sólo era potencialidad oculta, es el objeto en este aprendizaje del método de videograbación.

Un índice visual es algo que dirige la atención sobre el objeto indicado, por medio de un impulso involuntario, basándose en un sistema de convencionalismos o experiencias aprendidas. Un ejemplo simple: cuando se ve una flecha se sigue la dirección sugerida (aún cuando no se sintiera el interés en esa comunicación, de todas maneras se recoge la sugerencia de dirección). Al utilizar la cámara de video debe tomarse en cuenta retener constantemente la atención del espectador con índices visuales como: colores, formas, movimientos de cara, objetos mismos para la toma, fondo musical, silencios, narración, y principalmente una correcta estructura videográfica.

Para iniciar una videograbación es preciso recurrir a elecciones precisas y por lo tanto es importante saber con que finalidad trabajamos.

Elaborar un plan de trabajo, locaciones, presupuesto, vestuario,

materiales, personal técnico, tiempo de realización, etc.

Lo anterior es posible realizarlo con un mínimo de tres o cuatro personas, con un máximo de organización dependiendo de los alcances pretendidos en el proyecto a realizar.

Los motivos fundamentales del uso del VTR, se derivan de la naturaleza técnica del medio, y su manejo.

Es más sencillo utilizar la cámara de video, que a

diferencia de la cámara de cine, es controlable en el acto y se pueden repetir secuencias en la misma cinta de videocassette en el caso de resultados dudosos y la posibilidad de poder utilizar nuevamente cintas ya usadas, hace preferente el uso del VTR (video tape recorder)

El VTR es un útil instrumento de trabajo inmediato, aunque sin la profundidad de campo y la calidad de imagen que se puede obtener en el cine.

### ELEMENTOS TECNICOS DE LA CAMARA DE VIDEOGRABACION

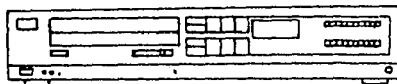
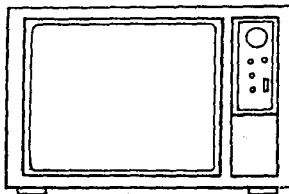
La video grabación es un procedimiento que nos permite grabar imágenes y sonidos de forma similar a la filmación cinematográfica y a la grabación televisiva. Sin embargo es más accesible en cuanto a costos y facilidad de manejo, puesto que la cámara de video es pequeña así como el formato del cassette en el que se graba toda la información.

Esta cinta magnética o cassette, permite grabar imágenes y sonidos de forma sincronizada y simultánea, la cual recibe las vibraciones magnéticas, es larga y estrecha de material plástico.

Todo lo que se grabe en dicha cinta se reproduce mediante un aparato que conste de un magnetoscopio integrado (VTR), y para poder ver la grabación se necesita una pantalla de televisión o un monitor. La videograbación se logra por ondas electromagnéticas que no necesitan ningún solvente químico, como se usa en los procesos de revelado del negativo fotográfico y de cine, a diferencia de estas técnicas la banda magnética (cinta o video tape) nos permite regrabar si lo deseamos, como lo hacemos usualmente con un cassette magnetofónico que ya ha sido grabado anteriormente, cosa que no se puede hacer con el negativo de una película, claro está que la calidad dependerá de la cantidad de grabaciones.

Como se menciona anteriormente, el magnetoscopio (VTR), registra y reproduce los sonidos e imágenes, es comúnmente conocido como video o video tape recorder, de ahí sus iniciales VTR.

La tecnología del video es similar a los principios en grabación magnetofónica, variando los elementos, ya que se graban además de sonidos, imágenes. Para la grabación en vivo se utiliza una cámara electromagnética de video, la cual capta la imagen y el sonido, también conocida como cámara de video, que lleva integrado un magnetoscopio, y que en sus principios estaba separado de la cámara junto con la batería, en este compartimiento estaba integrado el cassette.



MAGNETOSCOPIO (VIDEOGRABADORA VTR)

En la actualidad la tecnología ha evolucionado considerablemente, el magnetoscopio está integrado en la cámara de video y dentro de la misma está el compartimiento del cassette - La función del magnetoscopio es convertir las imágenes y sonidos en vibraciones magnéticas y grabarlas sobre la cinta (video tape) quedando grabadas para su posterior reproducción y ser proyectado en un televisor.

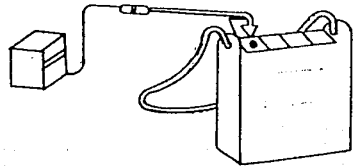
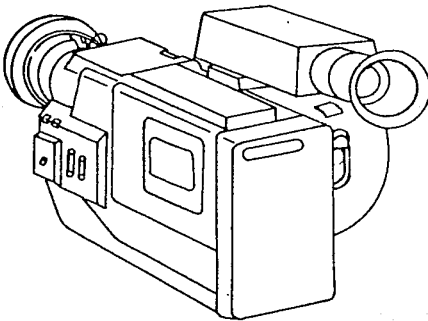
### EL MAGNETOSCOPIO FIJO (videograbadora)

La videograbadora (VTR), es el magnetoscopio que puede ser fijo (estacionario), el cual permite grabar programas de televisión al momento de verlo. Dicha grabación se puede borrar si se desea volver a grabar sobre la misma cinta otro programa. Una vez grabado el casete se puede reproducir al momento y ser visto en la pantalla del televisor.

Hay videograbadoras que son programables, esto depende del modelo del aparato se pueden grabar en el momento que se esté viendo otro programa o programar la video VTR para que se encienda a una hora determinada y grabe lo que se desea de la programación del televisor.

El magnetoscopio funciona de forma automática por medio de un temporizador programable ( es el que permite seleccionar previamente el canal, el día y la hora), quedando preparado el aparato VTR para grabar según lo indicado. Se debe asegurar insertar el cassette en el interior del magnetoscopio (VTR) y que esté conectado al aparato de televisión.

El mecanismo es similar al de una grabadora magnetofónica sin embargo es más compleja, se debe sintonizar en un canal abierto (como el 3, 6, 12 que no esté en la red de programación).



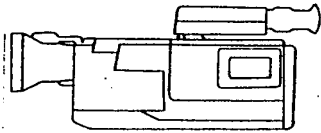
CAMARA SIN ELMAGNETOSCOPIO INTEGRADO VTR

## MAGNETOSCOPIO (VTR) INTEGRADO A LA CAMARA.

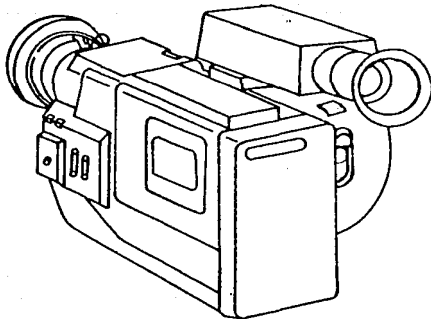
## ESQUEMA SIMPLIFICADO DE LAS PARTES QUE INTEGRAN LA CAMARA DE VIDEO.

Existe otro tipo de magnetoscopio y es el portátil que está integrado a la cámara de video, permite un proceso más amplio y creativo de grabación. Capta las imágenes y sonidos que al mismo tiempo va transmitiendo mediante el magnetoscopio interno en vibraciones magnéticas, estas son fijadas y conservadas sobre la cinta de video, para poder ser reproducida en el aparato televisivo, esto es, ver las imágenes grabadas sobre la pantalla.

La cámara de video es similar a la cinematográfica, sin embargo el mecanismo es diferente.



CAMARA DE VIDEO

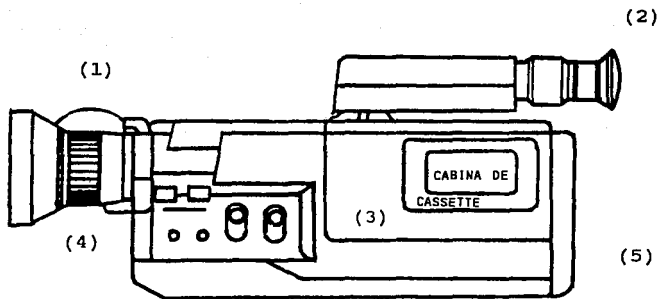
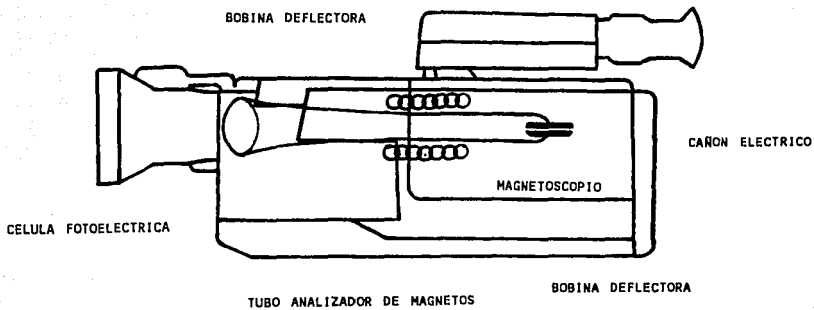


(1). El micrófono se encuentra en la parte superior delantera de la caja electrónica, arriba del objetivo, recibe los sonidos emitidos, voces, música etc. Y los convierte en vibraciones electrónicas que serán captadas por el magnetoscopio.

(2). Visor: consta de una pequeña pantalla de televisión que puede ser en blanco y negro o a color según el modelo del aparato, esta pantalla reproduce la imagen que capta el objetivo en el momento de la grabación permitiendo ver los errores, y poder corregir el enfoque y el encuadre de las tomas, también se puede ver reproducido lo que se acaba de grabar segundos antes, para checar o revisar la calidad de la grabación.

(3). La caja electrónica: está compuesta por un circuito electrónico complejo, que permite la conversión de imágenes y sonidos en vibraciones electromagnéticas. Consta de un tubo analizador de imágenes (Iconoscopio), es un cañón eléctrico que consta de una célula fotoeléctrica y un tubo de rayos catódicos. El Iconoscopio está colocado entre las dos bobinas deflectoras, que controlan el campo magnético y la sincronización.

(4). Objetivo Optico: comunmente tiene el zoom integrado, puede ser manual y automático dependiendo de el modelo de la cámara, también puede tener lentes intercambiables, y gradúa el diafragma dependiendo de la



intensidad de la luz automáticamente. Esta sensibilidad de la cámara se le conoce como CCD.

(5). Cables: se utilizan para pasar la corriente eléctrica, así como para conectar determinados circuitos. La corriente se puede sustituir por baterías, que pueden variar su duración de tiempo de grabación; hay de 1 hora, de 2 y hasta de 4 horas, son recargables y dependiendo del modelo de la cámara varía el tamaño. Su función es facilitar la grabación en exteriores, dan la oportunidad de un manejo más dinámico en cuanto al desplazamiento de locaciones.

La cámara dependiendo del modelo puede variar, ya sea tener una asa en lugar del mango del cual se sostiene la cámara, cualquiera de los dos permite sostener el aparato de la forma más adecuada al grabar, permitiendo el fácil manejo de este instrumento. También el tamaño de la cámara se ha reducido para dar una mayor facilidad en el manejo del aparato evitando los modelos aparatosos que dificultaban la grabación.

#### **CARACTERÍSTICAS DE LA CINTA MAGNETICA DE VIDEO.**

La imagen que se ha grabado sobre una cinta de video se forma por una serie de imágenes sucesivas, lo mismo ocurre con una película cinematográfica pero con sus diferencias, por ejemplo, en el cine el efecto de movimiento se produce al proyectarse una imagen o fotograma tras otro en misma forma que ha sido filmada con mínimos y muy ligeros cambios. Sabemos que son 24 fotogramas por segundo, en el caso del video en movimiento la continuidad se consigue gracias a la pantalla televisiva que tiene como característica una serie de puntos y líneas de colores e intensidades. Las imágenes en video unicamente se producen como imagen generada electrónicamente gracias al magnetoscopio y deben ser 25 imágenes por segundo para que se puedan proyectar en el televisor. A diferencia de la fotografía y el cine en que las imágenes quedan impresas sobre un acetato transparente que lleva perforaciones a los lados y deben pasar por procesos

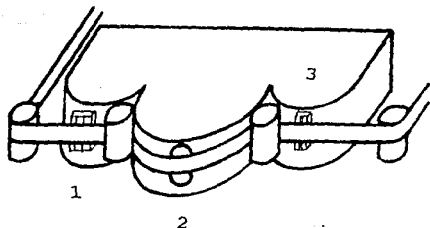


químicos en el laboratorio. Una vez tomada la película y revelada se puede ver a trasluz, lo cual es imposible con las imágenes de video, la superficie de la cinta magnética es uniforme a simple vista, es de material plástico y sobre esta cinta queda impresa la grabación de la imagen y el sonido. Técnicamente se pueden comparar las características de una cinta magnetofónica (grabadora auditiva), la forma de grabación es igual y además graba las imágenes.

**ESQUEMA DEL INTERIOR DE LA CABEZA GRABADORA DE UN MAGNETOSCOPIO**

Simplificando Puntos Básicos:

- (1). cabezal para borrar.
- (2). cabezal grabador de video (imagen).
- (3). cabezal grabador de audio y control de sincronía.



Las cintas de video (video tape) son de diferentes tamaños de ancho y largo. El ancho de la cinta varía dependiendo del formato del magnetoscopio que se tenga, y lo largo de la cinta es lo que determina la duración del cassette, para las grabaciones la cinta va en el interior del llamado "cartucho", es un cassette que protege y alarga la duración de la cinta, evitando su deterioro. El ancho de la cinta así como el tamaño del cassette varía dependiendo del formato que puede ser de cualquiera de estos tres tamaños VHS el más grande, Betamax formato mediano y el video Super 8 del tamaño de un casete magnetofónico.

La estructura de cualquier cassette o cinta, independientemente del formato que sea es el mismo y se divide en tres partes, las cuales no pueden ser vistas por el hombre.



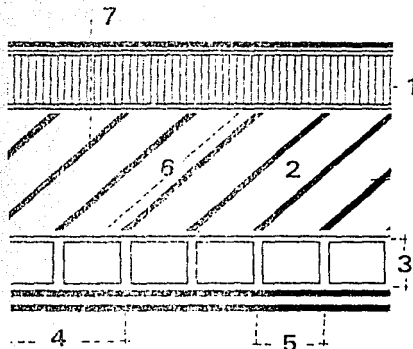
Banda de audio donde se graba el sonido.

Banda de video (imagen).

Línea horizontal de la imagen.

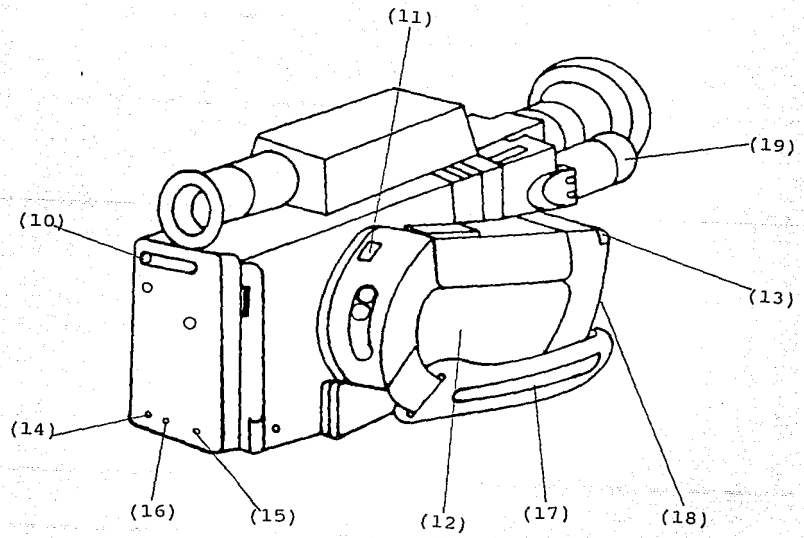
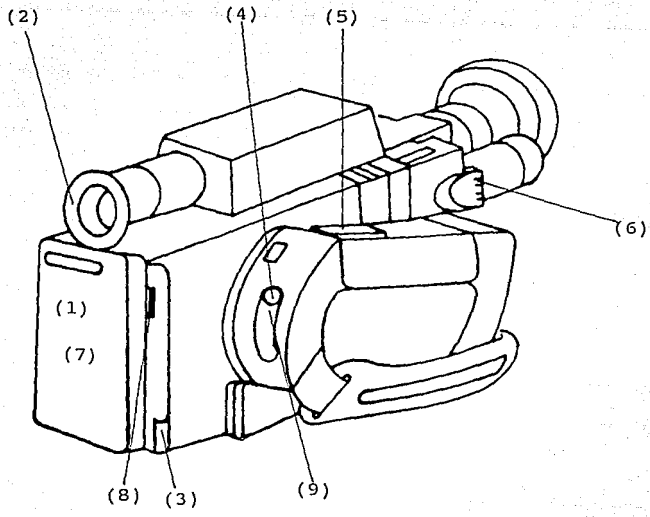
Banda de sincronización, de imagen y sonido.

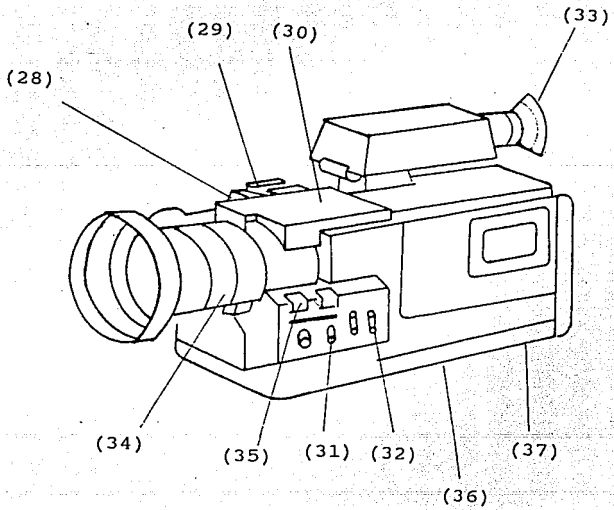
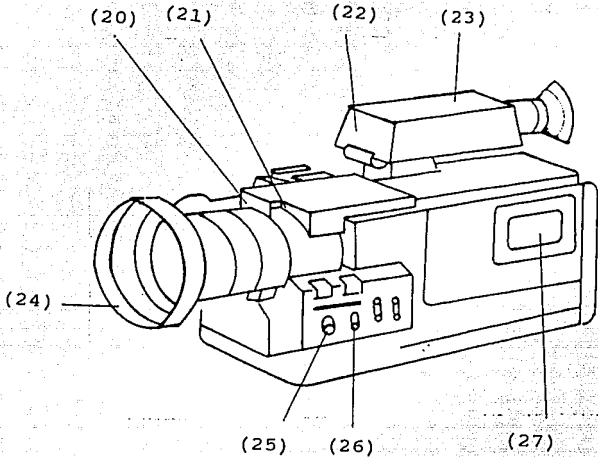
El cuadro es la imagen completa, compuesta de dos barridos, cada barrido es de 3125 líneas cada 1/50 de seg. EL cuadro es conformado por dos campos, el cuadro corresponde a 1/25 de seg.



#### FORMATO DE LA CAMARA VIDEO SUPER 8 VTR.

- (1). lámpara de batería.
- (2). anillo de ajuste del objetivo del visor.
- (3). interruptor de edición.
- (4). interruptor de videograbación en pausa (STANDBY).
- (5). botón del zoom motorizado.
- (6). toma del micrófono externo.
- (7). lámpara de condensación de humedad (DEW).
- (8). ganchos para correa de transporte.
- (9). toma de salida de CC (DC OUT).
- (10). botón para sacar el cassette (ejec.)
- (11). botón de liberación de la empuñadura
- (12). empuñadura.
- (13). botón de expulsión de la batería (BATT EJECT).
- (14). toma de salida de video.
- (15). toma de salida de audio (audio out).
- (16). forma de salida de CC del adaptador de radio frecuencias (RFU DC OUT).
- (17). correa de la empuñadura.
- (18). comportamiento de la batería.
- (19). micrófono integrado.
- (20). palanca del zoom manual.
- (21). botón de ajuste de macrograbación.
- (22). fecco rojo que indica cuando la cámara está funcionando.
- (23). visor.
- (24). parasol del objetivo.
- (25). botón de iluminación de fondo (Back light).
- (26). botón de la revisión de la grabación (Rec. Review).
- (27). compartimiento del cassette.
- (28). sensor de equilibrio del blanco automático.
- (29). zapata para accesorios.
- (30). interruptor de alimentación (cámara) player off.





- (31).selector de enfoque (focus se debe ponerlo en auto).
- (32).selector de equilibrio de blanco (white bal).
- (33).ocular del objetivo.
- (34).anillo de enfoque.
- (35).botones de ajuste de fecha (date set) y hora.
- (36).receptáculo para el trípode.
- (37).compartimiento de la pila de litio.

#### FUENTES DE ALIMENTACIÓN.

lugar	fuentes de alimentación	accesorio empleado
exteriores	batería	batería NP22 con el paquete A.C. P-88 duración aprox. 1.50 hrs.
interiores	tensión de la red (corriente eléctrica)	C.A. A.C.F. 88 cables de corriente.

La batería NP22 dura aproximadamente de una hora a dos en operación continua, y a temperaturas normales. Cuando se agota la batería, parpadea el foquito (1), también el indicador de batería que está en el interior de la pantalla del televisor. El tiempo para que se recargue una pila es de una hora.

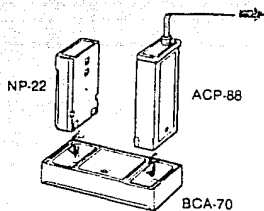
La unidad de grabación consume energía aún estando en pausa, comunmente se emplean más baterías de repuesto o usar la batería NP 4000, que tiene una duración cinco veces mayor que la NP 22.

Se debe usar el paquete D.C.P. 80 para recargar la

batería y su tiempo de carga es de 12 horas.

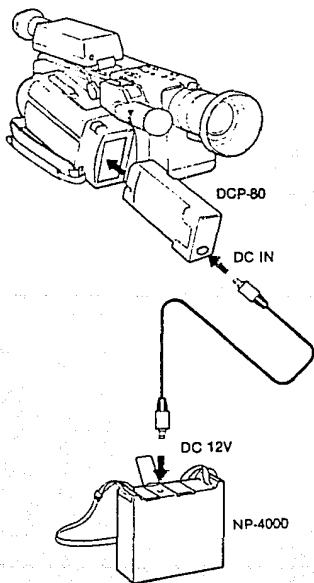
La temperatura hace variar el tiempo de duración de la batería, es decir, en temperaturas bajas se acorta el tiempo o sea, que rinde menos la batería. Si se deja la unidad en pausa por más de 7 minutos después de este tiempo, se desconecta automáticamente. Para reanudar la pausa se desliza el selector stanby hacia abajo y hacia arriba. Se recomienda no desconectar la fuente de alimentación mientras la unidad está grabando, esto puede dañar el cassette.

Batería mod. N.P. 22. con adaptador de carga BCA-70.



NP.22 Bateria se emplea el paquete CA ACP-88 y el adaptador para carga de batería BCA-70.

Tiempo de carga 1.5 hrs. aproximadamente, empleando el ACP-88 (se coloca en el compartimiento de la batería en la cámara), sirve para interiores y exteriores.



Batería Modelo NP. 4000:

Este paquete es opcional su duración es 5 veces mayor que la NP- 22.

Con la NP- 4000 se utiliza el paquete CC DCP-80, el cual es insertado a la cámara y luego se conecta a la NP. 4000.

#### FORMA DE ACTIVAR EL FUNCIONAMIENTO DE LA CAMARA VIDEO SUPER 8.

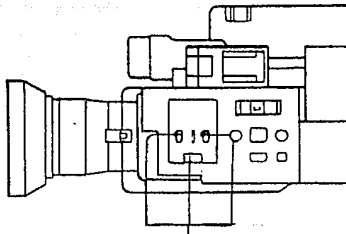
Primeramente se debe conectar la fuente de alimentación y poner el interruptor en power y en cámara (esquema de la cámara ver el n\*31), tomar la cámara del asa de forma que sea comoda manejarla al grabar. Cuando ya esté el interruptor power en cámara se inserta el videocasete, (ver esquema en el n\*28). Poner el selector focus en auto, da el enfoque automático al momento de usar el zoom. El selector white bal en auto que su función equilibrar el blanco. Luego ponemos el interruptor standby hacia arriba y se presiona el botón start-stop.

Una vez puestos en marcha estos interruptores, ya se puede grabar las demás indicaciones del esquema siguiente, son como las de una grabadora magnetofónica.

Para revisar la grabación estando en pausa, se acciona el boton standby, y se rebobina la última toma grabada aproximadamente y se reproduce en la pantalla del visor de la cámara. Para dar un mejor uso a la cámara en posteriores capitulos se ampliará la

información de la forma de grabar en super 8.

- (39). B. memoria (mem).  
B. memoria de color.  
B. memoria de activación /desactivación (on/off).
- (40). Botones para el cassette.  
< reproducción play.  
<< FF.(avance).  
>> REW (retroceso).  
Paro.  
" Pausa.



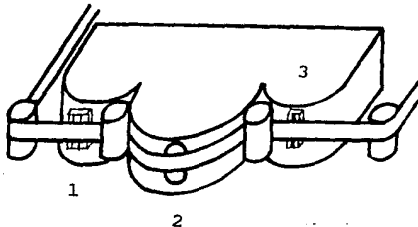
(39)

químicos en el laboratorio. Una vez tomada la película y revelada se puede ver a trasluz, lo cual es imposible con las imágenes de video, la superficie de la cinta magnética es uniforme a simple vista, es de material plástico y sobre esta cinta queda impresa la grabación de la imagen y el sonido. Técnicamente se pueden comparar las características de una cinta magnetofónica (grabadora auditiva), la forma de grabación es igual y además graba las imágenes.

**ESQUEMA DEL INTERIOR DE LA CABEZA GRABADORA DE UN MAGNETOSCOPIO**

Simplificando Puntos Básicos:

- (1). cabezal para borrar.
- (2). cabezal grabador de video (imagen).
- (3). cabezal grabador de audio y control de sincronía.



Las cintas de video (video tape) son de diferentes tamaños de ancho y largo. El ancho de la cinta varía dependiendo del formato del magnetoscopio que se tenga, y lo largo de la cinta es lo que determina la duración del cassette, para las grabaciones la cinta va en el interior del llamado "cartucho", es un cassette que protege y alarga la duración de la cinta, evitando su deterioro. El ancho de la cinta así como el tamaño del cassette varía dependiendo del formato que puede ser de cualquiera de estos tres tamaños VHS el más grande, Betamax formato mediano y el video Super 8 del tamaño de un casete magnetofónico.

La estructura de cualquier cassette o cinta, independientemente del formato que sea es el mismo y se divide en tres partes, las cuales no pueden ser vistas por el hombre.





### CAPITULO 3.

#### EQUIPO MINIMO DE TRABAJO Y SUS FUNCIONES.

Para realizar una producción, primeramente se debe hacer la elección del equipo de colaboradores, cada uno de los integrantes deberá conocer bien sus actividades.

Los integrantes mínimos para poder realizar una producción televisiva de video o de cine son los siguientes.

Director  
Jefe de producción  
Ayudante de dirección  
Director de fotografía  
Operador de cámara  
Ayudante de operador  
Secretaria de rodaje  
(script).

Se puede reducir el número de personas, más no los cargos tomando dos responsabilidades a la vez una sola persona, esto dependerá de la organización que se tenga para con los integrantes del grupo y sus posibilidades.

#### INTEGRANTES DEL EQUIPO DE PRODUCCION.

**DIRECTOR:** Deberá estudiar las locaciones y realizar un plan aproximado de trabajo, de posiciones y movimientos de cámara.

También deberá hacer un chequeo previo de las locaciones (lugar donde se realizará la videograbación), a la iluminación. Este chequeo se hace conjuntamente con su asistente y el director de fotografía, así que el trabajo

de producción se logra únicamente como un trabajo de equipo. El papel del director es muy importante, a simple vista parece que sólo consistiera en dar órdenes, en realidad es él quien coordina y dirige a todos los integrantes de la producción incluyendo a los actores. El director tiene un papel intangible, requiere de mucha firmeza en su propósito. El trabajo del camarógrafo, de los actores, del ingeniero de sonido o del editor se pueden ver y oír, sin embargo el trabajo del director sólo se puede apreciar en conjunto y una vez terminado el trabajo, así que su éxito sólo puede ser apreciado según el efecto final.

Si el director hace un buen trabajo, la película será mejor que la suma de los talentos individuales que han participado, si no lo hace bien, el trabajo de conjunto decaerá y no se apreciará la labor de sus integrantes. El director es también el único que puede equilibrar y dar armonía al equipo en conjunto, debe controlar el movimiento de los actores para que se ajuste a la composición de la imagen, y al mismo tiempo asegurarse de que la cámara apoya y realiza el trabajo de los actores. Es conveniente que el director tenga amplios conocimientos de fotografía e interpretación de la misma, así como nociones de grabación de sonido y edición. Es importante que el director decida claramente su aproximación al tema y mantenga firmemente todo lo de ella, la película tendrá un estilo consistente.

**JEFE DE PRODUCCION:** Se encarga de hacer el cálculo del costo de la producción, de obtener todos los elementos técnicos y escenográficos, así como de los permisos que se requieren en la realización del rodaje.

Deberá preveer las necesidades como las comidas, el transporte, etc. del equipo de grabación. Trabaja conjuntamente con el asistente de dirección en la previsión de cualquier contingencia posible durante el rodaje.

**AYUDANTE DE DIRECCION:** Es el responsable directo del plan de trabajo, ordena las escenas de la forma más apropiada, según la disponibilidad de las locaciones, de los actores y de los elementos adicionales. Debe preveer que haya continuidad en el encuadre de los planos, con respecto al vestuario, escenografía e iluminación, teniendo en cuenta la edición final.

Es el segundo del director, su responsabilidad abarca el preveer y solucionar las posibles dificultades antes de que estas se susciten.

**DIRECTOR DE FOTOGRAFIA:** Es el responsable de la calidad de la videograbación, debe conocer las locaciones, para planear anticipadamente la iluminación, este trabajo lo hace conjuntamente con el director, también debe planear las necesidades para el momento en el cual se produzca la videograbación, como es el uso de filtros, luces, efectos, etc.

**SECRETARIA DE RODAJE (script):** Debe conocer a fondo el plan de

rodaje, para poder preveer cualquier posible salto de continuidad, debido al orden del rodaje. Está familiarizada con las locaciones, el decorado, la utilería y el vestuario en cada locación. Deberá estudiar el plan de trabajo junto con el director.

**OPERADOR DE CAMARA:** Es quien maneja la cámara, debe efectuar con uniformidad y seguridad los movimientos de cámara indicados por el director, así como estar en comunicación con el director de fotografía y el ayudante del operador.

**AYUDANTE DE OPERADOR:** Debe tener conocimiento del manejo de la cámara, para enfocar correctamente y controlar el movimiento de los actores en cuanto al encuadre. Es el técnico encargado de cargar el casete, situar el tripode, la cámara y sus accesorios.

#### **EQUIPO DE VIDEOGRABACION.**

Todo material debe concentrarse en un lugar determinado, adecuado y de fácil acceso durante la grabación. Se debe revisar cuidadosamente antes de empezar el trabajo para evitar retardos y errores durante la videograbación.

**Cámara de video:** Verificar que las baterías estén cargadas, que la lente del ZOOM esté en perfecto estado y limpio. Así como todos sus aditamentos, cables, la fuente de poder, los cassettes, los filtros, etc.

**Luces:** Revisar que los cables y conexiones estén bien aislados y funcionando correctamente, así como las lámparas estén

completas y en buen estado, para que el rendimiento del color no se altere.

**Tripie:** Verificar su fluidez y verificación en todas sus partes móviles.

**Exposímetro:** Revisar que funcione correctamente (comunmente en fotografía como en cine es fundamental para medir la calidad de luz y brillantés, pero en video se usa remotamente según el modelo de la cámara, ya que las videograbadoras modernas traen integrado el CCD que tiene la capacidad de analizar la cantidad de luz y su grado de sensibilidad nos permitirá poder videograbar con muy poca cantidad de luz dando muy buenos resultados, cosa que no se logra muy bien en la película de cine.

Se debe verificar que

todos los integrantes del equipo de producción (STAFF), estén en sus puestos y que cada uno de ellos tenga su material y equipo disponible (luces, deflectores, filtros, etc.)

Se debe ensayar previamente cada escena, antes de grabarla, de esta manera cada uno de los elementos del staff, y los actores sabrán lo que se espera que haga cada uno de ellos y tendremos la oportunidad de corregir, gestos, ambiente, ropa, iluminación, etc.

Se recomienda revisar la cámara que se encuentre bien colocada, ya que cualquier movimiento inesperado o sobresalto, se ampliará en la pantalla. También rectificar la cantidad y la calidad de luces, que sean uniformes, salvo algún requerimiento en especial.

## CAPITULO 4

### LENGUAJE DE VIDEO

#### LENGUAJE TECNICO DE PRODUCCION

Para la realización de cualquier producción videográfica, se deben familiarizar los integrantes del equipo, con un vocabulario común que facilite la buena comunicación y el correcto entendimiento de las indicaciones.

La película de video o de cine, se divide en una serie de fragmentos diversos que se ensamban entre sí. Algunos de ellos son concretos, otros son de estructuras convencionales formando unidades internas de la narración.

El lenguaje electrónico, o sea el de video tiene gran similitud con el cinematográfico, a pesar de que la tecnología de las cámaras sean distintas. Esta similitud de métodos y procedimientos permite conseguir una rápida soltura en la correcta utilización de la cámara electrónica.

Cada una de las imágenes, que componen una grabación por sí sola carece de significado, sólo cuando hay una sucesión de imágenes se define la razón. Esto es en el cine y en el video ya que la fotografía es un medio de expresión que por sí sólo connota y denota su significado.

Cuando vemos una grabación de video, no percibimos de forma independiente las 25 imágenes, que en cada segundo

se generan sobre la pantalla del televisor. Dada la velocidad con que se producen se da la continuidad, y se produce la ilusión de movimiento, sobre ésta se basa todo el lenguaje videográfico.

La siguiente unidad de valor dentro del lenguaje del video es la toma, que se define como la cantidad de imágenes grabadas, durante el espacio de tiempo comprendido entre la puesta en marcha del disparador de la cámara, hasta su detención.

La toma no tiene duración ni metraje fijo, varían desde unas décimas de segundo, hasta la duración que perdure el contenido de nuestro guión.

La duración de un plano depende del contenido y la aportación creativa del realizador de la producción. En la grabación, las tomas pueden ser más largas, al igual que en el cine sonoro, porque la imagen y el diálogo sostienen mejor el interés del espectador, que la imagen sola.

En su forma más simple, la toma equivale a la palabra, puede ser sencillamente la imagen de una persona, de un objeto, de un animal, etc. pero generalmente en la toma, se desarrolla la acción que la convierte en una oración completa.

Se puede decir que la toma, equivale en el lenguaje a una palabra, sin embargo puede llegar a ser, según la acción que se encuentre una frase o un párrafo entero.

Para controlar la duración de una toma se recomienda

calcular previamente los segundos que se desea que dure, se puede contar mentalmente, de esta manera se evita que una toma dure demasiado. Si se trata de un plano de detalle, que ocupe toda la pantalla, puede ser una duración de hasta 3 segs. Para planos intermedios es prudente calcular un máximo de 4 a 7 segs. La diferente duración de las distintas tomas proporciona ritmo a la grabación, y da vivacidad al contenido.

**LA TOMA**, es la serie de imágenes grabadas sin interrupción, por la cámara. Puede desarrollarse durante varios minutos o durante una fracción de segundo, puede tomarse con la cámara fija o en movimiento, mientras el rodaje no se corte continúa siendo la misma toma.

Es una unidad dentro de una serie y como tal, necesita de varios planos para expresar una acción. Su significado va ligado al plano que le antecede y al que le sigue.

**LA ESCENA**, se define como una serie de tomas, unidas entre sí por una interrelación, que da la continuidad en la historia.

**SECUENCIA** (Capítulo o párrafo) como ya se ha mencionado la serie de tomas consecutivas que tratan de un mismo tema, y a menudo son limitadas a un solo lugar y tiempo, esto da como resultado la secuencia.

La toma por sí sola no tiene consistencia, siempre se ve como parte de un todo, su significado se aclarará en relación con la toma que lo

antecede, y la que le sigue, así su razón será lógica y coherente.

Entendemos que una videograbación, consta de varias secuencias, una secuencia comprende varias tomas y una toma contiene varias imágenes.

## FORMAS DE PAUSA O PUNTO

Hay dos formas visuales para marcar una pausa o el paso del tiempo en la narración en video.

El fundido sencillo, (en negro) la imagen se oscurece progresivamente en la pantalla hasta el negro (fade out), y si la toma comienza en la obscuridad y se ilumina gradualmente hasta la normalidad, es un fundido en blanco (fade in), con estos efectos podemos dar el punto y aparte, el punto y seguido o punto y final.

## FORMAS DE PAUSA, PUNTOS Y COMAS

En el fundido encadenado, la imagen desaparece oscureciéndose, al mismo tiempo que otra se hace visible reemplazándola, es una forma que sugiere que, a pesar del tiempo transcurrido entre las dos secuencias, exista cierta relación narrativa.

El cambio de plano directo se pasa de una imagen a otra respectivamente, en un corte agresivo y da a toda la secuencia, es una forma muy usual, ya que rompe con la lentitud de los encadenados.

La panorámica de barrido enlaza dos imágenes, a base de finalizar una escena o plano con una imagen borrosa y movida voluntariamente, y empezar la otra de forma similar, hasta fijar o enfocar la imagen. Si está bien hecho el efecto dará un buen resultado, pero el abuso de éste cansará la vista al espectador.

El desenfoque encadenado, es cuando se desenfoca lentamente la última imagen de la escena anterior, y la que le sigue empieza desenfocada, y poco a poco se va definiendo hasta tomar su nitidez, es parecido al fundido encadenado, pero es más fácil de realizar en una cámara de video. Es fundamental utilizar adecuadamente estos efectos de puntuación, ya que de ello dependerá el sentido que se le quiera dar a la escena. Por ejemplo, los desenfoques y los fundidos encadenados darán lentitud a la atmósfera y un suave romanticismo. Por el contrario, los cortes directos y las panorámicas barridas le darán agresividad y dinamismo.

#### COMPOSICION DE LA IMAGEN DENTRO DEL ENCUADRE.

La distribución de los objetos dentro del cuadro nos dará una composición armónica, cuando estos se encuentren con una adecuada iluminación, y sus ángulos bien definidos.

Dado que la imagen en video así como la filmica, se construye en pequeños fragmentos, se toma la composición de la imagen dentro del encuadre, tomando en cuenta que debe tener sucesión la imagen.

#### PLANOS BASICOS

Los planos se dividen en tres categorías esenciales, es el plano general, el plano medio, y el primer plano. Estos tres términos se emplean en relación a la figura humana, y en cualquier caso se refiere a la parte de la figura que aparezca en cuadro.

Estos planos van estrechamente ligados a otros tantos niveles de atención: van concentrando la atención del espectador desde un escenario amplio hasta un solo individuo. Los planos también se dividen en subplanos de los tres básicos.

#### PLANO GENERAL

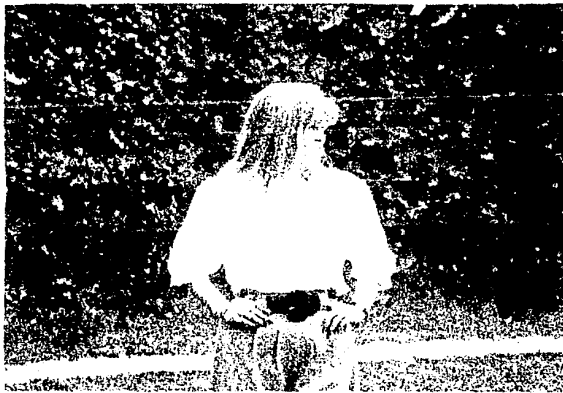
El Plano General establece una situación, se puede utilizar creativamente como un elemento de contraste a seguirle una serie de planos medios y primeros planos. Da una idea general en el que aparece una acción y el tema en toda su amplitud, también esta forma de Encuadre se le conoce como "Tomas de situación" ya que ayudan al espectador a ubicarse en el lugar que se desarrolla la trama. Un plano general establece la relación del sujeto con lo que le rodea o con otras personas.

#### PLANO MEDIO GENERAL (PMG MEDIUM LONG SHOT)

En este encuadre aparece una vista más cercana de la acción, el sujeto presenta la figura entera con espacio libre a los pies y sobre la cabeza. Este plano nos muestra la acción en su desarrollo



PG PLANO GENERAL





PP



GPP GRAN PRIMER PLANO



general, sobresale el personaje y el ambiente en particular.

#### **PLANO MEDIO (PM MEDIUM SHOT)**

En el aparece la figura humana que sirve de referencia desde la cintura para arriba, se puede ver la fisonomía y seguir con claridad la acción, sin embargo se pierde toda relación narrativa con el ambiente.

Hace interesar al espectador de lo que dice o piensa el sujeto, pero no tanto como para sólo interesarse en él. Este plano permite dos o más personas en el encuadre, admite el intercalado de primeros planos.

#### **PRIMER PLANO MEDIO (PPM MEDIUM CLOSE UP)**

Es el encuadre principal, se incluye los hombros y la cabeza humana, es la vía de acceso a la vida interior del sujeto así como los planos que siguen.

#### **PRIMER PLANO (PP CLOSE UP)**

La cara del personaje aparece en la pantalla ocupando el encuadre, este plano obliga a detener la atención a una sola persona y nos lleva a interesarnos e involucrarnos con el personaje.

#### **PRIMER GRAN PLANO (GPP CLOSE UP)**

Se encuadra únicamente la parte de la cara como puede ser un detalle, los ojos, la boca, o un objeto.

### **EL ENCUADRE**

Se define como una unidad suficiente para que el espectador conozca qué es y qué ocurre. Es un elemento momentáneo, se le llama de tránsito, es decir, que de un encuadre hay que pasar a otro, el cuadro delimita los espacios permitiéndonos ver únicamente aquello, que es necesario ver y lo que deseamos que se vea, para la comprensión de la escena y del conjunto total de la videograbación.

Cada encuadre debe tener una finalidad, la cual puede ser descriptiva, narrativa, expresiva o simbólica.

Lo Descriptivo; se presenta la realidad de una forma objetiva, para introducir al espectador al tema en que se desarrolle la acción.

Los encuadres descriptivos buscan planos generales, y movimientos apropiados de la cámara. En esta toma debe tener el tiempo suficiente para que el espectador pueda observar todo dentro del encuadre.

La Narrativa; se dan los elementos necesarios para que se entienda claro y objetivamente la acción. Su duración debe ser la necesaria, según exija la narración de los hechos.

La Expresiva; su finalidad es introducir al espectador en el mundo de lo que se está narrando, en este caso en la videograbación, o hacerle entender lo que siente el intérprete representando su papel, es más subjetivo. Todos los encuadres expresivos debe

atenerse a la narración que se representa mediante el guión.

Simbólica, en ella se trata de profundizar en el área psicológica, con imágenes u objetos que representen situaciones y hechos que tengan un significado y así contribuya a un mejor entendimiento de la videograbación.

#### FINALIDADES DE LA COMPOSICION

La composición de la imagen en un encuadre debe conseguir, que el espectador preste atención e identifique rápidamente al personaje principal o el objeto representativo y esto lo lleve a comprender el significado. La composición debe establecer un centro de atención, hacer que el espectador dirija su atención a lo que queremos que vea.

El realizador de la videograbación busca mostrar al espectador de la forma más clara y comprensible, lo que ocurre en la videograbación. Para conseguirlo es necesario, que el objetivo de la cámara enfoque de un lugar a otro, acercándose o alejándose, hasta conseguir grabar la acción desde los mismos ángulos, que el espectador hubiera ocupado, si estuviera en el momento de grabar la escena. Esto se consigue por medio de los encuadres.

Dentro de la grabación de video como en el cine, el rostro adquiere mayor importancia, que en cualquier otra parte. El acercamiento del rostro de los personajes, es uno de los aspectos de composición más difíciles. Por

el juego de planos que se dan de un rostro a otro.

Debido a las constantes variantes en que se presenta el ser humano ante la pantalla, ha llevado a usar una serie de términos referentes al cuerpo humano, y son reglas fundamentales en el encuadre.

#### PUNTOS DE ATENCION DENTRO DEL ENCUADRE

Las figuras u objetos en movimiento o movimientos rápidos atraen la atención del espectador, así como las figuras en perspectiva favorable. Lo que está en primer plano (lo más cerca de la cámara), o aquello que está más iluminado.

#### EL EQUILIBRIO EN LA COMPOSICION

Es importante que haya equilibrio en la composición, en la línea, las superficies, los movimientos, los volúmenes, en el entorno al centro de la atención. Sin embargo para razones expresivas, dramáticas o simbólicas, se recomienda componer la imagen con un notable desequilibrio.

Para equilibrar la composición, se puede hacer de la siguiente forma:

a) Equilibrio interno del encuadre; dentro del encuadre se da el equilibrio mediante la simetría en torno a la mediatriz vertical del cuadro. Las dos áreas iguales producidas por la mediatriz pesan visualmente los mismo, ( el principio de balanza).

b) Por la asimetría, equilibrando dos pesos desiguales y poniéndolos a distancias iguales de la mediatriz.

c) Con el movimiento de la cámara al moverse los personajes y los objetos.

d) Equilibrio de encuadres en la edición: se corrige el desequilibrio de un encuadre como por ejemplo, si el peso del encuadre recae hacia la izquierda a la hora de la edición, el encuadre que los sigue será con sobre peso a la derecha.

Un encuadre con movimiento determinado se equilibrará a la hora de editar poniendo el encuadre que sigue sin movimiento. El equilibrio de los encuadres se da al momento de la edición.

#### FORMAS DE COMPOSICION DEL ENCUADRE

Se debe buscar un equilibrio armónico en toda composición, como en las pinturas, también en el cine

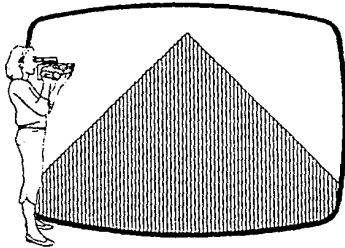
como en el video, se busca encontrar la belleza en los encuadres resaltando siempre sus formas estéticas. Tomando en cuenta estas formas se han utilizado estos encuadres, como punto de partida para mantener el equilibrio armónico en cada toma.

El Triángulo; se colocan las figuras formando entre ellas un triángulo.

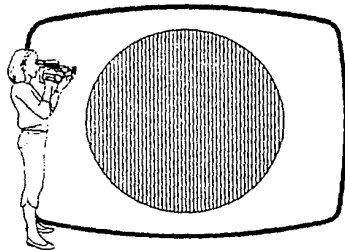
El Triángulo doble; se colocan las figuras formando dos triángulos, más o menos al centro, y las bases se apoyan en los márgenes laterales del encuadre (las orillas).

En Diagonal; las figuras se colocan a un lado y a otro de la diagonal.

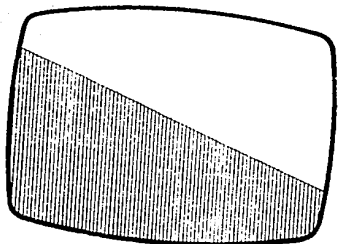
La unidad dentro del encuadre, cuando no hay confusión entre el elemento principal y los otros elementos, se conduce al espectador clara y objetivamente creando con esto que se adentre y comprenda en su totalidad el significado de la toma.



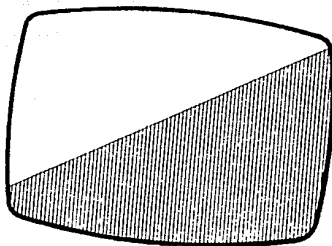
EN TRIANGULO LA FIGURA



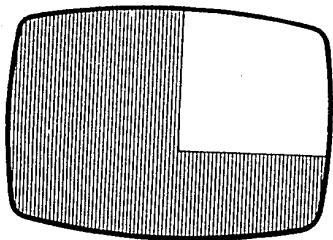
AL CENTRO ESTA LA FIGURA PRINCIPAL



DE IZQUIERDA A DERECHA INCLINADO



DE DERECHA A IZQUIERDA INCLINADO



A UN COSTADO EN VERTICAL,  
EL ELEMENTO PRINCIPAL SE  
ENCUENTRA A LA IZQUIERDA.

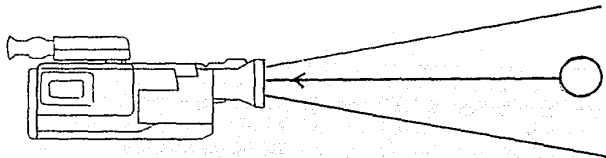
**DIRECCION DE MOVIMIENTOS DEL  
OBJETO EN EL ENCUADRE  
Y EL EJE OPTICO**

Es importante ubicar el lugar de la cámara, con respecto a los personajes. Se recomienda esquematizar

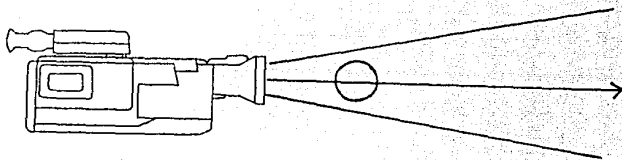
mediante un dibujo el ángulo del lente y el recorrido del sujeto, tomando como guía el eje óptico, que es la bisectriz del ángulo del lente.

A continuación se representarán las formas más comunes de las tomas:

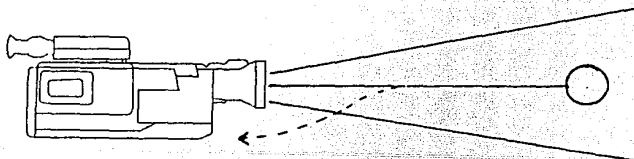
En esta toma el personaje camina de frente hacia la cámara, sobre la bisectriz.



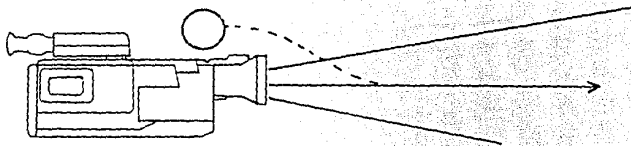
El personaje se aleja sobre el eje óptico. Es lo contrario de la toma anterior.



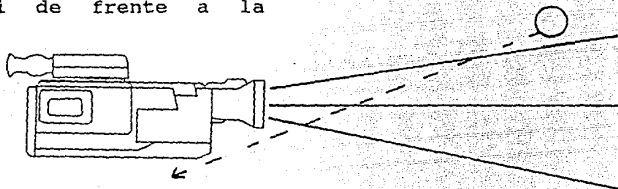
En esta toma el personaje viene de frente a la cámara y sale de foco por la derecha.



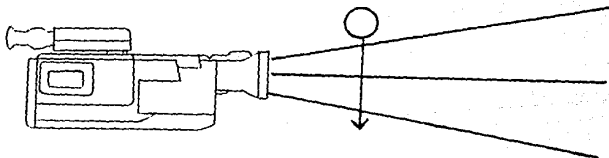
En esta toma el personaje entra por la izquierda y sigue sobre el eje óptico.



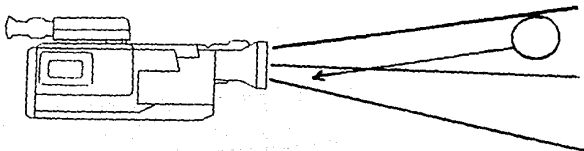
En esta toma el personaje recorre el cuadro de izquierda a derecha, aumentando su tamaño a medida que se acerca, por venir casi de frente a la cámara.



En esta toma tenemos que el personaje cruza de izquierda a derecha, o sea en forma perpendicular al eje óptico.



En esta toma el personaje no alcanza a salir de la bisectriz, ni entra sino que se mantiene en dirección de izquierda a derecha.



## ANGULOS DE LA CAMARA

Es fundamental para poder captar correctamente el significado de una imagen o de una acción determinada, la conjugación del ángulo de la cámara para cada toma y poder representar lo más estético posible cada escena.

Este ángulo de visión de la cámara, debe ser elegido por el director para dar un énfasis a la acción determinada.

Los ángulos que la cámara puede utilizar son muy sencillos:

Angulo Normal; que se logra situando la línea horizontal del objetivo, al nivel de los ojos del personaje y si es un paisaje, al nivel de los ojos del espectador.

Angulo Picado; se da situando el objetivo de la cámara por encima del sujeto, o del paisaje. Esto da un efecto de dramatización a la escena, al estar dominado por la cámara.

Angulo Contrapicado: se obtiene colocando el objetivo de la cámara en un ángulo mucho más bajo que el sujeto o el paisaje, dándole una apariencia

superior y dominante sobre la cámara.

El cambio de angulación puede variar de forma dramática el significado de una imagen.

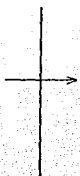
## ANGULOS

Otro aspecto importante en la orientación, tanto en el plano horizontal, hacia la derecha o a la izquierda, como en el vertical, inclinada es decir, en picada, hacia abajo o hacia arriba, es conveniente conocer las angulaciones que existen entre las diversas locaciones con las que se puede encuadrar al sujeto y así conseguir mejores efectos expresivos, por ejemplo; un sujeto encuadrado desde arriba hacia abajo queda aislado del contexto, aparece casi dominado, se acentúa un efecto de opresión, siempre y cuando el sujeto o el objeto de la acción, tenga coherencia con este punto de vista.

Por otra parte, el punto de vista desde abajo hacia arriba, tiene un efecto opuesto al anterior, hace al sujeto dominar y aumenta su fuerza expresiva como si se elevara sobre el espectador, da efectos de grandeza y superioridad.



ALTA



NORMAL



BAJA



CONTRA PICADA



HORIZONTAL



DE PICADA



TOMA BAJA SE RECOMIENDA  
PARA TOMAS DE FLORES MUY  
PEQUEÑAS O INSECTOS,  
EN ESTOS CASOS SE USA EL  
LENTE MACRO.

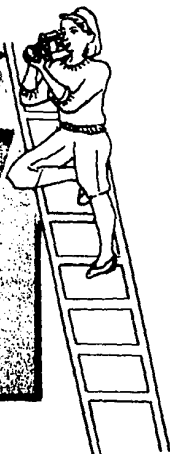


TOMA DE RODILLAS SE RECOMIENDA  
PARA TOMAR NIÑOS, ANIMALES,  
ETC.

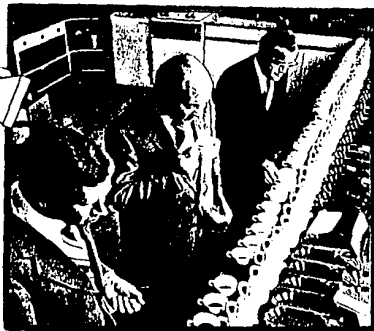
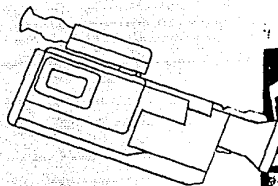




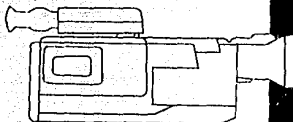
DE PICADA EN FORMA VERTICAL  
INCLINADA.



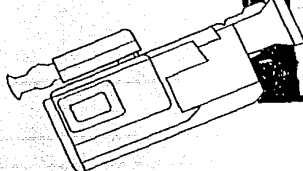
DE RODILLAS CON EL VISOR  
EN VERTICAL.



ANGULO DE PICADA



ANGULO NORMAL



ANGULO DE CONTRAPICADA

## MOVIMIENTOS DE LA CAMARA

Cuando movemos la cámara en una grabación de video, del punto original donde estaba situada, el encuadre sufre un cambio y varía la imagen captada.

Se debe tener amplio conocimiento de las posibilidades que ofrecen estos movimientos, para conseguir un mejor resultado en la videograbación.

Estos son los movimientos que se usan comunmente:

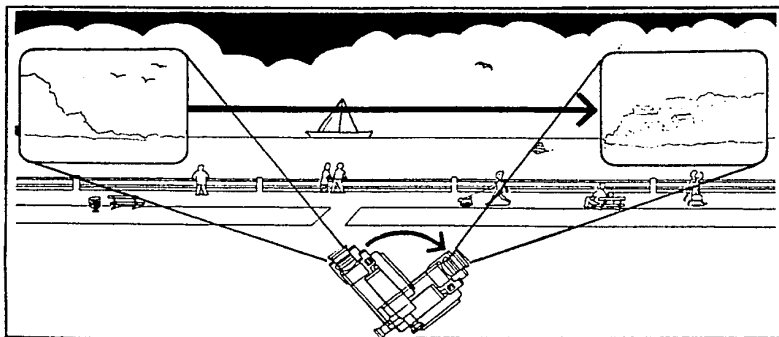
**PANORAMICA HORIZONTAL:** Es el movimiento más utilizado y sirve para mostrar a un sujeto en movimiento; un coche andando, una persona caminando, un animal corriendo, etc.

Para imágenes estáticas se recomienda que sean cortas, y lentas. El uso de estas tomas decae el interés y da monotonía a la escena.

**PANORAMICA VERTICAL:** Es poco frecuente, consiste en mover la cámara de arriba abajo o viceversa, siguiendo la mirada de un personaje, como la caída de un paracaidista, etc. Es recomendable iniciar estas panorámicas con una toma fija, seguir el movimiento muy lentamente y detenerse de nuevo al final del recorrido, antes de que termine la toma.

**TRAVELLING:** Es un desplazamiento de la cámara sobre unos rieles con ruedas, puede usarse un coche en movimiento, una motocicleta, un tren, una lancha, o simplemente una silla con ruedas y así conseguir buenos resultados .

Se debe revisar que la cámara esté bien fija para que no se noten las vibraciones. Se aconseja usar el travelling, para realizar los movimientos de un lugar a otro, sin tener que pasar de una toma a otra para hacerlo.



PANORAMICA

## CAPITULO 5.

### EL GUIÓN Y LA IMAGEN AUDIOVISUAL.

El guión es una de las tres etapas centrales que componen la realización de una obra audiovisual, y son: El guión, la realización (puesta en escena o puesta en cámara) y la edición o montaje.

Se puede decir que de estas tres etapas el guión es el más importante, en cuanto que es el punto de partida, sin su existencia no se podría realizar la videograbación, ya que se necesita de un guión que señale que es lo que se va a grabar o filmar.

Una vez que el guión se haya realizado, será revisado por el editor, quien tendrá que apoyarse en el constantemente y se quedará con una copia.

Por otra parte, el guión es fundamental para la producción de la obra. Con él se hace posible la preparación (busca de locaciones, situar a los actores, buscar planos de trabajo etc.) y otras cuestiones prácticas como establecer un presupuesto.

Un guión no existe por sí solo, sino como parte de un todo, de un proceso conjunto que es la obra audiovisual. No tiene valor como obra literaria, como lo pueden tener el ensayo, la novela, el cuento, la crónica y el teatro.

Es un medio, un vehículo que conduce al objetivo ya sea en el programa de televisión, en el film, o en la obra audiovisual en general.

El guión cumple la función de preparación literaria de las obras audiovisuales, refiriéndonos a literaria en cuanto que es escrita.

El guión y la imagen audiovisual van unidas, porque plantea la imagen, el tiempo, y el espacio.

Generalmente para elaborar un guión se realiza un trabajo previo, una investigación, que pueda servir para un ensayo, un conferencia, un estudio o una película.

En este último caso, tendrá que dar el inicio al trabajo del argumento, para ello se debe ordenar el material de una manera específica, que es el guión técnico audiovisual.

Se debe planear y determinar el tema que se va a tratar con sus características.

**SINOPSIS:** Una vez determinado el contenido total del guión, es conveniente elaborar un resumen del contenido. Debe basarse en datos concretos que expliquen el alcance y la esencia del asunto por tratar en la videograbación. Se escribirá todo lo importante de la trama que se quiere expresar, tendrá información de los personajes, los lugares, las ideas, y asuntos que en ella vayan a presentarse.

El contenido total se divide en varias partes así se requiera, de acuerdo con lo necesario por medio de una sinopsis.

## GUIÓN Y ESTRUCTURA

Para realizar un guión, se debe pensar desde el principio en forma de imágenes en movimiento. El tema original debe ser imaginando como se plantearía en imágenes. El argumento o historia representa un principio del proceso de producción. El valor del argumento se mide desde el punto de vista del director, según la capacidad que tenga para crear escenas perfectas.

### LA ESTRUCTURA

En el video como en el cine, lo más importante es la imagen complementada por otros elementos, entre los cuales se encuentra la palabra, la música, y el movimiento. También se ve la imagen concreta, cosa que en las novelas escritas se deja todo a la imaginación. La estructura de una película puede usar un espacio y un tiempo abierto, con toda la libertad y amplitud.

### ESTRUCTURA DE TRES PARTES

Cualquier historia o argumento debe tener un principio, una mitad y un fin, estas tres etapas no necesariamente deben llevar ese orden. A continuación pondré un ejemplo de una película muy simple como sería la historia de un viaje:

(1). Principio: un grupo de amigas se van de viaje a la playa, toman el avión y se van a Cancún.

(2). Mitad: van a las ruinas arqueológicas, a los

lugares turísticos, a los parques ecológicos, juegan, nadan, comen y beben.

(3). Final: recogen sus cosas, toman el vuelo de regreso a casa y llegan a México al atardecer.

Es una historia sencilla, no es una obra literaria sin embargo, concluye el tema.

Esta estructura tiene varios puntos, que se deben tomar en cuenta al hacer otras películas, por ejemplo en la primera parte que aquí es el principio, se debe presentar a los personajes y establecer la situación, no debe de ocupar más de la tercera parte de la duración total de la película.

La segunda parte debe contener lo primordial de la acción, lo más relevante, y ocupa la mayor parte del resto del tiempo.

La tercera parte, es el final que debe ser corto y acabar todo suceso antes presentado.

Esta estructura se puede aplicar casi a cualquier película, ya sea un reportaje documental o una historia de ficción, pero debemos tener en cuenta que debemos incluir el conflicto ya que es el que provoca el suspenso y da mayor interés, puesto que hace que el espectador se pregunte qué sucederá después.

El principio debe tener las siguientes cualidades dentro del argumento.

(1). La tensión emotiva.

(2). El carácter casi del todo visual.

(3). El dinamismo.

Esto da como resultado la atención del espectador, se adentra a la película desde los planos iniciales.

Desde el principio se debe presentar el conflicto; los personajes que intervienen, sus problemas y lo que va a constituir el núcleo de atención de todo el desarrollo de la historia.

El desarrollo se debe trazar dentro de la acción, partiendo de la secuencia de entrada y conlleva a la escena culminante, es el fragmento más largo, el más importante, ya que lleva el contenido del conflicto.

Estos puntos son necesarios para que una idea sea bien planteada debe tener: que la calidad emotiva de la cinta tenga dimensiones distintas, esto es que una película puede ser de suspenso y drama al mismo tiempo, o de amor y risa.

Que la historia tenga diferentes situaciones de personas que integren la trama y marchen simultáneamente las diferentes situaciones, pero culminan todas al finalizar la película.

La película debe dar la sensación de un todo integrado.

El final o desenlace: después del momento culminante de la narración vendrá rápidamente el desenlace, que será el resultado o consecuencia de todo lo

anterior suscitado en el transcurso de la historia.

Generalmente se remarca el carácter humano y se individualiza más la acción. La película debe terminar con la resolución total del conflicto, sin embargo algunas películas dejan entreabierto a distintas posibilidades que el espectador pueda elegir a su imaginación el final.

#### EL GUIÓN LITERARIO.

En este tipo de guión técnicamente la cámara recorta en una sección el total de la acción visual, seleccionando esta información. De igual forma un guión no representa la totalidad de un relato, tan sólo las escenas más significativas que den la comprensión en su totalidad del relato original. La lección de los hechos narrados se puede facilitar siguiendo estos objetivos:

Los que se deben decir, otros que deben quedar implícitos y los que no se mencionan.

Para seleccionar la información necesaria el escritor del guión, debe conocer el relato completo de los personajes y hechos. Al reducir la información únicamente a lo importante, se tiene la posibilidad de contar la historia en un tiempo límite, se recomienda como máximo 2 horas.

El trabajo del escritor del guión continúa al estructurar los hechos importantes dándoles una marcada dirección (suspenso,

violencia, terror, comedia, etc) mediante un tratamiento de orden por etapas:

**Introducción:** determina con claridad cuales son los hechos, personajes y conflictos que van a presentarse durante la producción y simultáneamente introduce en forma emocional al espectador. Esta introducción al tema, debe ser clara y explícita también consta de falsas pistas, si lo necesita la historia.

**Desarrollo del conflicto:** Los elementos de la etapa anterior entran en relación y determinan la secuencia narrativa a través del conflicto. Se puede definir como el enfrentamiento de los personajes u objetos, hechos, o situaciones. Es el principio de la parte culminante (que es la siguiente etapa).

**Culminación o éxtasis:** Es el, o los momentos de clímax, la decisión crítica del conflicto, la tensión, etc. Este momento generalmente recae en el desenlace o conclusión, que es la última etapa.

**Resolución o desenlace:** Los elementos identificados en la primera etapa, desarrollados en la segunda, en crisis o culminación en la tercera, tendrán un desenlace o conclusión, presentando claramente o dejando a la imaginación de cada espectador.

Las etapas anteriormente escritas pueden ser tomadas en el orden que se presentaron, como un proceso a utilizar. Pero hay otras alternativas, dando otro orden a estas etapas de la narrativa audiovisual, por ejemplo; comenzando con el desarrollo del conflicto, luego

una introducción, después un clímax, y finalmente uno, dos o más desenlaces, como se estila en la televisión y en el cine contemporáneo, tomando en cuenta que el orden de las etapas se adapta al estilo de cada autor y esto debe ser respetado por el guionista.

## EL GUIÓN TECNICO

Este guión debe tener la información necesaria para ser comprensible. Se logra este propósito describiendo detalladamente., los diálogos, ruidos, acciones, decorados, accesorios, luces, escenarios, actores, música, encuadres, etc., con que se va a expresar audiovisualmente el trabajo literario.

Es necesario saber si la conjugación de estos elementos, en su resultado final, queda en claro para el espectador, que no se ha confundido en los momentos más importantes, o falta de algún elemento. De ser así se soluciona desde el guión (story board), se recomienda lo menos posible sobre la marcha de la grabación.

Todo tipo de duda, para no tener repercusiones en el presupuesto destinado a la videograbación.

El tiempo disponible para grabación es siempre limitado, la economía máxima es siempre esencial.

El guión técnico contiene todas las descripciones prácticas necesarias para el director, el compaginador, el camarógrafo, el escenógrafo, el director musical, el productor, y demás asistentes.

Aunque es probable que el director haya colaborado en etapas de desarrollo del guión literario, o realizado por completo; es el guión técnico su mayor responsabilidad, así como el apego a sus indicaciones para su ejecución del personal técnico artístico.

El director indicará las tomas que se harán, los elementos o medios de expresión, o combinación de medios capaces de resolver la composición visual a escenas en el momento preciso.

También indicará cuando y donde se debe cambiar la posición de la cámara. Estas posiciones de la cámara se numeran en forma consecutiva. Después de iniciar la clase de posición de la cámara, el director menciona además, lo que se ha de ver en el campo visual de la cámara.

Estas indicaciones deben tener la suficiente claridad para informar:

Al escenógrafo, la clase de decorado que se necesita.

Al encargado de accesorios, lo que se requiera.

Al asistente de director, los actores, y extras necesarios.

Al camarógrafo, ángulos y encuadres de la cámara, e iluminación así como efectos visuales.

Al director musical, la música de fondo.

El sonidista mezclará el sonido antes del registro, y el compaginador parte del encuadre

para ensamblar en la edición, las distintas tomas.

Para resumir, la finalidad del guión técnico o story board, consiste en transformar el tema original en una herramienta de trabajo, que se satisfaga simultáneamente las exigencias de un lenguaje técnico para video o cine, y las necesidades de los integrantes que conforman el grupo, el equipo humano que ha de llevar a cabo la realización proyectada; es decir, de un tema literario a una escenificación actuada del tema.

En el guión técnico se indican los actores, los lugares de grabación, el tipo de luz necesaria para cada escena y plano, la utilería, el sonido, los diálogos completos, la duración aproximada de cada toma.

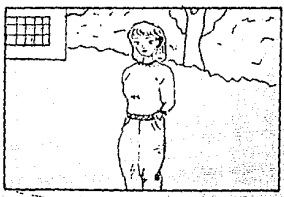
A pesar de ser muy detallado y estricto en su formulación, el guión técnico no excluye la improvisación y los cambios que se decidan en el momento de grabar una escena.

Es muy importante acompañar el guión técnico con dibujos que representen la composición plástica de los principales planos de cada escena. Pueden añadirse a los dibujos indicaciones adicionales.

El guión técnico facilita el trabajo de equipo, pero no debe suponer imposición para actores naturales, en el trabajo que se desarrolla con ellos, el guión servirá como temario y guía de las acciones.



En el story board, un plano complicado un traveling o una panorámica, habrá que representarlo mediante más de un dibujo. Estos dibujos pueden ser de los más rudimentario, ya que su único objetivo es facilitar la visualización de los planos y relacionarlos entre si.



- (1). Encuadre de la toma (plano). Es lo que se debe ver en el lente de la cámara.
- (2). Descripción. Es el movimiento de la cámara, su posición e iluminación.
- (3). Tiempo. Es la duración de la toma.
- (4). Audio. Aquí se describe la acción de cada toma (escena) y sus diálogos correspondientes.
- (5). Música. Se indicará su duración y efectos de sonido.

	②	③		
①				⑤
			④	

**GUIÓN DE PRODUCCION**  
**Plan de Grabación.**

Es el aspecto principal de la realización, este plan es la descomposición del guión técnico en secciones de trabajo adecuadas (haciendo posible aprovechar un escenario para grabar todas las escenas que se desarrollen en él), prevee los actores necesarios para cada escena, el tiempo estimado de la misma, el equipo de grabación, vestuario utilería necesaria, así como el sonido y la música.

En este guión de producción el director es el

responsable junto con el técnico de producción el preparar el orden y la secuencia de trabajo, localizar escenarios elegir a los actores, escoger los planos e indicar a cada uno (dos de luces, sonido y cámara) lo que se tiene que hacer cuando y en que momento.

Sea cual sea el grado de colaboración necesario para llevar una grabación a la práctica siempre será necesario basarse en el plan de grabación.

Guión técnico: BREAK-DOWN del día: 11-VI-91.  
 Locación: Departamento.  
 Hora de llamada de producción: 3 pm. Hora de llamado de talento artístico: 3:30 pm.  
 Listos para grabar: 4:00 pm.  
 Locación: av. de la paz No. 45, San Angel. Tel: 548.55.10.

**ACTORES**

**VESTUARIO**

**UTILERIA**

Norma-Rosa

D3

Canasta de ropa, delantal, plumero, cubeta, polvo, frasco de mermelada, ropa (tirada en cuarto Bernardo), escoba, platos sucios.

Bernardo-Roberto

D3

**ORDEN DE GRABACION**

ESCENA	SHOT	LOCACION	DETALLE LOC.	ACT.	VEST.	UTILERIA
15	1	dep.	sala-comedor	A y L	D3	canasta,
	2	"	"	"	"	delantal,
	4	"	"	"	"	cubeta,
	3	"	comedor	"	"	"
	6	"	"	"	"	"
16	5	"	cuarto Bernardo	"	"	ropa,
	1	"	cocina	B y L	D3	platos,

STORY BOARD:

TEMA

FECHA

DURACION:

APROBACION:

CINE

TV.

AV.

RESPONSABLE:

SEG.

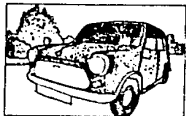
METRAJE

EMPLA.

GUION

VIDEO

SONIDO



1 P.G. coche.



2 P.P.L. el hombre mira al



3 P.P. retrovisor.



4 P.P. los ojos del hombre.



5 P.P. el reloj.



6 P.M. sobre el hombro.



FIG. PLANO GENERAL



ACERCAMIENTO CON 200M

## GENEROS TELEVISIVOS

Como referencias se citan los principales géneros de los programas de televisión sin que con esto se llegue a caer en el riesgo de la rigidez y subjetividad de la clasificación.

Sin embargo es posible conocer estos términos por su marcada intención para con el espectador según sean sus características:

### PROMOCIONALES.

Las características principales de estos programas corresponden a su duración que varía de los 10 a los 60 segundos (motivo por el cual también se les conoce con el nombre de "spots"), y al lenguaje utilizado, que debe ser directo, y atractivo. cuando estos spots se usan para difundir un servicio se les llaman promocionales y cuando se usan para promover el consumo de un producto se les llama comerciales. El guión en estos casos se estructura como un programa normal con un story board (guión de dos columnas).

### CAPSULAS.

Estas tienen una duración mayor que los spots ente 1 y 10 minutos, estos son programas unitarios o pueden ser parte de una serie a través de la cual se pueden tocar varios temas.

Por su corta duración, la información a transmitir debe ser clara y precisa, con un lenguaje audiovisual. Los guiones se forman tomando en cuenta los elementos principales del tema que se va a tratar y se usa comunmente el guión a dos columnas.

## TELEDRAMA.

La televisión, como la radio y el cine, utiliza de la literatura dramática las estructuras, las situaciones, sus estilos y sus géneros teatrales, apoyándose en el melodrama para desarrollar las telenovelas. En este género quedan implícitos el teleteatro y la telenovela.

El teleteatro parte de la obras dramáticas originalmente escritas para teatro, este retoma las situaciones, actos, y escenas y las traduce televisivamente procurando respetar el género y el estilo.

La duración del programa se condiciona según el número de espectadores (rating) y si por que la estructura es unitaria; existen varias obras cuya duración requiere más de un programa, en este caso se recomienda que la división corresponda a un acto o escena de la misma obra, si esto se da los programas siguientes contarán al inicio con la secuencia del programa anterior.

### TELENOVELA.

Este género se basa en la novela y en algunas veces en el cuento con todos sus elementos literarios y se apoya dramáticamente para su adaptación televisiva en el melodrama, sin embargo esto no excluye la posibilidad de usar otros géneros literarios, de donde toma situaciones, personajes, historias, etc.

Una característica principal de la telenovela corresponde a un desarrollo en episodios o en capítulos seriados, motivo por el cual los guiones se estructuran por

el total de la serie, por bloque de programas y por programa.

La mayoría de los capítulos cuenta con una situación de climax, así como en la parte final, con una situación de suspenso. En todos los capítulos a excepción del primero se plantea un resumen del programa anterior, que permite al espectador retomar las acciones; este resumen puede desarrollarse con nuevas escenas donde se incluyan otras anteriores o con fragmentos del programa pasado siempre y cuando la acción dramática avance.

#### **NOTICIARIO O INFORMATIVO.**

En la televisión los programas informativos o noticieros, toman de la prensa escrita sus géneros, así como un programa de noticias cuenta con reportajes, entrevistas, artículos de fondo, editorial o caricatura. Sin embargo por las características de la televisión la redacción de la noticia se concibe para hacer audiovisual, por este motivo debe ser breve concreta y sobre todo respaldada con imágenes, en este caso el proceso del guión se inicia con el panorama informativo, a partir del cual los locutores deberán tomar las noticias más relevantes en la forma correspondiente.

#### **DIDACTICOS.**

Este tipo de programas se utiliza para la difusión de conocimientos escolares o académicos y pueden ser de información general, de capacitación, y material complementarios o de apoyo a programas institucionales, en donde el auditorio cuenta con un

conductor o monitor, por ejemplo en la telesecundaria, los programas de concurso se transmiten en vivo, cuentan con la participación del público en el estudio, los concursos o competencias llevan implícita una recompensa otorgada por los patrocinadores del programa.

En este caso el guión comprende principalmente las preguntas y respuestas del tema o los elementos específicos del concurso.

#### **MISCELANEA.**

Este género está formado por fragmentos o pequeñas partes cuyo hilo narrativo está determinado por un tema, una actividad o simplemente por un conductor, también puede tener otros géneros puede incluir en su estructura la sección de mesa redonda, documental, dramatización, números musicales, cultural y promocional, por ejemplo el programa desayunos internacionales.

**MUSICALES** Son aquellos programas que toman como elemento principal de su estructura, una expresión musical, un autor, una época, un estilo, así como uno varios intérpretes, como por ejemplo Nostalgia.

Las formas musicales se reflejan en los guiones correspondientes.

**INFANTILES** Estos programas quedan condicionados al público que van dirigidos y utilizan un lenguaje fácil y directo. Para lograr una mayor identificación con los espectadores, que en este caso son niños, los personajes, participantes en su

mayoría se deben identificar con los niños. Con estos programas se busca dar entretenimiento y conocimiento primario, por ejemplo: Plaza Sésamo.

**DEPORTIVOS** El deporte es un espectáculo que encuentra en la televisión su principal medio de difusión, ya que el espectáculo puede ser captado por varias cámaras, se logra una mayor claridad del acontecimiento, los comentaristas de televisión se encargan de complementar la información visual para realizar el guión correspondiente lo principal es la planeación de tomas (shooting script) y textos complementarios espontáneos según lo que sucede en el momento.

Estos programas quedan comprendidos dentro de los eventos especiales, parte de la producción se realiza fuera de los estudios, generalmente en los campos deportivos.

**MESAS REDONDAS (PANEL)** Son concebidos para un público de amplio criterio, este tipo de programas cuenta con la participación de especialistas del tema a tratar. Lo dirige un conductor, quien se maneja como moderador en el desarrollo del programa, en este caso el guión contiene información general del tema a tratar y el desarrollo de éste es espontáneo, dependiendo de la participación de integrantes.

**COMICOS O DE SKETCH** Es un programa de chistes integrados generalmente mediante un estilo cómico, los actores comúnmente son comediantes y se pretende

dar entretenimiento y diversión con este género.

**DE REVISTA** Los programas de revista se forman con números musicales, chistes, cantantes, con bailables y los dirige un conductor, se puede decir que pertenecen a los programas de miscelanea.

**DE SERIES** Su característica principal es que son de programas seriados (su estructura se determina a partir de personajes, situaciones, géneros dramáticos o temas) filmados, o grabados, corresponde a una solución unitaria, esto es por programa, de estas situaciones se podrían comparar con las series de telenovelas en que coinciden en su estructura por bloque de programas y por el conjunto que representa la serie, sin embargo su género es comúnmente es policiaco, de acción etc, a diferencia que las telenovelas siempre utilizan el melodrama.

Los programas se realizan en continuidad de manera tal, que la numeración de escenas o secuencias no siempre es necesaria, ya que el director de cámaras marca el guión visual.



## CAPITULO 6.

### ILUMINACION

La luz es fundamental para utilizar correctamente una cámara de video. Define los objetos y tiene el poder de transformar todo cuanto nos rodea. La aparición de dichos objetos, al igual que ocurre con las personas, varía según el ángulo de incidencia de la luz sobre ellos, de su color, de su intensidad y de que sea directa, reflejada o difusa.

Los rayos de la luz tiene un grado de temperatura, según su procedencia, intensidad y duración.

Se debe utilizar correctamente la iluminación de las imágenes, para conseguir calidad en la grabación.

La luz más recomendable para la videograbación es la difusa, ya que es suave, uniforme y sin excesivos contrastes.

La cámara de video a comparación con la cinematográfica, es más sensible a la luz, y la perceptibilidad de los elementos electrónicos permiten tener excelentes resultados, que con la película más sensible de cine no se lograría.

Sin embargo, no es recomendable usar contrastes bruscos de luz y sombra en video. En el cine los contrastes de luces violentos y los contrastes acentuados pueden dar buenos resultados, pero en video no se puede dirigir a una fuente de luz

directamente contra el objetivo, ya que se puede destruir el tubo captador de imágenes (el videicon o iconoscopio).

Esto es que el tubo analizador de imágenes puede quemarse, si recibe una fuerte cantidad de luz. Por tal razón no se debe enfocar el objetivo de la cámara directamente al sol, o a un foco, si se necesita grabar con mucha luz, se debe utilizar un filtro polarizador o reducir la abertura del diafragma.



## ILUMINACION EN EXTERIORES

Trabajando con luz natural en exteriores, podemos elegir la forma en que los objetos o sujetos sean iluminados, dependiendo siempre de la hora y del clima.

La **iluminación frontal** es cuando la luz solar llega sobre el objeto por encima de la cámara. Es la forma más convencional y segura de iluminar, permite que la luz sea uniforme. También se puede poner la fuente de luz frontal, de 3/4 con relación al sujeto y resalta la imagen de la figura sobre el fondo.

La **iluminación lateral**, es cuando la luz del sol llega por un lado y deja la mitad del cuerpo del sujeto en sombras. Este tipo de luz en algunos casos logra dar mayor interés al tema, pero al venir la luz directa del sol, el contraste podía ser excesivo, para la cámara de video las imágenes pueden quedar quemadas o muy opacas.

La **iluminación a contra luz**, es cuando la luz solar llega por la espalda del sujeto y de frente al objeto de la cámara. Este tipo de luz no se recomienda, ya que la luz directa a la cámara electrónica puede destruir el iconoscopio.

La **iluminación cenital** no se recomienda porque la sombra es muy fuerte, este tipo de luz llega desde arriba del sujeto, no da buenos efectos ni en cine ni en video.

La **luz difusa** es cuando la luz del sol llega sobre el objeto una vez que se ha reflejado sobre una superficie

artificial (como una placa de acrílico blanco o un pliego de albanene) o sobre una superficie natural, como las nubes que van atenuando la intensidad de la luz del sol.

Este tipo de iluminación permite conseguir muy buenos resultados, sobre todo en video, ya que los ambientes abiertos quedan perfilados con esto se logra un buen detalle y hace más atractivos los primeros planos.

La **luz difusa** elimina los contrastes en la toma, resalta y da vida a los tonos claros. Ofrece un amplio detalle y elimina los contrastes bruscos, la luz del sol se filtra en las nubes y puede dar muy buenos resultados, pero siempre se dependerá de que las nubes no dejen de tapar el sol. Se recomienda filtrar el sol artificialmente, poniendo una manta tensada como techo y así suavizar la luz.

También es recomendable hacer las escenas con la misma intensidad de luz para que no varíen las tonalidades cromáticas de una toma a otra.

La **iluminación lateral** en un **ángulo de 45 grados**, provoca sombras tenues que ayudan a modelar la figura, se recomienda este tipo de luz para trabajos artísticos, sin embargo la luz lateral llegando completamente de lado ilumina únicamente la mitad del sujeto y la otra mitad queda en sombras, por lo tanto provoca un excesivo contraste, que se usa para dramatizar y resaltar las expresiones.



ILUMINACION FRONTAL



ILUMINACION LATERAL  
EN ANGULO DE 45



ILUMINACION DIFUSA

## LA ILUMINACION EN INTERIORES

Dentro de las posibilidades que ofrece la iluminación en interiores encontramos una amplia diversidad de alternativas, con las que se puede dar una mejor resolución a la calidad de la videograbación.

Las cámaras de video a diferencia de las de cine, tienen una mayor resolución, en cuanto a la captación de luz. Cuentan con un sensor, que percibe hasta la mínima cantidad de luz que sería (dependiendo del modelo de la cámara), de dos velas como mínimo para poder grabar, cosa que no se podría hacer con las cámaras de cine.

Las cámaras de video son electrónicas y tienen un sensor conocido como CCN, que está en coordinación con el mecanismo de la abertura del diafragma, que dependiendo de la intensidad de luz, como el ojo humano reduce o deja pasar mayor cantidad de luz según sea necesaria. Sin embargo una buena iluminación en interiores, puede dar una imagen más clara y nitida, ya que la luz da mejores variantes cromáticas.

El responsable de la producción debe preveer las necesidades y limitaciones de nuestro material de iluminación para trabajar. Sin embargo debe contar con creatividad para resolver y adaptar el material con que contamos, por ejemplo se puede utilizar una gran variedad de fuentes de luz que van desde lámparas normales \*SPOTS\*, proyectores, flash, paraguas, papeles difusores, etc.

A continuación se mencionarán algunas fuentes de iluminación:

Las **lámparas halógenas** las que se usan para televisión son las más comunes y adecuadas para la técnica del video. Es una lámpara compacta de larga duración y posee una temperatura estable que hace que no varíe el color.

Los **focos tipo antorcha** consisten en un tubo de cuarzo lleno de vapor de yodo, actúa como una bombilla y las hay de diferentes potencias, mantiene la misma temperatura, y no varía el color.

Las **lámparas fotoflood** son unos focos eléctricos normales, pero tienen exceso de voltaje por lo que emiten más luz y son de corta duración.

También debemos preveer la necesidad de los soportes para los focos o lámparas elegidas. Se pueden usar triples o lámparas con soportes o también manejarlas manualmente.

Se recomienda tener dentro del equipo superficies blancas de fácil manejo como sería una tabla de acrílico, cartones blancos o porexpan o simplemente albanene enmarcado con cartulina ilustración para usarlos como pantalla difusora.

Estos elementos son muy útiles para conseguir una luz matizada y suavizar las líneas de expresión o dar una textura suave al objeto que se grabe. Este tipo de luz suavizada es la más adecuada para grabar en video.

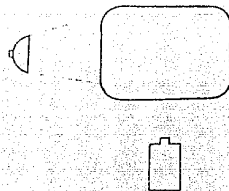
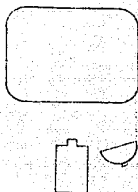
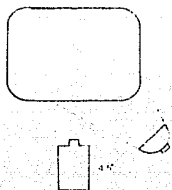
Una de las formas más sencillas y seguras para

conseguir que la luz llegue a los objetos y los ilumine correctamente, es colocar la fuente de luz principal, ya sea una antorcha o una lámpara de halógeno, a un costado de la cámara. Así cuando la cámara cambie de posición será fácil ubicar el lugar donde irá la luz, sin embargo tiene algunos inconvenientes, como que los objetos brillantes pueden reflejarse directamente contra el objetivo de la cámara.

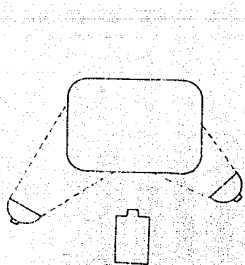
Si las personas no están en el mismo plano la iluminación puede ser irregular, sin embargo esto se puede solucionar utilizando otra lámpara contrapuesta a la principal para atenuar las sombras y así quedarán iluminados los personajes.

Una de las formas con la que se puede hacer un buen trabajo es la iluminación clásica, en ella es necesario utilizar 3 o más fuentes de luz. Se coloca una luz principal sobre o a un lado de la cámara, una luz ambiental de relleno que ayude a modelar las sombras de la luz principal, una luz de fondo para atenuar las sombras del fondo de la escena y un foco de contraluz, según lo requiera la toma, para conseguir separar los personajes del fondo.

No siempre es necesario utilizar tanto equipo, todo es dependiendo de las necesidades de nuestra producción.



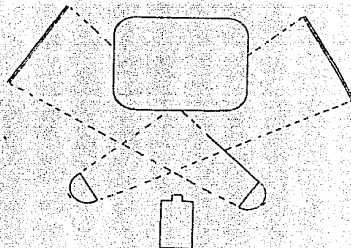
ILUMINACION EN VERTICAL



ILUMINACION CON DOS FUENTES DE LUZ



ILUMINACION CENTRAL



ILUMINACION REFLEJADA

La iluminación reflejada conocida como luz natural es la más apropiada para grabar con las cámaras de video. Esta consiste en dirigir una o varias fuentes de luz contra las paredes, que deben de ser claras y contra del techo, tratando de conseguir así una iluminación general y dispersa. Este tipo de luz no se necesita modificar cada vez que la cámara cambie de posición ya que está distribuida uniformemente.

Sin embargo, las posibilidades que da el alto grado de sensibilidad de la cámara hace que no necesariamente se tenga que reforzar la luz ambiental, por ejemplo se puede utilizar la luz normal de una habitación.

Se recomienda hacer pruebas de grabación con diferentes tipos de luz y en diferentes lugares para ver que tipo de luz y locación conviene utilizar sin tener que recurrir a hacer gastos excesivos en equipo de iluminación, si no comprar únicamente lo necesario y de acuerdo a las posibilidades del presupuesto.

La luz frontal a 45 grados, acentúa los rasgos y da relieves.

La luz lateral completamente de ángulo, da una sensación de dramatismo al personaje o al objeto. Se utiliza comúnmente en escenas de terror.

La iluminación con dos fuentes de luz es muy recomendable en el video. Un foco se coloca junto a la cámara a la izquierda, y el otro a la derecha a una distancia aproximada de dos metros, de forma angulada.

La luz de frente colocada junto a la cámara, da un aspecto plano y sin relieve al sujeto.

La iluminación por reflexión es cuando la luz de dos focos se dirige hacia las dos superficies planas (los marcos con albanene), los cuales reflejan de forma uniforme y suave la luz sobre el personaje. Esta luz dispersa y refleja, elimina las sombras excesivas así como los brillos que causa la luz frontal.



ILUMINACION CON DOS FUENTES DE LUZ DIFUSA.



ILUMINACION DE FRENTE  
COLOCADA JUNTO A LA  
CAMARA, LUZ A 45 .



ILUMINACION TOTALMENTE LATERAL





ILUMINACION DESCENDIENTE



ILUMINACION ASCENDENTE



ILUMINACION LATERAL DIFUSA



ILUMINACION CON TRES  
FUENTES DE LUZ DIFUSA.

## CAPITULO 7.

### EDICION (MONTAJE)

Editar es ordenar las imágenes de acuerdo con el guión. El término de editar se usa en televisión, y corresponde a lo que llamamos montaje en cine. Para poder editar es necesario tener el generador de efectos especiales y el selector de cámara, (algunos modelos de cámaras lo traen integrado). Se puede grabar en el orden en que serán presentadas las escenas, sin embargo se recomienda grabar las tomas de la misma locación, y luego ordenarlas según el guión técnico, para evitar las vueltas a la misma locación, una vez terminadas todas las escenas grabadas en ese lugar. También se pueden añadir escenas cuando no hay continuidad entre una toma y otra, o también puede haber la posibilidad de suprimir algunas escenas. Generalmente se acostumbra a realizar varias tomas de la misma escena y elegir la mejor al momento de editar.

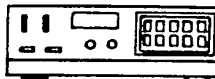
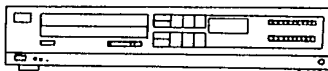
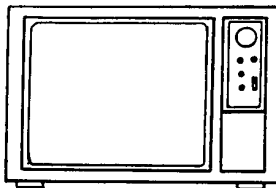
Se recomienda antes de tomar una decisión para cambiar alguna imagen o secuencia, ver todo lo grabado para conseguir una información total del material grabado y así, seleccionar los posibles cambios.

Se deben tomar notas por escrito de todos los cambios que podrían mejorar la producción, y en esas anotaciones se pone el número de cada escena o plano, esto se puede preveer en el guión técnico que nos detalla claramente el procedimiento a

seguir. De esta forma se puede localizar fácilmente cada toma.

Se debe dar ritmo a las imágenes, esto es que debemos dar diferentes duraciones a las escenas para proporcionar un mejor ritmo y así evitar que resulte lenta y aburrida la grabación. Muchas veces es necesario reducir las escenas, no por presentar amplios panoramas cansar al espectador con excesivas tomas lentas, se recomienda intercalar la duración de las escenas.

Los planos generales deben tener mayor duración que los planos medios y estos últimos durarán más que los primeros planos, los cuales se recomiendan que no deben ser mayor de 3 segundos.



GENERADOR DE EFECTOS ESPECIALES  
LA VIDEOGRABADORA Y EL MONITOR (TELEVISOR)  
SE REALIZAN MEZCLAS DE EDICION, SONIDOS,  
TITULOS ETC.

Cuando se pasa de un plano general a un plano medio se recomienda evitar el cambio de posición de los actores para evitar un error de continuidad. Se recomienda intercalar el ángulo de la cámara y así los posibles cambios de posición apenas serán perceptibles.

Se debe hacer lo posible para evitar que las imágenes aparezcan en movimiento y sin ninguna relación entre sí. La secuencia debe ser narrativa y los encuadres deben de tener un orden lógico, es necesario acoplar las escenas anteriores y posteriores y que haya una relación entre sí, para que el todo forme una frase y de continuidad a la historia.

Se debe tomar los dos lados de la imagen, esto es tomar a los dos personajes que están hablando, con la toma y contratoma. Cuando una persona habla con otra y ésta le contesta, tomamos al emisor el que habla y al que se dirige, luego tomamos al receptor dirigiéndose al emisor.

Según la clasificación de Eisenstein, tenemos estos tipos de montajes, desde los más elementales, hasta los más complejos:

**División Previa:** Tenemos dos tipos de montaje, según la escala y duración del plano, son el **montaje analítico** y el **sintético**.

**El analítico:** es a base de encuadres que contienen planos cercanos, como son los planos medios, primeros planos, detalles, y generalmente de corta duración.

Estos encuadres, analizan la situación, este montaje se presta más para representar lo expresivo y psicológico.

**Sintético:** es a base de encuadres que sean de planos lejanos como los generales, enteros, medios o americanos, se ve en estos encuadres la profundidad de campo. Dan una visión completa de la realidad sin tratar de analizar los hechos más de cerca.

Cuando en los encuadres se encuentran mayor cantidad de objetos o cuando ocurren varios hechos en una toma, la duración de los encuadres debe ser mayor, para que el espectador pueda percatarse de todo lo que hay en el encuadre.

Estos tipos de montajes se intercalan para dar ritmo y secuencia, el abuso del uso continuo de un tipo de montaje, puede arruinar el trabajo, y hacer pesadas las tomas.

Para explicar las tendencias del montaje, se divide en:

**Narrativo:** narra una serie de hechos y puede ser lineal, invertido, paralelo y alterno.

**Lineal:** en la película se montan los encuadres con el fin de desarrollar una acción única, expuesta por una sucesión de escenas en orden cronológico.

**Invertido:** se altera el orden cronológico del relato con el montaje para dar una forma subjetiva del personaje, también se hace para dar mayor dramatismo, pasando del presente al pasado, para volver luego al presente (técnicamente).

esta vuelta al pasado se hace por medio de un fundido o como alguna forma de puntuación).

En el lenguaje de video y cine, una vuelta al pasado, al recuerdo de una persona, a su pensamiento se le llama **flash back**.

**Paralelo:** se presentan dos acciones o más, alternando y mezclando un fragmento de cada una de ellas con el otro. Se hace con el objeto de que surja un significado de la comparación. En el montaje paralelo, las diferentes acciones alternas pueden ocurrir en distintos tiempos y distantes entre si.

**Alternos:** el montaje presenta paralelamente dos o más acciones, entre ellas existe correspondencia temporal, ocurren en el mismo momento, la cámara se traslada de una a otra escena, y se une en un mismo acontecimiento al final de la película, esto es que las acciones culminan al mismo tiempo al terminar la película.

#### **MONTAJE EXPRESIVO.**

Trata de dar una interpretación artística o ideológica de la realidad que se quiere expresar en la película.

Se busca mostrar la expresión del mundo como lo ve el director y dar un mayor impacto al espectador. En él se intenta comprender la realidad tal y como se quiere presentar al espectador.

El montaje expresivo puede ser **ideológico o rítmico:**

**IDEOLOGICO:** Este tipo de montaje busca un sentido más intenso e intelectual en la narración de los hechos al crear o poner en evidencia relaciones intelectuales entre los sucesos. Nos permite emitir juicios sobre la realidad presentada a través de las imágenes de los encuadres.

El montaje ideológico puede auxiliarse de determinadas formas de relacionar los sucesos, como son:

**Anterioridad:** un hecho presente relacionado con el pasado.

**Simultaneidad:** es la relación entre los hechos que se realizan simultáneamente en el presente.

**Posterioridad:** es la relación de un hecho presente con otro muy cercano del futuro.

**LOS DE RELACION DE LUGAR:** Los hechos se editan seguidos, uno de otro aunque no tenga sucesión porque ocurren en el mismo lugar o sucederán.

**LOS DE RELACION DE CAUSA:** se puede decir que es la causa del efecto, el suceso antecede y da la razón a lo que acontece, como consecuencia del hecho pasado.

**LOS DE RELACION DE SECUENCIA:** La narración tiene secuencia, aunque no sea inmediata, debe presentar una continuidad y relación con los hechos.

**LOS DE RELACION ANALOGA:** En ésta se comparan las características de los hechos,

sin que entre ellos haya una relación.

**LOS DE RELACION DE CONTRASTE:** Se comparan hechos totalmente opuestos por ejemplo: escenas de una persona poderosa, con riquezas y mucha soledad, se compara con un hombre sencillo de pocos recursos y de nobles sentimientos.

#### **EDICION.**

Las imágenes agrupadas dan un nuevo significado distinto al que dan las imágenes sueltas.

La edición (montaje), es una fuerza creadora de la realidad.

Se le llama editar a colocar consecutivamente diversos planos y que tengan continuidad en su argumento, y en las imágenes que haya una relación de uno plano con otro.

El tiempo limita al productor en realizar su película como tiempo máximo tres horas, sin embargo es muy cansado para el espectador, se recomienda resumir la historia a hora y media.

Por ejemplo, una historia que se desarrolla en dos años, se debe presentar en dos horas ésto es que se debe seleccionar los momentos necesarios y significativos, excluyendo algunos episodios, saltando el tiempo, éste proceso se le llama elipsis.

Se deben suprimir elementos tanto narrativos, como descriptivos de la historia, de tal manera que

apesar de eliminar los datos, los restantes sean suficientes y completos, para el mejor entendimiento.

#### **CONTINUIDAD.**

Al momento de fragmentar las tomas, se crean los problemas de continuidad. Ya que de una escena a otra, hay la posibilidad de que varíe la posición de los actores, puesto que pueden pasarse por alto los detalles de la dirección de la mirada, o la posición de los brazos, o las manos, etc. pero es vital que la acción parezca continua en la pantalla.

Para obtener una buena grabación en video, es necesario que las imágenes percibidas tengan una sucesión lógica en la pantalla al ser presentadas al espectador, de una forma sutil de una imagen a otra, para ésto se debe cuidar el empalme de sucesos, y no perder los detalles que se presentan a continuación:

**MOVIMIENTOS:** Al desplazarse los actores y los móviles, deberá ser en el mismo sentido y dirección de la toma anterior.

**LA POSICION:** Los actores deben dirigir su mirada en una sola dirección, al momento de empalmar la toma anterior, así como la postura de cada uno de los actores, se debe medir a que distancia dejó el brazo de la pierna.

**LA ILUMINACION:** Se debe tener cuidado con los cambios de luz ya que crean problemas de continuidad. Cuando grabamos una escena en exterior con luz directa del sol, podemos tener

problemas de continuidad si en la siguiente escena el cielo ya se nubló y la calidad se deterioró. Se recomienda utilizar luces difusas ya que da mejor calidad de imagen (ver tema iluminación).

**EL CONTENIDO:** Se debe cuidar los detalles del vestuario de los actores, porque de una toma a otra puede variar el color del vestido del protagonista o variar el peinado y esto crea problemas de continuidad, así como los ambientes o los objetos que intervienen en la grabación, por ejemplo un muchacho sale de su casa con dirección a la escuela con pantalones de mezclilla y camisa blanca, cuando regresa trae puestos unos pantalones verdes, este error se da porque la otra toma se efectuó varios días después y no se apuntó el vestuario que traía puesto.

Se le llama editar en géneros televisivos, al montaje cinematográfico, que es ordenar las imágenes de acuerdo al guión.

Sin embargo para poder realizar el montaje se necesita el selector de efectos especiales y el selector de cámara, con los efectos de cámara lenta y el congelar la imagen se puede ver claramente donde se debe hacer el corte de cada toma y añadir la siguiente de manera que no se perciba el cambio de una escena a otra.

Al editar se utiliza el mismo procedimiento que en el montaje cinematográfico, sin embargo los aparatos son distintos, en el video se hace mediante dos videocaseteras (magnetoscopios).

## SONIDO

Las cámaras de video ya llevan integrado el magnetoscopio en su diseño, esto permite unir sincrónicamente el sonido y la imagen, al momento de grabar.

El sonido se puede grabar de diferentes formas:

**EL SONIDO VIVO:** Es el que graba directamente sobre la cinta de video durante la grabación de la imagen.

**EL SONIDO REGRABADO:** Primero se graba el sonido en video y luego se añaden comentarios, mezclas, música de fondo, también se pueden realizar cambios o efectos musicales, regrabándose sobre la imagen original.

**EL SONIDO DOBLADO:** Consiste en crear una banda de sonido especial, grabando por separado la imagen del audio. Esto permite la posibilidad de sonidos y efectos más sofisticados.

Para lograr la grabación por separado de la imagen, se utiliza una de las teclas del magnetoscopio, el AUDIO DUB que permite grabar de nuevo el contenido sonoro tomado durante la grabación de imagen.

Se recomienda realizar ensayos previos de voces y música, para mejorar la calidad del sonido. Una vez elegida la forma de grabación que se utilizará, se debe ver la calidad acústica del lugar donde se hará la grabación de audio.

La acústica varía dependiendo de donde se grabe la escena. Cuando se graba al aire libre, no se pueden evitar las voces de la gente, los ruidos del tráfico o del viento.

Se recomienda utilizar un micrófono como auxiliar, colocándolo lo más cerca posible de los personajes que queremos grabar, cuidando que no se vean al momento de checar el encuadre.

Cuando hay pocos ruidos del ambiente, únicamente es necesario emplear el micrófono de la cámara, también depende del tipo de micrófono que se utilice.

El sonido interior puede variar de calidad, mejorar o empeorar, por ejemplo en un local con resonancia los sonidos son vibrantes, como si estuviera dentro de una casa vacía, este efecto se puede eliminar poniendo algunos muebles en el lugar de grabación.

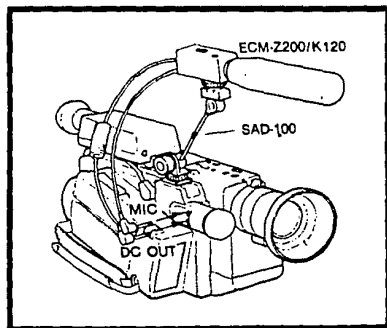
Cuando el lugar tiene un sonido seco, parece como si se colocaran un pañuelo en la boca, no se oye claro el sonido, se recomienda quitar parte del mobiliario que hay en el interior del local donde se grabará.

Se puede utilizar dos tipos de micrófonos:

**Los unidireccionales** únicamente son sensibles a los sonidos que llegan de frente al micrófono, graba clara y nitidamente la voz del actor y disminuye el sonido lateral.

**Los multidireccionales** captan los sonidos de todas direcciones. Cuando se cuenta únicamente con un micrófono del tipo multidireccional y queremos el sonido unidireccional, se puede adaptar el micrófono haciendo un tubo de cartón, o de hule espuma y colocándolo en el micrófono como si fuera un barquillo.

También hay cámaras que cuentan con un filtro de sonidos que disminuye los ruidos ambientales o bien si se prefiere dejarlo como micrófono normal.





## CONCLUSIONES

El video es un medio de expresión visual que además de ser comunicativo en manos de un conocedor llega a ser una manifestación artística.

Todo buen trabajo de producción requiere de tiempo y dedicación

Esta investigación cumple con los temas necesarios para dar un conocimiento introductorio de lo que es la producción en video.

Es un trabajo que además de ser una guía práctica, está escrita en un lenguaje sencillo, con explicaciones claras y precisas, así como con dibujos y fotografías que respaldan la información aquí presentada.

El manual de video ha sido realizado con la finalidad de dar a conocer elementos básicos de una producción en video de buena calidad y así facilitar las posibilidades de expresión por medio de la videograbación.

Finalmente presento este trabajo como resultado de mi investigación, el cual es una herramienta de apoyo que ayudará al estudiante o a cualquier persona interesada que desee expresarse por este medio, dándole la información requerida para poder realizar trabajos en video de una calidad aceptable.

## BIBLIOGRAFIA.

- MELIES  
Autores varios.  
Filmoteca U.N.A.M.,  
México 1988
- LAS MARAVILLAS DEL CINE  
Sadoul George.  
Fondo de Cultura Económica,  
México 1988
- LAS ESTRUCTURAS FUNDAMENTALES  
DEL CINE  
Piocaro  
Patria, México 1984
- APRECIACION DEL CINE  
Posada Pablo Humberto  
Alhambra, Barcelona 1984
- SOCIOLOGIA DEL CINE  
Sorlin Pierre  
Fondo de Cultura Económica,  
México 1986
- ANOTACIONES DE UN DIRECTOR DE  
CINE  
Eisenstein Serguei  
Progreso, México 1981
- LOS ORIGENES DEL CINE EN MEXICO  
Los Reyes Aurelio  
Fondo de Cultura Económica,  
México 1981
- METODO Y TECNICA EN LA  
INVESTIGACION SOCIAL  
Tecla Alfredo  
Taller Abierto, México 1982
- EL DISEÑO DE LA INVESTIGACION  
SOCIAL  
Gomezjara Francisco  
Nueva Sociología, México 1981
- MANUAL DE LA CINEMATOGRAFIA  
Cheshire David  
Blume, México 1981
- ARTE Y TECNICA DE FILMAR  
Menotti M.  
Hispano Europea, México 1981
- NARRATIVA FILMICA  
Gutierrez Espada  
Pirámide, México 1980
- EL MONTAJE CINEMATOGRAFICO,  
ARTE DE MOVIMIENTO  
Sánchez Rafaél  
Nueva Universidad, México 1986
- GUION, ELEMENTOS, FORMATOS Y  
ESTRUCTURAS  
U.A.M. Xochimilco, México 1985
- EN TORNO AL VIDEO  
Eugeni Bonet  
Gustavo Gili, Barcelona 1980
- LA ENSEÑANZA AUDIOVISUAL  
Giacomantonio Marcelo  
Colección Punto y Línea  
Gustavo Gili, México 1985
- PUBLICACIONES
- MANUAL DE VIDEO  
Folleto difundido en forma  
gratuita por la comp.SONY.  
en sus oficinas.
- MANUAL DE INSTRUCCIONES  
DE SONY, PENTAX y CANON.  
Japón.