



**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTONOMA DE MEXICO**

**ESCUELA NACIONAL
DE
ARTES PLASTICAS**

**" EL AUDIOVISUAL
EN EL COLEGIO DE BACHILLERES "**

**MEMORIA DE DESEMPEÑO PROFESIONAL
QUE PARA OBTENER EL TITULO
DE LICENCIADO EN DISEÑO GRAFICO
PRESENTA LAURO GARFIAS CAMPOS**



**SECRETARIA
ACADEMICA**
Escuela Nacional de
Artes Plásticas

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

MEXICO, D.F. 1994



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.

DEDICATORIA

PARA:

El Pollo.

Y tambien para:

Lupo, Meji, Junípero y el Puerco, Manina Conquín, El Triler, Chopitas y Titino, Capulina, La Alimaña, El Iguanodon, La Conejilla y El Grinch, La Güera, Osini, Osina, y los borreguines.

México 1994

Agradecimientos para:

Ricardo A. Camacho Segura.
Carlos A. Colín Pérez.
Jaime A. Cortés Ramírez.
Victor M. Fernández Patiño.
Daniel I. Gutiérrez Carreón.
Hildita A. Meneses.
Miguel A. Vera Isoba.

Por su inapreciable apoyo en la elaboración
de este trabajo.

INDICE

1.-	Introducción	5
2.-	Justificación de la Oficina de Audiovisual en el Colegio de Bachilleres	7
	Antecedentes	
	Estructura académica	
	Áreas operativas	
	Funciones de la Oficina de Audiovisual	
3.-	La producción audiovisual	13
	Planeación	
	Proceso Técnico.	
	Pre-producción de la solicitud al Story Board	
	Producción de la toma fotográfica a la grabación de pistas	
	Post-producción de la edición a la proyección final	
	Algunas consideraciones sobre el proceso creativo para la producción	
4.-	Perspectiva del audiovisual en el Colegio de Bachilleres	34
5.-	Conclusiones	36
6.-	Anexos	38
7.-	Glosario	53
8.-	Fuentes de consulta	58

INTRODUCCION

Es posible que el área o especialidad a la que se dedique uno al egresar de la escuela, no se haya seleccionado en esta etapa, sino más bien, se dé, con base en las características del trabajo donde nos incorporamos.

Recuerdo que aún siendo estudiante, me invitaron a trabajar en la Universidad La Salle, en el área de Diseño Gráfico, donde esencialmente realizaba formatos, ilustraciones, carteles, serigrafías y en algunas ocasiones participaba con gráficos para *audiovisual*. De todo el trabajo que se hacía, debo confesar que lo que más me atrajo fue la producción audiovisual y que a raíz de la impresión causada por las presentaciones de éstos, se despertó en mi una enorme curiosidad de conocer esta técnica y la necesidad de saber realizarla. Por suerte, me permitieron participar más de lleno en la producción, y cuando curse la asignatura correspondiente en la ENAP, todo resultó excelente.

Después trabajé para empresas privadas e instituciones públicas tales como: Fono Imagen de México, S.A., La Secretaría de Agricultura y Recursos Hidráulicos y el Colegio de Bachilleres. En todo este tiempo, la satisfacción de hacer audiovisuales de tipos tan distintos para un público tan variado no ha cesado en lo más mínimo, permitiéndome reflexionar sobre el porqué: es un trabajo que da mucho y que recibe respuesta inmediata. Hoy en día, se le ha castigado mucho al hacerlo competir injustamente con otros sistemas *audio-visuales*, sin entender que el audiovisual, gracias a sus características, es uno de los medios de mayor eficiencia. Una de ellas es su nivel de *penetración* en el espectador, que se logra gracias a la *amplitud de su proyección*, y la *percepción* de los *bits* de información contenidos en cada imagen de manera casi inmediata, esto es; por ejemplo, en el cine la amplitud de pantalla es tal que los elementos compositivos pueden pasar desapercibidos por su *competencia de aparición*; en la Televisión, es al revés, pues algunos ni siquiera se distinguen.

La medida ideal de proyección de un audiovisual (3 x 4) se complementa con la naturaleza estática de la imagen que se expone cada vez, permitiéndole al espectador aprovechar estos instantes de imagen fija para apreciar, retener y memorizar cada cuadro, un procedimiento que se basa en los conceptos de aprendizaje básico que se inician con la observación, la cual se da de forma óptima, pues la proyección de un audiovisual exige un recinto a oscuras. Esta situación aísla al espectador y mantiene su atención cautiva al abstraerlo de estímulos visuales externos, permitiéndole en medio de la obscuridad esbozar sonrisas, hacer ademanes, gesticular, relajarse o tensarse libremente, como respuesta instantánea de un diálogo de retroalimentación, íntimo y secreto que le permitira la recepción y comprensión del mensaje, que por ser muy breve, pues un audiovisual debe durar de 4 a 18 minutos máximo, se considera intenso y de alto impacto, que exige atención total y que en ocasiones provoca dilatación de pupilas, palpitaciones, suspiros, contracción de los músculos y hasta euforia.

A la imagen visual se le agrega música, ambos conformarán instantes de verdadero estímulo sensorial que al ser captados por los sentidos pondrán en acción toda la química del organismo preparándolo para la percepción, antepuerta del aprendizaje. Y por último se adiciona un diálogo, que es la información que se ha trabajado con el fin de ser fácilmente asimilable. Todo este conjunto pondrá a trabajar a los más altos procesos mentales de atención, memoria, pensamiento y raciocinio. De esta manera la información percibida originalmente como sensaciones, es incorporada de manera automática, por lo que casi no hay rechazo a la estructura cognoscitiva del espectador. Esta es la magia del audiovisual que lo ubica como un medio perfecto de estímulo, motivación y persuasión, que a pesar de que amalgama expresiones artísticas de tan alto nivel como son: la música, la lengua y la fotografía, no es considerado como tal.

Es por todo esto que quiero aprovechar la oportunidad que se me brinda en la realización de esta memoria para describir la síntesis metodológica, derivada de mi experiencia, en la producción de audiovisuales en el Colegio de Bachilleres.

Para hacer más operable el escrito y debido a las condiciones en que se ha dado, procederé a reseñar brevemente la ubicación del audiovisual en el Colegio de Bachilleres, dejando en claro la importancia que tiene este medio en la institución, lugar que otras dependencias también podrían concederle. A continuación describiré las tres etapas en que se divide la producción total de un audiovisual, iniciando desde el primer contacto con el usuario hasta la proyección final. Todo tratado de una manera global sin particularidades, como el manejo del equipo electrónico, ni las técnicas de redacción u ortografía para la parte del guión, ya que esto es tan específico que se necesitaría otro escrito similar para hacer un esbozo. Hablaré también de algunas técnicas creativas a las que he recurrido para su realización y al final comentaré las perspectivas que tiene el audiovisual en el Colegio de Bachilleres, donde tengo el gusto de trabajar y la oportunidad de hacerlo prevalecer.

Todo esto se encuentra escrito de manera accesible y sin rebuscamientos, no haré citas textuales pues entiendo que una memoria, es el resumen de toda aquella experiencia que se ha observado, leído, visto, escuchado, vivido y sufrido; sin embargo incluyo alguna terminología básica con su glosario, bibliografía, para quienes deseen ahondar o iniciarse en este fascinante medio, anexos con los formatos que se requieren para la producción, algunos ejemplos de *guiones* en diferentes etapas de proceso, un listado del acervo de producción que conserva el Colegio y un videocassette con el transfer de tres audiovisuales representativos de los modelos que se producen. Las palabras escritas en cursiva, se encuentran definidas en el glosario.

LAURO GARFIAS CAMPOS

JUSTIFICACION DE LA OFICINA DE AUDIOVISUAL EN EL COLEGIO DE BACHILLERES

ANTECEDENTES

Inmersa dentro de la estructura del Colegio, la Oficina de Audiovisual se ubica en la Dirección de Extensión Cultural y su función principal es la de producir audiovisuales, que apoyen las actividades propias del Colegio. A continuación presentaré en forma sintética los antecedentes, la estructura académica y el organigrama que le dan marco y justificación a la Oficina de Audiovisual.

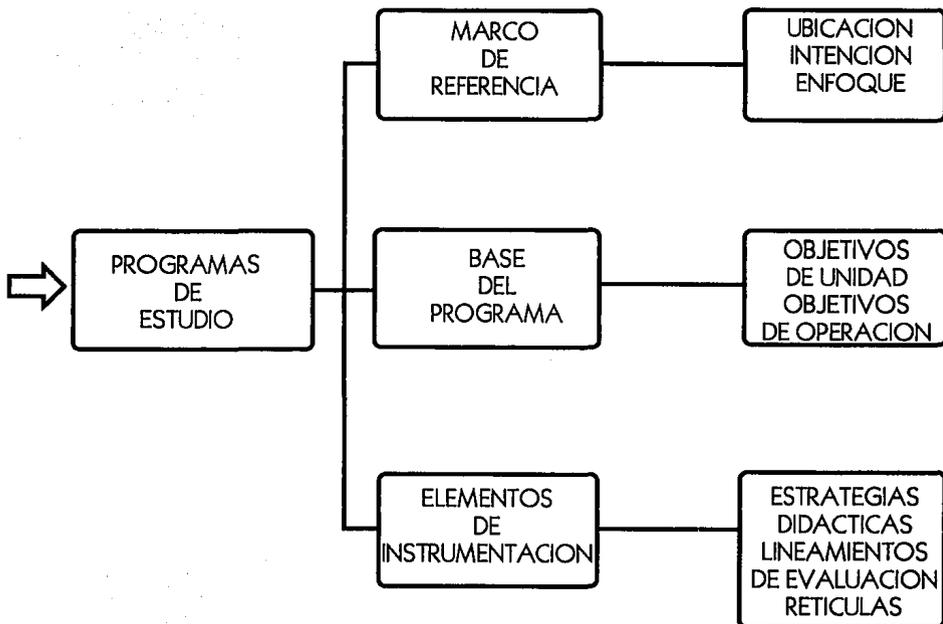
Con base en la Conferencia Internacional sobre la Crisis Mundial de la Educación convocada por la UNESCO en 1967, donde se trataron entre otros temas, el desbordamiento de la matrícula estudiantil; el Ejecutivo Federal solicitó a la Asociación Nacional de Universidades e Institutos de Enseñanza Superior (ANUIES), que formulara una oferta educativa, que no sólo respondiera a la demanda cuantitativa, sino que además, propusiera elevar la calidad y la eficiencia de la educación, acorde a las exigencias de la nación y las necesidades que confrontaba la juventud de formarse y capacitarse profesionalmente.

Producto de esta solicitud y con base en los acuerdos de las asambleas ordinarias XIII de Villa Hermosa, Tabasco y la XIV de Tepic, Nayarit, así como del Estudio sobre la Demanda de Educación de Nivel Medio y Superior realizados por la ANUIES; fue la recomendación de crear un organismo descentralizado del Estado, distinto e independiente a las instituciones existentes, con programas, sistemas y métodos propios, valederos y reconocidos por todas las unidades educativas de nivel superior y cuyo nombre fuera el de Colegio de Bachilleres.

Nace así el Colegio en 1973, y a principios de 1974 inicia clases con cinco planteles en la zona metropolitana y tres en el estado de Chihuahua. Actualmente, el Colegio conforma el Sistema Nacional de Educación Media Superior más grande del mundo, pues cuenta con más de 350 planteles en 23 estados y el D.F., con una población de 250,000 estudiantes en sus dos modalidades: escolarizada y abierta. Siguiendo la política de descentralización, los Colegios de los estados ahora son autónomos, pero comparten igual plan de estudios con el mismo tronco común; lo componen: el Área de Formación Básica, el Área de Formación Específica, el Área de Formación para el Trabajo, el Área Paraescolar, y el área de Orientación Escolar.

ESTRUCTURA ACADEMICA





Cabe mencionar que también existe una estructura administrativa que se encarga de canalizar los recursos para el cumplimiento de los programas.

ESTRUCTURA ACADEMICA

La estructura académica tiene un marco conceptual que le da sentido y orientación, resumiéndose así:

La educación tendrá doble función: Propedeútica y Terminal, siendo formativa más que informativa o enciclopédica, esto es, que sin perder de vista el contexto universal se proporcionará al estudiante una Formación Integral al desarrollar sus habilidades y aptitudes, capacitándolo en el ejercicio de los métodos y el uso de la información, hasta que adquiera las técnicas y destrezas de las actividades especializadas que le sean útiles para el acervo de sus estudios de licenciatura o su incorporación al campo laboral.

Por medio de esta óptica educativa, el Colegio propiciará en los estudiantes su participación en la crítica de la cultura nacional y universal, la consolidación de los distintos aspectos de su personalidad, el desarrollo de su capacidad de abstracción en términos del autoaprendizaje, la participación en diversas actividades cívicas, artísticas, culturales y deportivas, y la adopción de un sistema de valores que basados en una Orientación Filosófica le permita distinguir: Los Fines de dimensión humana, social y ambiental; la Axiología como el perfeccionamiento del hombre en todas sus facetas tales como el respeto a la vida, lealtad a la patria, responsabilidad, honestidad, libertad, democracia, solidaridad, aprecio por las expresiones del arte y la belleza, etc. y la Epistemología como la integración del conocimiento en su interdisciplinariedad y contextualización.

Asimismo la estructura académica cuenta con políticas que sintetizadas son: mejorar la calidad del sistema educativo en congruencia con los propósitos del desarrollo nacional, elevar la escolaridad de la población, descentralizar la educación y fortalecer la participación de la sociedad en el quehacer educativo.

AREAS OPERATIVAS

Para operar esta estructura, el Colegio cuenta con áreas especializadas cuyas acciones se encausan a través de los Programas de Estudio y con la siguiente distribución orgánica:

FUNCIONES DE LA OFICINA DE AUDIOVISUAL

Para darle justificación a las funciones de la oficina, me permitiré describir de manera sucinta la misión de la Dirección de Extensión Cultural.

Es misión de la Dirección de Extensión Cultural, la formación Artística, Cultural y Deportiva de la comunidad del Colegio, así como el apoyo a la enseñanza y la difusión, por medio de talleres artísticos, equipos deportivos, eventos culturales, actividades de divulgación, servicios audiovisuales y de diseño gráfico.

Las funciones de la Oficina de Audiovisual enmarcadas en el contexto global del Colegio son los siguientes: *

- 1.- La realización de materiales didácticos, culturales e informativos basados en la fotografía y su sincronización con pistas sonoras (Audiovisuales y Diaporamas).
- 2.- Servicio de diapositeca.
- 3.- Elaboración e impartición de cursos correspondientes a la especialidad.
- 4.- Asesorías.
- 5.- Préstamo de equipo.
- 6.- Proyección y sonorización.
- 7.- Evaluación de aspirantes a puestos similares en planteles.
- 8.- La estipulación y observación de la normatividad que en materia le corresponda.
- 9.- Servicios: *reprovit*, musicalización e iluminación.
- 10.- Presupuestar, cotizar y tramitar la compra del equipo y los insumos.
- 11.- Programar las proyecciones.

** Todas las funciones de la Oficina son importantes, pero para fines del presente documento, nos limitaremos a desarrollar el punto uno.*

LA PRODUCCION AUDIOVISUAL

La realización de audiovisuales en el Colegio de Bachilleres se lleva a cabo a partir de solicitudes expresas, las cuales corresponden a:

- 1.- El apoyo a los programas de estudio por medio de los elementos de instrumentación, donde se decide emplear un audiovisual como estrategia didáctica.
- 2.- Para complementar un evento cultural o crear en sí, un documento cuyo contenido tenga como objetivo, acrecentar el acervo cultural de la comunidad.
- 3.- Para informar, considerando las características del audiovisual, sobre asuntos de importancia que la alta Dirección determine.

De acuerdo con las solicitudes, los audiovisuales que se producen son de tres tipos:

	AUDIOVISUALES DIDACTICOS
PRODUCCION	AUDIOVISUALES CULTURALES
	AUDIOVISUALES INFORMATIVOS

(formato anexo Letra A)

Para fines prácticos, expondré la experiencia que he tenido en la realización de audiovisuales de manera global.

A U D I O V I S U A L

Es un medio de comunicación cautivo basado en la secuencia de *composiciones* fotográficas en transparencia, que sincronizadas en una *pista sonora*, transcurren a cierta velocidad y grado de disolvencia con un mensaje determinado. Cabe mencionar que el audiovisual, el diaporama, el sonorama y la *multimedia* son sistemas hermanos que comparten casi del todo la descripción anterior, mostrando las siguientes diferencias: El grado técnico de realización y la carga informativa y conceptual.

El audiovisual contiene en su pista sonora, información precisa con objetivos definidos y música mezclada. Se presenta con dos proyectores mínimo, sincronizados por un control de disolvencias o programador en una pantalla o *multi-imagen*.

¿QUE LES PARECIO?



En el diaporama, la pista sonora puede ir con un mensaje específico, también puede carecer de pista y la información ser leída de viva voz, sin música de fondo. La proyección va en uno o dos proyectores.

El sonorama solamente cuenta con pista sonora grabada con música, sin voz y proyectado con uno o dos proyectores.

La multimedia es un show donde intervienen además del audiovisual, el cine, la televisión, el apoyo de elementos escenográficos, dancísticos, pirotécnicos, rayo laser, etc.

A partir de esta definición deducimos que el audiovisual es un trabajo interdisciplinario que le exigirá al diseñador gráfico, además de los conocimientos propios de su especialidad, una serie de experiencias rítmicas, musicales, literarias, emotivas y perceptivas, que no se desarrollan del todo en el ámbito escolar ni existe bibliografía suficiente que lo aborde de una manera conceptual y operativa, es decir, la teoría del audiovisual también se basa en el conocimiento empírico personal.

La decisión de producir audiovisuales se deriva de los múltiples estudios sobre la influencia de los mensajes donde se concluye: Una persona que recibe información, comprenderá más porcentaje de ésta, si es a través del sentido de la vista, y si es por medio del oído y la vista, tanto mejor. Esto implica entonces, además de una imagen correcta, una pista de sonido con nitidez y coherencia de mensaje que produzca en nuestro espectador los efectos deseados.

Nos estamos refiriendo con lo anterior, a una planeación (que podría variar según el cliente o el tipo de producción).

PLANEACION

La Planeación en un audiovisual se divide en tres partes: PRE-PRODUCCION, PRODUCCION Y POST-PRODUCCION.

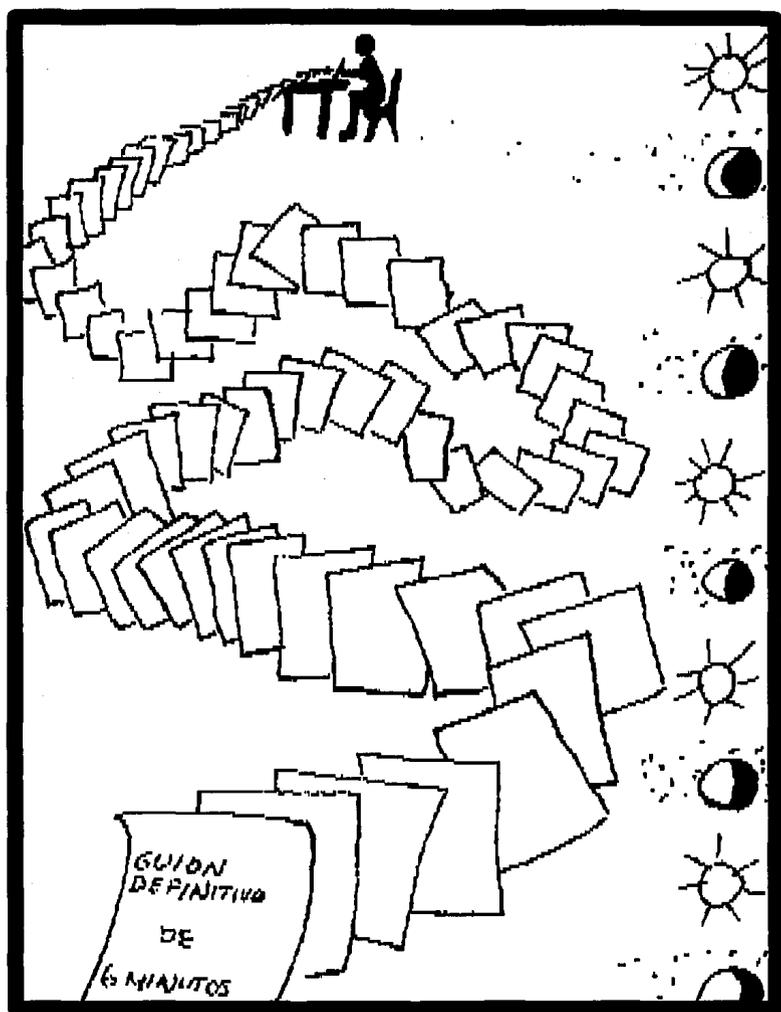
PROCESO TECNICO:

Pre-Producción.

Se le ha llamado así a esta etapa, pues no intervienen en ella insumos ni equipos fotográficos o electrónicos y se subdivide en:

1.- Solicitud.

Es necesario que la solicitud se acompañe de una entrevista con el interesado, con el fin de que se comprendan perfectamente los objetivos del audiovisual, la ubicación de las responsabilidades de participación y los tiempos de producción. A menudo se necesitan entrevistas secundarias. Una buena y provechosa reunión en este momento, ahorra muchos contratiempos (*formato anexo Letra B*) En este punto se deben definir:



a) Tipo de Audiovisual.

Posibilita apreciar el nivel de investigación que se realiza, definiendo la participación que tendrá el solicitante en ella.

b) Público.

Permite definir profundidad, lenguaje, *visualización*, dinámica y música, principalmente.

c) Lugar y local.

Las características físicas del local definirán el tipo de equipo que se necesita (sonido más potente, lentes angulares o telefotos, pantallas especiales, cable según las tomas de corriente, etc.) así como las condiciones de proyección (obscuridad total, butacas suficientes, techos altos, acabados anti-acústica, etc.). También es importante saber el lugar, pues ello puede derivar en viáticos, gastos de viaje y traslado de equipo que afectan el presupuesto. Aquí se puede también establecer, cuántas proyecciones se requieran y las fechas con horario.

d) Tiempos de producción.

A menudo el solicitante pide las cosas para ayer. Será necesario con los datos antes descritos tomar en cuenta y antes de comprometer una fecha lo siguiente: tiempos de redacción, fechas de revisión de textos, fechas de aprobación de guión y *story board*, tiempo de cabina y aquellas instancias que están fuera de control, tales como, aprobación de presupuesto, erogación del cheque y compra del material, asimismo aquellas que sean necesarias pero que dependan de otras áreas operativas.

e) Presupuesto.

Es fundamental que el solicitante conozca cuánto va a gastar. Este se realiza con base en la cantidad de materiales a ocupar (película, *reveladores*, *monturas*, focos, carruseles, *gels*, etc.) y los servicios requeridos (alquiler de cabina, equipo, pago a locutor, fotógrafos, etc.) y todo aquello que el solicitante necesite (alquiler de salón de proyecciones, traslados foráneos, etc.). Se presenta el presupuesto global o parcializado y se inician los trabajos, aprobado éste.

2.- Guión.

Con base a la solicitud se procede a la elaboración del guión con el siguiente proceso.

a) Guión literario.

Es la parte gruesa de la información, si bien debe contener lo necesario, es susceptible de modificarse hasta llegar al detalle fino y esencial que conformará el mensaje. Si el tipo de audiovisual es muy especializado, el guión literario generalmente lo proporciona el solicitante.

PUES SI ES BUENO EL PROYECTO, PERO... ¡QUIERO QUE SALGA LO QUE DICE MI MAMA!



El guión literario, a pesar de contener lo básico de información, se encuentra en ocasiones desordenado o con términos, tecnicismos o modismos que pueden crear confusión por lo que hay que prever las adecuaciones necesarias. El guión literario es la base del guión técnico.

Para la realización de un guión literario (también denominado texto básico inicial) hay que determinar primero:

- Los objetivos del audiovisual, el espectador a quien será dirigido y el tema a desarrollar.

Esto nos definirá la información que se trabajará, la profundidad, el estilo y la orientación.

El guión literario puede ofrecerlo el cliente o se puede obtener por parte del realizador por medio de investigación y entrevistas. Es necesario que el solicitante le dé el visto bueno para seguir adelante.

b) Guión técnico.

Contiene la información final, revisada y autorizada. En esta etapa ya no es conveniente hacer adecuaciones de texto (aunque en la práctica, sucede lo contrario).

El guión técnico es un documento muy extenso. Es una herramienta de carácter operativo, es la base de toda producción audiovisual; aquí se establecen todos los puntos a desarrollar, de la siguiente manera:

- La información final, aceptada, revisada y aprobada del guión literario, se vacía en forma de columna, siguiendo cierta métrica que le permitirá al realizador visualizar cada parte de ella, marcar los cambios de imagen, establecer donde irá la música y su volumen, así como el marcar los efectos especiales. Al locutor, le marcará el ritmo de lectura, la entonación y la intención que deberá reflejar. Al técnico de sonido le facilitará el proceso de grabación, los tiempos de puente, los *fade* y los efectos electrónicos.

Cabe mencionar que el texto se escribe en columna por varias razones, una de ellas es que permite la visualización completa, otra es el ritmo de lectura que marca al separarse un renglón abajo, esto le indica al locutor que debe tomar aire y entonar la frase sin hacer la pausa que señalan los signos convencionales de puntuación, pondré un ejemplo:

En la linde del bosque,
como maestro ← entonación
en el vuelo y en el canto,
aspiras a vivir, Jasón,
sin otro sentimiento ← entonación
que el de la añoranza,
para llevar el terrible hueco
que te dejaron.

A esto se le llama meter a ritmo un texto y se escribirá en la columna de audio del guión técnico.

En general hay formatos cuyos campos se diseñan para contener toda la información del guión técnico. El mejor formato es aquel que nos sea práctico. De éste hablaremos más adelante. (*formato anexo Letra A*)

- Los efectos que llevará el texto, por ejemplo: los cambios, los fades, los puentes.

	= cambio
	= puente
	= sube o baja el volumen
fade in (FI)	= entra música
fade out (FO)	= sale música

- La imagen. En el guión técnico se escribe en la columna de video (aunque de manera muy sintética) qué tipo de imagen corresponde a esa parte de texto que se está leyendo. Esto servirá para los fines de edición descritos más adelante, pues corresponden a la etapa de post-producción. Es necesario aclarar que la imagen a nivel de detalle se planea, propone y describe en un formato aparte denominado story board o glosa fotográfica. Este formato es el idóneo para el fotógrafo, pues contiene todas las especificaciones necesarias y se verá después. (*Anexo Letra C*)

- Los tiempos. Divididos en dos columnas como totales y parciales permiten el seguimiento del tiempo acumulado por frase, hoja, sección, etc.

A continuación transcribiré una parte del guión técnico del Audio-visual Cultural "Héctor Azar", para ejemplificar.

Transcripción del guión de Héctor Azar.



FORMATO PARA GUIÓN

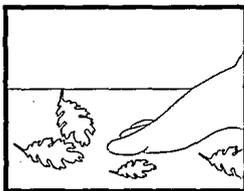
HOJA
1 DE 10

TÍTULO: HECTOR AZAR

AUDIO	VIDEO	TIEMPO PARCIAL	TIEMPO TOTAL
<p>En la linde del bosque, como maestro en el vuelo y en el canto, aspiras a vivir, Jasón, sin otro sentimiento que el de la añoranza, para llenar el terrible hueco que te dejaron. Caminas lento y te detienes a escuchar tus pisadas en las hojas, el chasquido de algo amable que siempre habrá de romperse dentro de tí. Es como darle paso franco al otoño en el inicio de la primavera.</p> <p>Apoyas tu mano derecha en la columna del arco derruido que sobrevive en el bosque, cruzas tu pierna y fijas la punta del pie a la misma tierra en que está arraigado el arco. En tales condiciones, ausente y triste de tí, Jasón, envías tu mirada al espacio saturado de trazos vegetales, el silencio depende de tu viaje a tientas por la espesura y concluye con la llegada de un ruido gutural que produce círculos concéntricos que mueven el follaje, acontece la eclosión de una flor, el paso de la flor al fruto, el parto de tu flor en soledad.</p>			

3.- "Story Board" o Glosa Fotográfica.

Este documento gráfico tratará de contar una historia. El Story Board es un formato que contiene la descripción de las fotografías que se tomarán en apoyo del texto. Es la guía para el fotógrafo y es un documento que en general puede realizar el equipo de trabajo. El Story Board es una parte muy creativa, pues aquí se verterán todas las propuestas por lógicas o alocadas que parezcan; pero también se dirá la forma de resolverlas. Debe contener las especificaciones de la toma fotográfica, como son la composición, el tipo de película, la hora en que se debe tomar, la *temperatura de color*, el efecto deseado, uso de filtros, etc. Es importante mencionar que hay tomas que difícilmente se pueden concretar aquí, pues no se tiene la idea de la reacción de los elementos (climáticos, físicos, humanos, animales, sociales, etc.) y queda sólo la idea plasmada. A veces los resultados son muy buenos. El Story Board se compone por dibujos muy bocetados o imágenes descritas junto al texto que apoyan. Como el guión técnico, el formato del Story Board, es convencional.

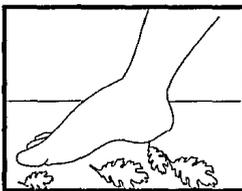


- Caminas lento

close up a pie

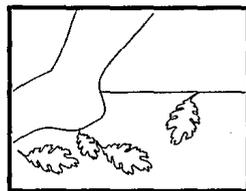
efecto de animación

pie izq. a derecho.



- Y te detienes

dezalzo !



- en las hojas

sale efecto en tres.

En su etapa final, el Story Board debe ser revisado y aprobado por el solicitante. Desde luego hay que guardar algunos efectos en secreto para "impresionar" a la hora de la proyección.

En ocasiones sucede que por la práctica que se va adquiriendo y el nivel de información que se maneja por la compenetración al tema, desde la entrevista misma el guión literario o técnico, se empieza a visualizar, describiendo las secuencias y planeando las fotos. Esta situación permite obviar el paso del Story Board, destinando éste a fotógrafos externos, o cuando el solicitante pide un anticipo de imagen.

¿Y NO TOMASTE
LAS FOTOS DEL TORO?



Producción

A esta segunda etapa de realización del audiovisual se le suman los elementos creativos de la lente y la música. La etapa de producción se distingue por ser la más intensa e incluye:

1.- **Fotografía.** Es la parte del audiovisual que ciertamente lleva más peso, por ser la que proporciona más información. El concepto de fotografía para audiovisual no varía en mucho del tradicional; se mantienen los aspectos técnicos y compositivos, mas no los perceptivos. En la fotografía común, el espectador tiene todo el tiempo del mundo para contemplarla y derivar todas las conclusiones que se le ocurran. En la fotografía de audiovisual, el espectador tiene entre un *flasheo* de una décima de segundo y quizá 4 ó 5 segundos por foto, como máximo. La fotografía de audiovisual es para verse de manera instantánea y ya. El mensaje se percibirá por bloque y totalidad del programa, por ejemplo: un audiovisual a tres carruseles que dura quince minutos, le da en promedio 3.3 segundos de exhibición a cada transparencia.

Por todo esto, la fotografía de audiovisual debe ser planeada en conjunto; la anterior transparencia debe ser reforzada por la presente y ésta por la que sigue. Se trata demostrar ideas en unidades fotográficas, permitiéndole al espectador recrearse ante una imagen casi fija que será enriquecida por la que le sigue. La composición entonces, debe reforzarse en:

- | | |
|-------------|--|
| Encuadre.- | Deberá ser horizontal. |
| Toma I.- | De horizonte fijo preferentemente sobre la pica da o contrapicada. |
| Toma II.- | De lejos (LS), medias (MS), cerca (CU), muy cerca (BCU); se utilizan de manera regular y deben justificarse los planos lejanos y muy cercanos con efectos electrónicos visuales. |
| Simetría.- | Cuando se trate de imágenes fijas y solas. |
| Asimetría.- | Cuando se prevean efectos de complementación de cuadro. |
| Tercios.- | Cuando se necesite enfatizar una toma. |
| Textura.- | Para efectos y créditos. |



Perspectiva.- Cuando se necesite enfatizar una toma.

Profundidad
de Campo.-

Muy popular para crear efectos de dimensión. Proporciona imágenes en secuencia muy agradables.

Ritmo.-

Da sensaciones de movilidad.

Escala tonal.-

Debe ser completamente armónica, cuidando excesivamente la temperatura de color.

La fotografía debe ser clara, sin entrapar al espectador con lecturas difíciles resultado de composiciones rebuscadas. Debe conjuntarse con el audio en sincronía de presencia en la pantalla. Limpia y saturada de color, la fotografía puede ser de tres tipos: de *locación*, de *estudio* y de *reprovit*. Cada una de ellas implica un presupuesto y esfuerzo diferente.



La de locación podría derivar gastos de traslado, busca de sitios e implica riesgos.

La de estudio, más segura, requiere de gastos como: de estudio y equipo de iluminación.

La de reprovit se utiliza para reproducir impresos.

2.- Créditos. Se le conoce así a todos los *slides* (transparencia) que van en película *kodalith* de alto contraste. No contienen imágenes fotográficas comunes.

En los créditos aparecen los mensajes escritos, las gráficas, mapas, dibujos, orlas, flechas, plecas, etc. que se necesiten en el audiovisual.

Cuando se combina exitosamente con las imágenes fotográficas, crean un resultado muy vistoso. Cabe mencionar que también se realizan créditos hechos con película de transparencia normal.

El uso de los créditos es imprescindible y lo mismo exhiben un título, un logotipo, un mensaje, una marca o razón social. Los créditos se plenean desde el guión técnico y se pueden realizar en simultáneo con la toma de fotografías.

El primer paso es la planeación y su realización en el departamento de diseño. El segundo paso es copiarlos en el reprovit y finalmente es editarlos en una montura de plástico y cristal wess para darle color y registrarse para su presentación en pantalla.

3.- *Musicalización.* La música se puede dividir en: instrumental y cantada. Es importante que la selección de ésta apoye el sentido del guión y la imagen fotográfica con alegorías instrumentales cuando se necesite acentuar algo. La música queda de fondo mientras se escucha la voz del locutor. Sube su volumen cuando hay un puente que liga ideas. También queda en primer plano cuando hay *voz en off*. Es aconsejable no utilizar música comercial que pueda darle otras referencias al espectador y distraer su atención.

El código de signos que se utiliza es el siguiente:

FI = entra música
FO = sale música
< = sube volumen
> = baja volumen
← → = mezcla

En la actualidad existen gran variedad de autores y estilos que pueden emplearse. No hay reglas que limiten su uso y la selección de ésta, es a criterio del realizador, él, que buscará (en su estilo) que la música corresponda al mensaje. Una salida de un audiovisual que esté fuertemente apoyada con la música, asegura el éxito de la exhibición. Por último diré que también se utiliza la música para jalar la atención al inicio del programa o en medio para evitar el tedio. A la grabación de la música y la voz se le conoce como mezcla.

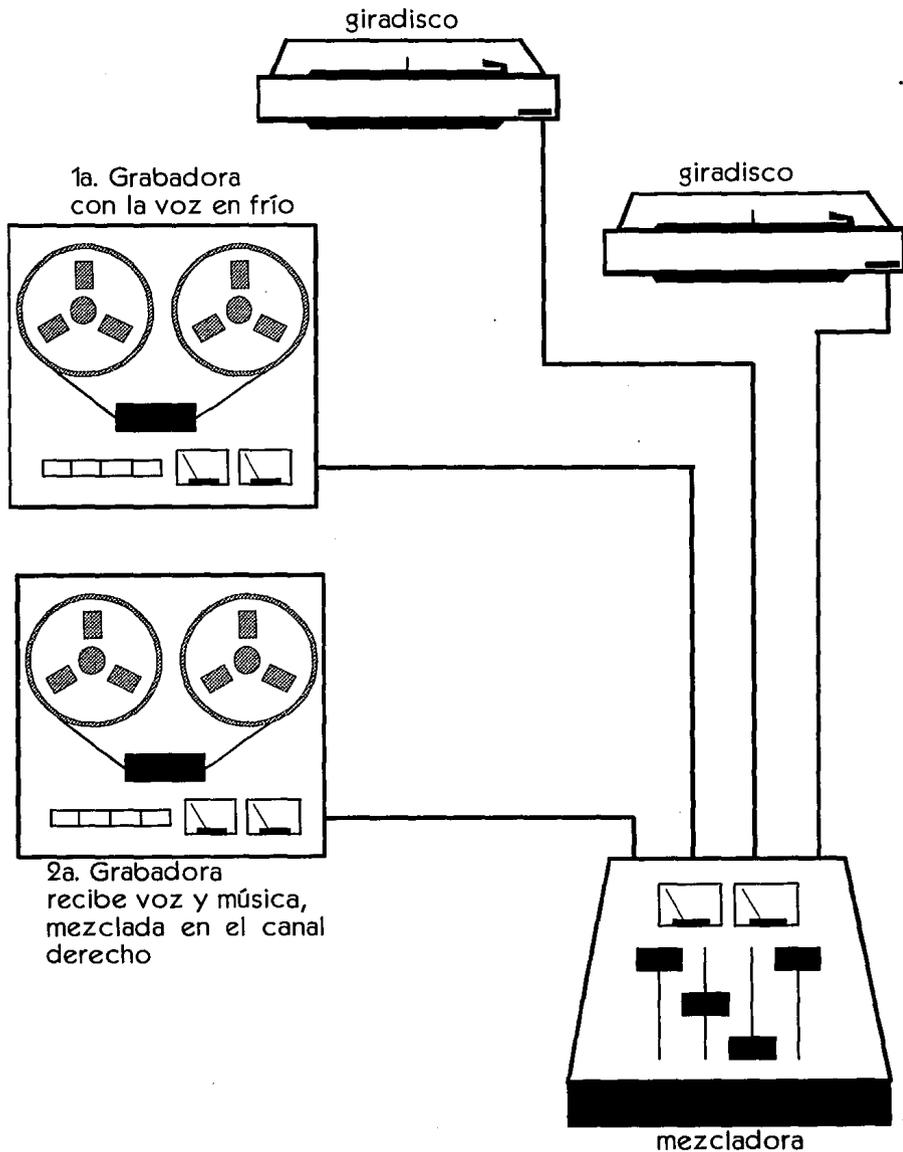
4.- *Grabación de voz en frío.* Antes de proceder a grabar la voz del locutor, se necesita una junta previa para explicarle las intenciones del programa. Será necesario ensayar la lectura antes, para asegurarnos que ha quedado comprendido el sentido que se le dará a ésta, y revisar la entonación, acentuación y dicción. Se le llama grabación de voz en frío, porque no hay pista musical de fondo, ni efectos.

5.- *Grabación de la matriz.* Con la voz grabada en una cinta (voz en frío) y con el guión técnico de base donde se encuentran todas las especificaciones pertinentes, se procede a grabar la música que ha sido seleccionada previamente por disco y *track*. Tomando dos tornamesas o giradiscos que combinarán la música y/o los efectos de audio, se procede a vaciar por medio de una mezcladora el resultado obtenido con la voz en frío en una segunda cinta que lleva por nombre matriz armada.

¡¡DÍJE MEZCLADORA!!



DISPOSICION DEL EQUIPO EN LA CABINA DE GRABACION PARA EL ARMADO DE LA MATRIZ



matríz armada = a mezcla de voz y música

6.- Creación de efectos. A partir del Story Board y de todas las grandes ideas que han sucedido en el camino, se procede a darle vida a los efectos.

En audiovisual se le llaman efectos a todas aquellas slides que necesitan de una mayor atención, es decir, son trabajados de manera especial. Un efecto puede contener halos, *barridos*, *sobreimposición* de imágenes, *mascarillas*, *bloqueados*, *colores falsos*, *rayados* y toda aquella manipulación especial que se le dé y que se obtenga por resultado una imagen creativa y novedosa. En pantalla un efecto resalta el bloque fotográfico, llama la atención del público en ese momento especial, subraya una idea, crea una *animación* o simplemente le da espectacularidad cuando se combina acertadamente con la programación.

Al finalizar la etapa de producción se debe contar, como resultado de ésta, con lo siguiente:

- Rollos de película de transparencia expuestos, revelados y montados en marcos de cartón adhesivos o de plástico wess.
- La cinta matriz armada y 2 ó 3 copias de trabajo. Las cintas deben de calificarse y espotearse. Esto significa que debe anotarse en la bobina y la caja lo siguiente:

Nombre de la Producción

Duración (minutos y segundos)

Grabación (canal)

Fecha de grabación

Velocidad en la que se grabó

7 1/2 ó 3 3/4

- Los créditos revelados y montados.
- Los efectos revelados y montados

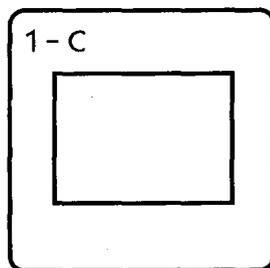
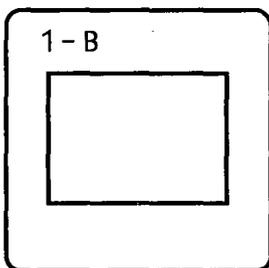
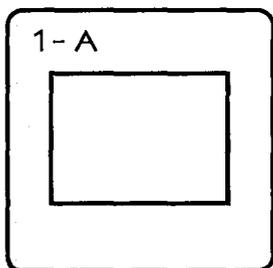
Post-Producción.

Conocida como la etapa del ajuste, en ésta se *editarán* la imagen fotográfica con la pista grabada (copia de trabajo) se sincroniza perfectamente, se *pulsan* las señales para automatizar el programa y se realizan los preparativos para la proyección final. Al iniciar esta etapa, se le puede dejar al solicitante que opine sobre las imágenes, es aún momento de repetir algunas, es obvio que a la matriz armada ya no se le puede hacer cambio alguno. Cualquier ajuste, implicará grabar nuevamente.

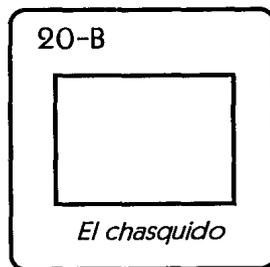
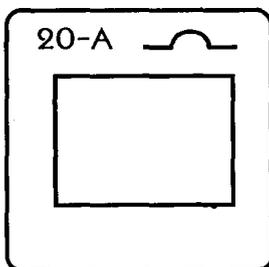


1.- Edición. Sobre una *mesa de luz* se colocan, con base al guión, los slides en orden: de dos en dos o tres en tres, si es un audiovisual a dos o tres proyectores respectivamente.

Se procede a escuchar la cinta e ir siguiendo con la vista y señalando con la mano el slide que corresponda a ese momento grabado. Este ejercicio se hace una y otra vez hasta que quede depurado el número de los slides que participarán, es decir, que en este proceso se pueden descartar algunas tomas o incluir otras nuevas. A esta primera edición se le llama meter en *tiempos virtuales*. En este momento se tiene el panorama final de la imagen, es una buena oportunidad de visualizar el resultado final, aún se pueden substituir los que no convengan. Se procede a numerar en el margen superior izquierdo de los marcos, la posición de cada slide, para identificar si es el slide uno, dos o tres, etc. del carrusel A, B o C.

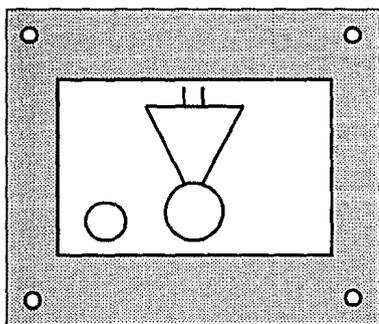
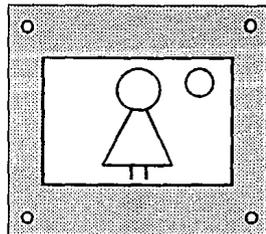
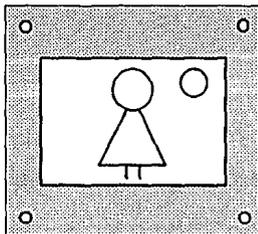


También se le coloca el símbolo de *punte* () si es el caso. Algunas veces es conveniente anotar la primera palabra o frase en el slide cuando encabeza un fragmento importante o página del guión, simplemente para mantenernos ubicados.





COSTO MUCHO TRABAJO
EDITAR ESTA ULTIMA
PARTE...

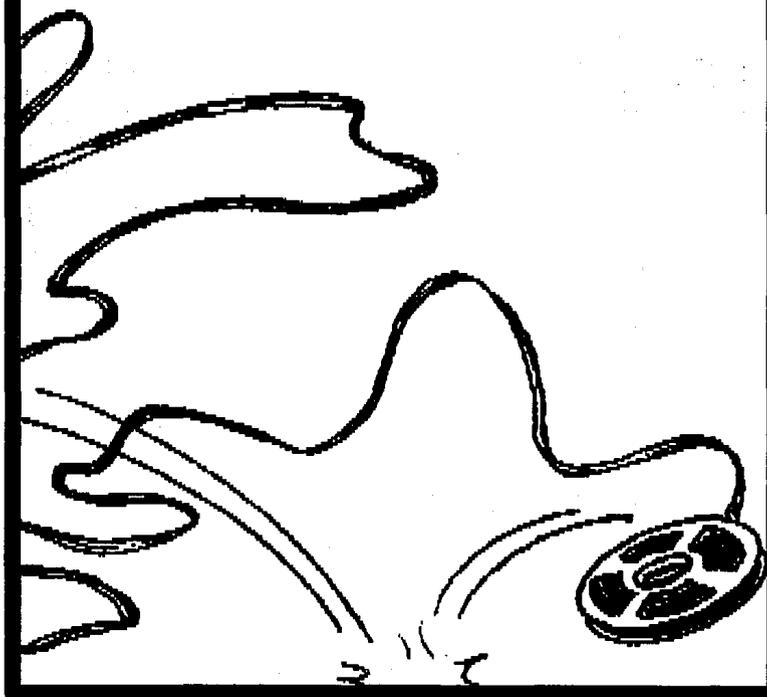


Se procede ahora a meter los slides a los carruseles cuidando de que todos los A queden en el carrusel A y los B en el B. Se toma el carrusel con la mano izquierda y con la derecha se toma el slide por el marco y se coloca de cabeza en éste y en número progresivo iniciando del uno, de otra forma se proyectará al revés.



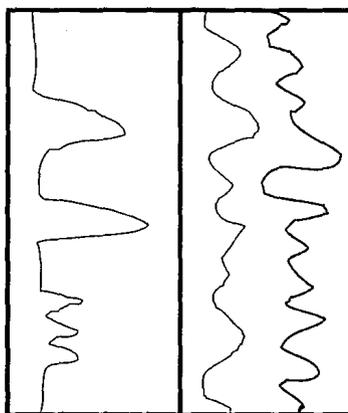
1  80

HAY QUE PONER SIEMPRE
EN LA GRABADORA EL SEGURO
DE LA CINT...



2.- Grabación. Se instala el equipo de proyección con el *control* o *programador* y se corre la cinta de audio. Se hacen los cambios de imagen con el programador y se ve como va a quedar el audiovisual. Es muy posible que en esta etapa, aún haya que quitar o agregar slides ya que visto en pantalla se *colgó* o se fue muy rápida la imagen en relación a la pista grabada; si esto ocurre, habrá que vaciar los carruseles a la mesa de luz y agregar o quitar slides. Si es así, cambiarán de posición y por lo tanto de número algunos slides. Cuando ha quedado sincronizada la imagen a través de los proyectores con la pista grabada, se procede en el *canal izquierdo* de la cinta a grabar la señal que activará el cambio automático de los proyectores.

Cinta
magnética
de audio
en *stereo*



IZQ

DER

Canal izquierdo

- *señal (pulsos)*
de cambio

Canal derecho

- *voz y música*

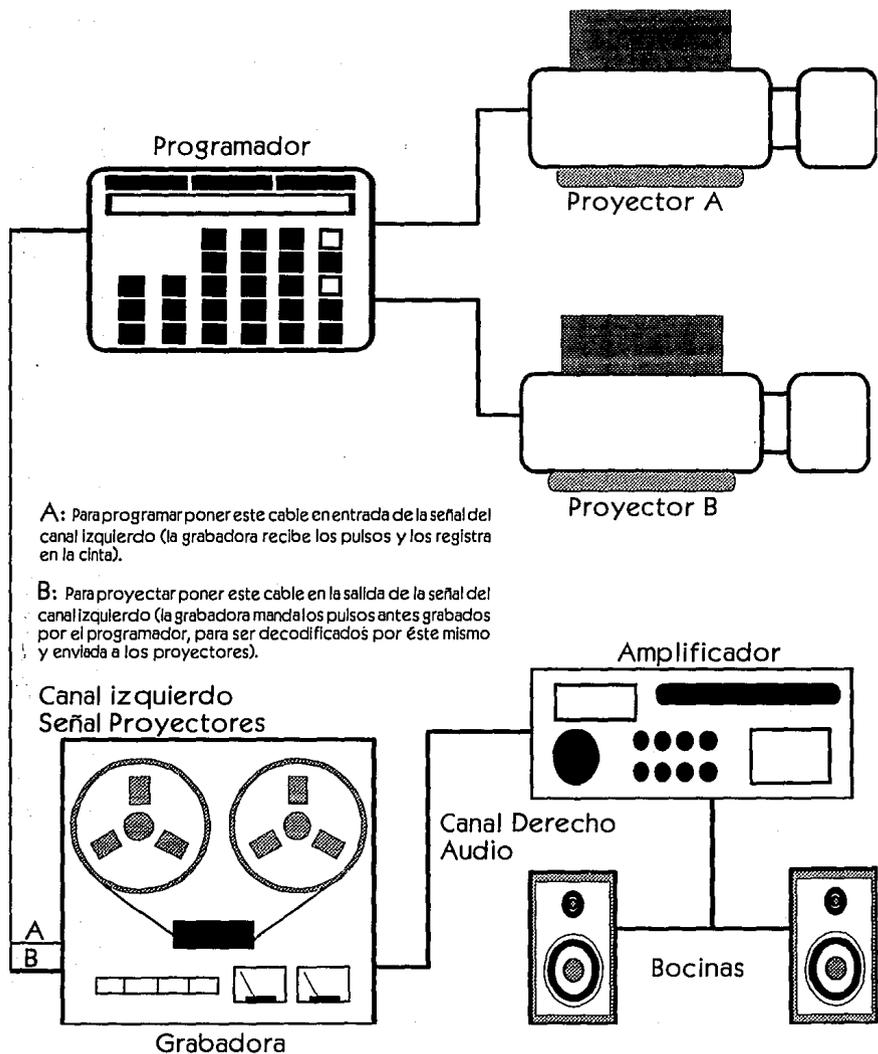
Como se ve, en este tramo de cinta en el canal (derecho) quedó grabada la mezcla de la voz y la música, y en el izquierdo la señal que (a través de frecuencias de sonido) hemos grabado del programador, en ese mismo tramo; esta señal ordenará a los proyectores hacer cambios en ese instante. Se dice que ambos están sincronizados. Ahora la edición está de *tiempos virtuales a tiempos reales*.

EN CINCO MINUTOS
EMPEZAMOS LA
PROYECCIÓN!

¡ NO TENGO CORAZÓN
PARA DECIRLE QUE SE
NOS OLVIDO LA GINTA



DISPOSICION DEL EQUIPO PARA PROGRAMAR (GRABAR PULSOS) Y PARA PROYECTAR UN AUDIOVISUAL TERMINADO



TODOS LISTOS PARA PROYECTAR?

¡LISTO!

GALA DE
PROYECCION



La explicación de este esquema queda así:

La grabadora corre una cinta grabada en estereo. En un canal (derecho) ha quedado voz y música que será escuchada a través de bocinas. En el otro canal (izquierdo) hemos grabado con anterioridad la señal o pulsos con un programador o *control de disolven- cias*, la cinta mandará esta señal al programador nuevamente, dando la orden de girar los carruseles de los proyectores. Como la cinta es corrida de forma continua, ambos canales se reproducen y hacen lo suyo en forma simultánea, sincronizando audio y video.

El programador es un aparato electrónico capaz de controlar de uno hasta 24 proyectores (según el modelo). Con él pueden prender simultáneamente, cambiar de slide con disolvencias lentas o rápidas, hacer *cortes directos* de imagen, flashear, bajar la intensidad de la lámpara, regresar a cero los carruseles y muchas cosas más. Con el programador, primero se graba el pulso o señal y luego la grabadora lo reproduce y manda a este mismo, para que a su vez el programador cambie de posición los carruseles.

3.- **Proyección.** Ha quedado lista nuestra producción, el siguiente paso es preparar la proyección con base a lo estipulado. Cabe mencionar que el equipo audiovisual es tan versátil que se puede utilizar en una pequeña sala o un gran auditorio. Como quiera que sea se necesita visitar el lugar y checar:

- Que el *toma corriente* se encuentre cerca y tenga la capacidad de voltaje requerido (a veces conectamos 7 ó más aparatos que suman 900 o más voltios).

- La distancia en que deberán colocarse los proyectores para llenar la pantalla del sitio (en ocasiones será necesario alquilar una pantalla gigante).

- Candiles, trabas, cortinas o adornos que estorben la proyección.

- El tablero de control de luces (se necesitarán apagar todas, cuidando de no interrumpir la corriente de los enchufes).

- Pegar y asegurar los cables de bocina y extensiones eléctricas a los pisos o paredes. (en ocasiones un curioso en la obscuridad se tropieza y zafa un cable).

- Prever que las mesas de proyección estén fijas y no vibren, (esto puede sacar de foco o de registro la imagen.)

- Es importante acordar con el solicitante que iniciada la proyección no se permita el acceso a nadie, ni que se hagan actividades que no sean la de observar.



DEJESE ENFRIAR
LO SUFICIENTE...

Los programas audiovisuales tienen las características de ser intensivos, por lo que su mensaje debe apreciarse en su totalidad para que tenga un verdadero efecto. Se calcula que un audiovisual dure entre 4 y 18 minutos.

Con la etapa de Proyección, concluyo, de manera general, la descripción de los procesos que he seguido para la producción audiovisual en el Colegio.

Al final de este escrito se encuentran los anexos que muestran algunas características de los audiovisuales que presento como ejemplo.

Un aspecto muy importante que no se ha mencionado y es fundamental en la realización es el Proceso Creativo del AUDIOVISUAL.

En la etapa de producción de audiovisuales culturales, tuve la oportunidad de entrevistar a artistas plásticos de la talla de Raúl Anguiano, Rafael Cauduro, Alberto Castro Leñero, Rafael Coronel, José Luis Cuevas, Manuel Felguérez, Luis Nishizawa, Fanny Rabel, Vicente Rojo, Rufino Tamayo y Cordelia Urueta entre otros, a los cuales les hice siempre la misma pregunta: ¿Cómo es su proceso creativo? Las respuestas fueron siempre de lo más disperso y subjetivo e incluso algunos ni siquiera la respondieron. También he buscado bibliografía al respecto y claro hay mucha información, pero en concreto, una receta, un proceso, un método... tampoco lo hay, al parecer el proceso creativo sigue siendo algo tan personal y mágico como exclusivo. Por lo tanto sólomente mencionaré algunos momentos en los que creo puede gestarse algo interesante.

ALGUNAS CONSIDERACIONES DEL PROCESO CREATIVO PARA LA PRODUCCION AUDIOVISUAL

DESDE LA ENTREVISTA

Es importante la imaginación; al solicitante le gusta que desde el primer contacto que se tiene, se le describa como va a quedar su audiovisual. Es fundamental que en este momento se trate de imaginar algunas propuestas, tanto de video como de audio y comentarlos en voz alta con él, invitándolo a que también exteriorise sus fantasías.

Con este ejercicio de esfuerzo mental, nos podemos dar cuenta de lo que en el fondo el solicitante espera ver; hablo de la parte sentimental y emotiva de su persona, por que la parte razonada corresponde a lo que son los objetivos propios del audiovisual.

Desde esta forma queda esbozado un primer borrador que a pesar de ser eso, un inicio; es resultado de un buen número de recursos creativos y experiencias previas, así como de conocimientos técnicos. Esta idea primaria a menudo prevalece, enriqueciéndose y transformándose en cuanto se le van agregando elementos resultantes de la investigación y el trabajo de equipo, hasta tomar forma definitiva.



EL EQUIPO.

El trabajo creativo de la producción es definitivamente un proceso de equipo. Cada integrante desde su punto de vista aporta algo valioso, que definitivamente se reflejará en el resultado. El procedimiento que se ha seguido es: dinámicas grupales como la lluvia de ideas; definidos los objetivos y delimitado el trabajo a resolver (guión, visualización, musicalización, etc.) se procede a participar con las siguientes reglas:

- Aportación con orden subsecuente
- Una sola idea a la vez
- Anotar a la vista todas las ideas
- No criticar
- No limitar la cantidad de aportaciones que se den en la sesión
- Las ideas pueden ser generales, creativas, asociativas, gráficas, espontáneas, imaginativas, intuitivas, razonadas, ideáticas, desinhibidas, libres, verbales, corporales, locas, etc.

A continuación se desechan las que estén fuera del problema a resolver. Se agrupan las ideas similares y se jerarquizan las ideas que a juicio del grupo son las mejores, evaluando la idea, no la persona.

LA VERIFICACION.

Ciertamente es una etapa difícil pues se debe evaluar fríamente la posibilidad de esa idea al parecer fenomenal pero que puede salirse de las posibilidades prácticas, técnicas o presupuestales que se tienen. En esta etapa, a veces dolorosa, se desechan o se incorporan las propuestas definitivas. Aquí se necesita de una gran visión, criterio y seguridad, pues su decisión final será el resultado de la producción.

LO SUBJETIVO.

Como todo trabajo creativo, también se dan periodos de abstracción que en ocasiones dejan a las personas en un nivel *emotivo* y sensible muy peligroso, provocando viajes de inestabilidad en el comportamiento que produce a menudo roces y disgustos. Para aliviar tensiones será necesario hacer conciencia de que esto puede ocurrir. Si se da el caso, se debe concluir en ese instante el trabajo con una tajante intervención que ofrezca posibilidades lúdicas, gastronómicas, de relajamiento corporal o de retirarse a sus hogares. En ocasiones, un buen abrazo y palabras de estímulo y concordia son suficientes.

LO OBJETIVO.

No es fácil producir algo que deje plenamente satisfechas todas las expectativas de cada miembro del equipo, si esto sucede, el que dirige el trabajo tiene la última palabra y esto lo deberán entender los demás.

LOS ENLACES.

Para facilitar la comunicación; ¡UNA MASCOTA! un oso de peluche es excelente portavoz de lo que en ocasiones no nos atrevemos a decir. También es incondicional receptor de las manifestaciones emotivas que brotan en todo este devaneo y que no podemos, o queremos mostrar a los demás y que es necesario ejercer para no interrumpir los momentos de abstracción y exteriorización que de alguna manera intervienen en el proceso creativo.

JUEGO DE ROLES.

Esta parte es muy interesante, se trata de abordar las acciones desde diferentes puntos de vista, ya sean emotivos, prácticos, optimistas, pesimistas, calculadores, etc., los que se ocurran. Cada miembro del equipo asume uno de ellos y por una cierta cantidad de tiempo prefijada debe argumentar y defender sus propuestas con ese enfoque. Terminado el plazo, cambian de rol. Esto obliga a los integrantes del equipo de producción a adquirir una visión más amplia, y al trabajo le reporta un espectro de cobertura que disminuye la posibilidad de error.

LOS RECURSOS.

Se debe hacer inventario de los recursos materiales y el estado del equipo con que se cuenta, con el fin de evitar contratiempos. Así como es necesario saber el grado de conocimiento y materiales que los miembros del equipo poseen sobre la temática del audiovisual solicitado. Cada audiovisual es distinto y requiere de este ejercicio. En esta etapa, cuando se reflexiona sobre los contenidos del audiovisual, llegan a surgir propuestas creativas, pues se redimensionan los conceptos que se tienen, limitados o no, ya que de manera natural se busca como expresarlos novedosamente.

TIPO DE AUDIOVISUAL.

Es usual que la producción se dé bajo rutinas de trabajo intensivo y grandes presiones, y estas varían con base al tipo de audiovisual. Cada audiovisual es diferente entre sí y cada uno exigirá de atención especial. Esta situación en ocasiones dificulta o facilita los procesos creativos.

Por ejemplo: cuando se trata de un audiovisual informativo, por lo general el usuario pide que se sacrifiquen las partes emotivas o muy vistosas en aras de datos concretos y estadísticos fríos.



Cuando se realiza un programa para apoyo a la docencia, la naturaleza didáctica le resta los efectos y artificios que suelen darle espectacularidad al programa y que se utiliza como gancho de atención. Los audiovisuales culturales, tienen más posibilidades de recibir todo tipo de aportaciones creativas.

Esta consideración para algunos realizadores es una limitante, para otros es un reto; como hacer lo frío, divertido; lo informativo, ameno; lo concreto, imaginativo; lo cultural, participativo...

Muchas técnicas más deben existir, unas quizá más elegantes que las otras, pero ninguna inválida que le permita al realizador llegar a buenas conclusiones. Lo importante es que el equipo creativo, pueda expresar con libertad sus ideas y entender, que éstas deben ser el aglutinante de otras manifestaciones estéticas para crear un producto nuevo.

Cuando todo se ha ligado con éxito, el espectador sólo percibe un producto sin fragmentaciones, que lo lleva incluso al límite del éxtasis, revasando la barrera de la atención, estímulo o persuasión.

La producción de un audiovisual, es un ejercicio artístico, donde la belleza y lo objetivo de una *imagen*, el hechizo de la música y el acento de la palabra, forman un todo armónico e indivisible, que pone de manifiesto la capacidad sensible, imaginativa, conceptual y creativa que, aunada al conocimiento técnico especializado, puede manifestar una persona.

PERSPECTIVA DEL AUDIOVISUAL EN EL COLEGIO DE BACHILLERES

La producción audiovisual surgió a partir de la necesidad que la dirección general tenía de presentar de manera impactante y motivante sus informes. Era una época de crecimiento para la institución, pues tendría que abrir 13 planteles y oficinas generales en tan sólo dos años. El rol que jugó el audiovisual de tipo informativo en ese momento fue substancial y justificó la creación de la oficina de audiovisual que se integraría a la Dirección de Extensión Cultural, redimensionando sus actividades y orientando su producción en la promoción de las actividades paraescolares y de servicios académicos como Bibliotecas y Orientación Escolar.

A partir de 1986 se inició un importante periodo de elaboración de audiovisuales culturales que apoyarían eventos como la inauguración de los talleres de artes plásticas y las exposiciones de arte en oficinas generales. Esta producción le ha dado gran prestigio interno al área y externo a la institución.

A partir de 1989 el Colegio estableció una serie de acuerdos de colaboración con dependencias externas como la Secretaría de Protección y Vialidad, la Secretaría de Marina, el Instituto Nacional de Astrofísica Óptica y Electrónica, la Procuraduría General de la República, la Embajada de Francia y la alta dirección de la Secretaría de Educación Pública, donde comprometió como parte de estos convenios la producción de audiovisuales didácticos e informativos, incluso algunos de ellos tienen copias por toda la república.

En últimas fechas se han elaborado audiovisuales en apoyo a las actividades Culturales, Artísticas, Deportivas y Académicas. Se está por emprender un ambicioso programa de apoyo a la docencia con la elaboración de materiales didácticos y la capacitación a los profesores en la elaboración de sonoramas propios de su especialidad y de temas y materias de difícil aprendizaje.

El Colegio de Bachilleres es la única institución de su nivel que cuenta con un área y un acervo audiovisual, como apoyo a sus objetivos. (*anexo Letra G*).

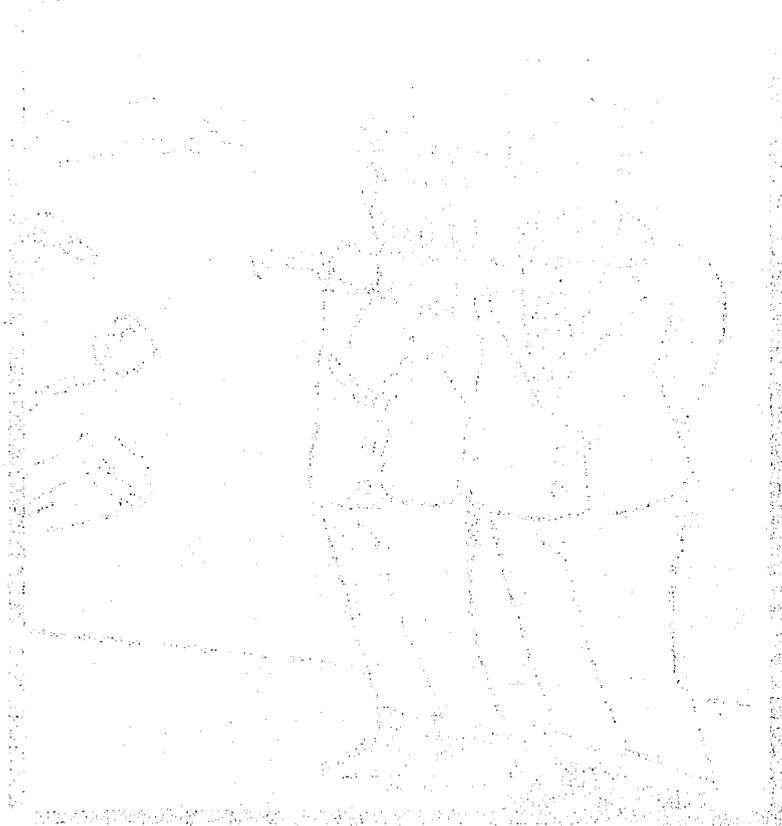
Es importante mencionar que en la actualidad la Producción Audiovisual se encuentra respaldada por una cabina de sonido equipada con giradiscos laser, grabadora de carrete abierto, mezcladora, amplificadores y micrófonos; también cuenta con una área de producción con el equipo de sonido y proyección necesarios, *mesas de luz* horizontales, proyectores, racks, programador, controles de disolvenencia, equipo fotográfico completo y reprovit profesionales, una computadora y un archivo de más de 12,000 transparencias. Se puede decir que el área de audiovisual ha pasado de una etapa de consolidación a una de franco crecimiento que lo avala un presupuesto de N\$ 30,000 para este año, un número de 10,000 espectadores.

EL AUDIOVISUAL EN MEXICO

Hoy en día, se habla mucho de modernidad, educación, capacitación, motivación, productividad, integración, solidaridad... Bueno he aquí un sistema que seguramente ayudará a lograr todo esto. ¿qué es muy caro? bueno en parte sí lo es, sobre todo si no se tienen claros los objetivos para lo que se requiere, (de N\$ 2,000 a N\$ 5,000 una producción a una pantalla y tres proyectores con efectos sencillos) pero vale la pena reflexionar lo siguiente:

Si la educación parece cara, preguntarse ¿cuánto costará la ignorancia?

México necesita de todos los medios lícitos para salir adelante, el audiovisual además de todo, ofrece empleo, capacita, es creativo, y divertido.



¡PST! ¡CREO QUE
QUEDARON MUY
MOTIVADOS JEFE!



CONCLUSIONES

Hoy en día, el audiovisual como muchos medios más, atraviesa por la consabida crisis económica, pues sus ingredientes (físicos) son productos importados que traen consigo al dólar como intermediario. Por la misma razón, las empresas han dejado de invertir en él, buscando otras alternativas. Pero, además, el audiovisual se enfrenta a la incompreensión de quienes insisten en compararlo con otros sistemas, cuya forma y objetivos son diferentes y al descuido de los que han olvidado sus bondades.

También existen el desaliento entre muchos creativos, porque la producción audiovisual se ha quedado en un limbo muy extraño, porque no es ni cine, ni televisión, ni nada, otorgándole la calidad de una proyección de transparencias sofisticada. Esto ha reducido al audiovisual en su capacidad en otros campos y en la demostración en su nivel artístico, limitándose en lo general, a producciones comerciales y a shows, que eso si enriquecen a unos cuantos, quedando automáticamente descartado por la élite intelectual, como un medio, sin posibilidades de ser un producto.

En esta cruenta situación, cabe preguntarse sobre el futuro del audiovisual: ¿sobrevivirá a la crisis económica? ¿será competitivo ante los avances tecnológicos como las pantallas gigantes de televisión? ¿se adaptará y los cambios que presente serán funcionales sin alterar su naturaleza? ¿se verá reducido a pequeños santuarios donde su ejercicio sea un privilegio? ¿llegará a consolidarse algún día como un producto artístico? ¿sobrevivirá en empresas o instituciones ante la vista indiferente de los demás?

Estas interrogantes me han hecho revalorar al audiovisual y gozar cada vez más sus resultados. Quiero creer que como toda crisis, es una situación pasajera, y que el audiovisual continuará siendo un medio de comunicación de objetivos definidos y alcances comprobados. Como ejemplo citaré las campañas de promoción de las actividades paraescolares que realiza el Colegio, donde un audiovisual de 18 minutos, logró resultados no alcanzados en un año de trabajo realizado con otras técnicas y sistemas. El número de alumnos inscritos en los talleres artísticos y los participantes en las actividades culturales, fue tal, que resultó un indicador positivo de la eficiencia del audiovisual para informar, motivar y persuadir.

Asímismo podría citar como es que, a pesar de ser el audiovisual en ciertas ocasiones sólo parte de una actividad, al finalizar el evento, los comentarios más emotivos fueron para él, y como el público deseaba obtener una copia.

Muchas experiencias más podría referir en tomo a el audiovisual que injustamente ha llegado a ser calificado de elitista, gregario e inadaptado, sin posibilidades de competir con la nueva tecnología.

Evoco aquella época donde la fotografía "amenazó" a la pintura y lejos de desaparecer, ésta se fortaleció.

Para la realización de este escrito me pude percatar que en verdad no hay mucho más material bibliográfico del que conocía, ni siquiera un manual así de escueto como el presente, por lo que he quedado motivado a considerar la posibilidad de retomarlo más adelante, y adecuarlo para una publicación.

"Es necesario enamorarse del audiovisual que, si bien exigirá su parte, a cambio, dará lo suyo."

LAURO GARFIAS CAMPOS

P.D. Espero que se haya disfrutado de las viñetas alusivas a los "contratiempos" del audiovisual, tanto como yo he disfrutado con éste trabajo.

ANEXOS

En esta sección me he permitido incluir los formatos que se utilizan en la producción audiovisual en el Colegio de Bachilleres. Como he mencionado antes, la estructura de los formatos se da con base a las necesidades propias de cada institución, empresa o productor, pudiendo variar y ajustarse éstos de múltiples maneras.

a) Formatos para guión.

En esta parte se encuentran 3 guiones, uno de cada tipo de producción que se realiza en el Colegio; cada uno de ellos mostrará diferentes grados de avance y anotaciones para ilustrar lo descrito en el contenido de la memoria. Cabe mencionar que sólo aparece una pequeña parte de los guiones. Los interesados en conocer el contenido completo podrán consultar el videocassette, también anexo:

Guión Didáctico
Guión Cultural
Guión Informativo

"Danza de los Concheros"
"Héctor Azar"
"Currículum Marco"

b) Solicitud para Producción de Audiovisuales

Como se observa, la solicitud contiene los datos básicos para iniciar una producción audiovisual.

c) Formato del Story Board.

Se transcribe sólo un ejemplo de como se ha utilizado. Como se aprecia, es un formato muy libre y en ocasiones de uso interno.

d) Guión de Pulsos.

No se mencionó en el cuerpo de la memoria ya que es una propuesta nueva del Jefe de la Oficina. En lo personal, no la trabajé, pero la he estudiado y es una derivación del guión técnico que permite mayor precisión en los cambios de los proyectores con sus efectos de flasheo y disolvencia que serán grabados para más tarde reproducirse en la proyección.

e) Formato para calificar y archivar la producción de los audiovisuales.

f) Listado del equipo y los materiales necesarios para cada etapa de la producción de un audiovisual.

g) Lista del resguardo de audiovisuales producidos en el Colegio de Bachilleres.

Anexo A: Formatos para guión.



FORMATO PARA GUIÓN TÍTULO: LA DANZA DE LOS CONCHEROS

HOJA
1 DE 13

AUDIO	VIDEO	TIEMPO PARCIAL	TIEMPO TOTAL
<p style="text-align: center;">Fl -Mahler IV movimiento</p> <p style="text-align: center;">< ></p> <p>Quando más arduamente combatían Indios contra Cristianos, apareció en el cielo una Cruz, acompañada de la imagen de Santiago Apóstol.</p> <p>¡Esta fue la señal!</p> <p>Los naturales reconocieron que un poder superior se les oponía y depusieron las armas.</p> <p style="text-align: center;">Música prehispánica, Danza de la culebra, INAH No.14</p>	<p>Escenas de guerra,</p> <p>Reproducción de códices</p> <p>Montaje cruz</p>	<p>8 seg</p>	
<p style="text-align: center;">↔</p> <p>Esta leyenda, que hace referencia a la conquista de Querétaro, y aquélla de la conversión de los indígenas ante la imagen de la Virgen de Guadalupe, que datan del año 1531 marcan el inicio de la Danza de los Concheros.</p> <p>Desde entonces se baila alrededor de la Cruz y es acompañada del saludo ritual ¡El es Dios!</p> <p style="text-align: center;">Mezcla Danza del Sol de A.B.</p>	<p>Reproducción y aparición</p> <p>Imagen Virgen de Guadalupe</p> <p>Reproducción de cruz</p>	<p>6 seg</p> <p>12 seg</p>	
			<p>26 seg</p>

AUDIO	VIDEO	TIEMPO PARCIAL	TIEMPO TOTAL
<p>Diversos investigadores especulan sobre el origen y desarrollo de la Danza, llamada también azteca o chichimeca. /</p>	<p>Reproducciones de danzas.</p>		
<p>Fuentes históricas hacen posible aceptar la formación de los primeros grupos hacia el siglo diecisiete, y se calcula que en el año de 1940 contaba ya, con cuarenta mil representantes. /</p>	<p>Reproducciones de códices.</p> <p>Danza en Sacromonte.</p>	<p>6 seg.</p>	
<p>El hecho es, que nos encontramos ante una manifestación de gran arraigo popular, que debe considerarse como un producto nuevo, que tuvo su origen en el momento del contacto de dos culturas, la Española y la Indígena. /</p>	<p>Reproducciones antiguas y códices.</p> <p>Reproducciones antiguas y códices.</p>	<p>6 seg.</p>	
<p>Mezcla con cantos religiosos Gregorianos</p> <p>↔</p>		<p>2 seg.</p>	
<p>Y su fusión, con el advenimiento de una nueva religión, la Católica. / Sus participantes han sido soldados de conquista espiritual, que hasta el siglo diecinueve representaban batallas fingidas de Cristianos contra herejes, simbolizando la lucha del bien contra el mal. /</p>	<p>Reproducción Códices.</p> <p>Foto danza del Bajío</p>	<p>5 seg.</p>	<p>45 seg</p>



OFICINA
AUDIOVISUAL

FORMATO PARA GUIÓN

HOJA
1 DE 10

TÍTULO: HECTOR AZAR

AUDIO	VIDEO	TIEMPO PARCIAL	TIEMPO TOTAL
<p style="text-align: center;">FI Vangelis Horizontes</p> <p style="text-align: center;">< > // // //</p> <p>En la linde del bosque, como maestro en el vuelo y en el canto, aspiras a vivir, Jasón, sin otro sentimiento que el de la añoranza, para llenar el terrible hueco que te dejaron. Caminas lento y te detienes a escuchar tus pisadas en las hojas, el chasquido de algo amable que siempre habrá de romperse dentro de ti. Es como darme paso franco al otoño en el inicio de la primavera.</p> <p>Apoyas tu mano derecha en la columna del arco derruido, que sobrevive en el bosque, cruzas tu pierna y fijas la punta del pie a la misma tierra en que está arraigado el arco. En tales condiciones, ausente y triste de ti, Jasón, envías tu mirada al espacio saturado de trazos vegetales, el silencio depende de tu viaje a tientas por la espesura y concluye con la llegada de un ruido gutural que produce círculos concéntricos que mueven el follaje, acontece la eclosión de una flor, el paso de la flor al fruto, el parto de tu flor en soledad.</p>	<p>secuencia Azar - montañas</p> <p>Jasón con bosque MS</p> <p>CU a Jasón</p> <p>Jasón MS</p> <p>pies de Jasón CU en secuencia de tres</p> <p>Jasón MS con bosque</p> <p>LS al bosque</p> <p>Jasón recargado en ruinas</p> <p>CU a pies de Jasón con ruinas</p> <p>CU a rostro de Jasón</p> <p>en secuencia de tres MS a rostro, fondo de bosque</p> <p>bosque</p> <p>bosque</p> <p>flores</p>	<p>8 seg.</p>	<p>1 min.</p>

AUDIO	VIDEO	TIEMPO PARCIAL	TIEMPO TOTAL
<p>Y tú estás ausente de ti, Jasón / aspirando a vivir como maestro en el vuelo y en el canto, / grisáceo, / sepíáceo, / azulenco, / cristalizado e inmóvil ante la posibilidad de colgar a tus víctimas aladas / alrededor de tu nido vacío. /</p> <p style="text-align: center;">Efecto público y amor medieval</p> <p>/// // ← → FO - FI</p>	<p>Jasón caminando con bosque</p> <p>Jasón con ave en primer plano</p> <p>CU a rostro de Jasón en tres colores</p> <p>Zoom Out del rostro al bosque</p> <p>secuencia Jasón - bosque - Azar</p>	<p>10 seg.</p> <p>8 seg.</p>	
<p>ATENCION: TERCERA LLAMADA, / PRICIPIAMOS... /</p> <p style="text-align: center;"></p>	<p>interior de teatro con público</p> <p>vista escenario de teatro</p>	<p>3 seg.</p>	
<p>Hablar de teatro; / es hablar del origen del hombre mismo y su necesidad de manifestarse. /</p>	<p>actores en escena, iluminación artificial</p> <p>MS al grupo de actores</p>		
<p>Pensar en teatro; / es imaginar las infinitas posibilidades de expresión artística. /</p>	<p>CU a rostro de actor</p> <p>CU a rostro de actor</p>	<p>15 seg.</p>	<p>1.36 min.</p>

TÍTULO: CURRÍCULUM MARCO PARA EL
SISTEMA DE COLEGIOS DE BACHILLERES

AUDIO	VIDEO	TIEMPO PARCIAL	TIEMPO TOTAL
<p style="text-align: center;">Galadriel Karunesh</p> <p style="text-align: center;">// < ></p> <p>Ante la insospechada magnitud del Universo, se pueden apreciar puntos brillantes de variable intensidad,</p> <p>Estos son millones de soles vivos que durante eones se han conservado unidos, y que, junto con sus planetas y otros cuerpos celestes, conforman las galaxias que viajan observando antiguas leyes, en la vastedad de la noche cósmica.</p>			
<p>Streetlevel Yanni</p> <p style="text-align: center;"><====></p> <p>Esta memoria de Integración y comunidad se puede encontrar en todas partes.</p>		10 seg.	
<p style="text-align: center;">—┐—</p> <p>Es así como las sociedades se estructuran y, entre más organizadas, mejor son sus posibilidades de sobrevivencia.</p>		5 seg.	
		10 seg.	30 seg.

FORMATO PARA GUION

TITULO: CURRICULUM MARCO PARA EL SISTEMA DE COLEGIOS DE BACHILLERES

AUDIO	VIDEO	TIEMPO PARCIAL	TIEMPO TOTAL
<p>Organizar, significa comunicarse, / identificarse con una misión / y trabajar sobre objetivos que nos permitan / afrontar todos los horizontes. /</p>			
<p>Estamos en un momento de cambios acelerados y vertiginosos / que exigen respuestas / inmediatas y funcionales, / que sólo una sociedad integrada es capaz de dar. /</p>			
<p>La nuestra, también inmersa / en estos cambios, / es partícipe / de una reorganización profunda, / en los ámbitos / económico, / científico, tecnológico / cultural y social, / y por ende, en el educativo. /</p>		12 seg.	
<p>Sad dance ↔ Yanni</p>		5 seg.	
<p>El sistema Colegios de Bachilleres, / a la vanguardia / de las Instituciones / de Nivel Medio Superior, / reestructura sus principios y normas académicas / para la organización administrativa y operación del cambio / en beneficio de la educación nacional. /</p>			
<p>Para responder a los requerimientos de la sociedad en general / y de las Instituciones de Educación Superior en particular, /</p>		12 seg.	59 seg.

Anexo B: Solicitud de producción de Audiovisuales.



DIRECCION DE
EXTENSION CULTURAL
SUBDIRECCION DE
DIVULGACION Y CULTURA
OFICINA DE AUDIOVISUAL

Solicitud de producción de Audiovisuales

SOLICITUD DE PRODUCCION No. _____

FECHA DE SOLICITUD

DIA

MES

AÑO

NOMBRE TENTATIVO DEL AUDIOVISUAL _____

OBJETIVO _____

CONTENIDO _____

RECEPTOR (especifique) _____

FECHA EN QUE SE REQUIERE

FECHA DE AUTORIZACION

DIA

MES

AÑO

ENTREVISTAS

1

4

2

3

DIA MES AÑO

DIA MES AÑO

OBSERVACIONES _____

AREA SOLICITANTE:

RECIBIO:

AUTORIZO:

NOMBRE, CARGO Y FIRMA DEL SOLICITANTE

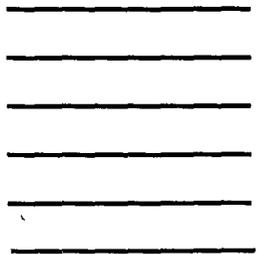
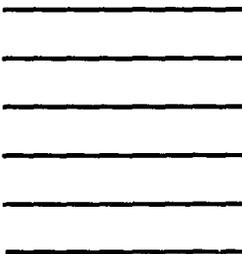
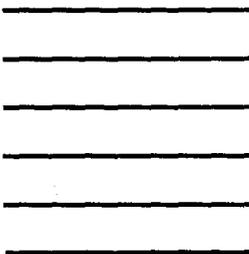
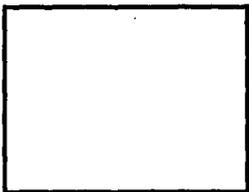
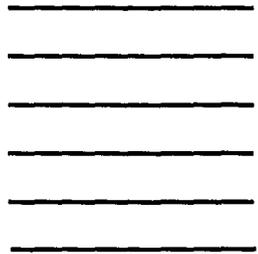
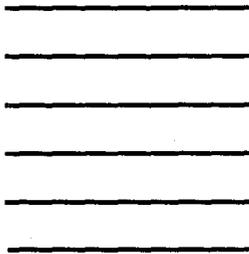
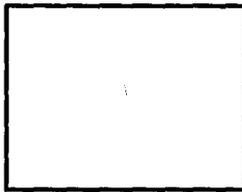
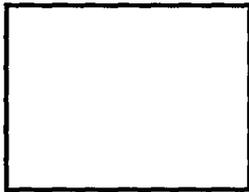
Anexo C : Formato del Story Board.



FORMATO PARA STORY BOARD

HOJA
DE

TITULO: _____





GUION DE PULSOS

OFICINA DE AUDIOVISUAL

Página

CUE	EFFECTO	CUE	EFFECTO	CUE	EFFECTO	CUE	EFFECTO
01		21		41		61	
02		22		42		62	
03		23		43		63	
04		24		44		64	
05		25		45		65	
06		26		46		66	
07		27		47		67	
08		28		48		68	
09		29		49		69	
10		30		50		70	
11		31		51		71	
12		32		52		72	
13		33		53		73	
14		34		54		74	
15		35		55		75	
16		36		56		76	
17		37		57		77	
18		38		58		78	
19		39		59		79	
20		40		60		80	

Anexo E :

Formato para calificar y archivar la producción de los Audiovisuales



AUDIOVISUALES

TITULO

FECHA DE PRODUCCION

CLAVE

FORMATO DISPONIBLE

DURACION

BETA

VHS

DIAPORAMA

No. CARRUSELES

SINOPSIS



AUDIOVISUALES

TITULO

FECHA DE PRODUCCION

CLAVE

FORMATO DISPONIBLE

DURACION

BETA

VHS

DIAPORAMA

No. CARRUSELES

SINOPSIS

Anexo F :

Listado del equipo y materiales para cada etapa de la producción de un Audiovisual.

ETAPA/ACTIVIDAD	EQUIPO	MATERIALES
PRE-PRODUCCION		
PLANEACION:		
- Entrevistas	Grabadora Portátil	Formatos de Solicitud
- Presupuesto	Máquina de escribir, Calculadora	Formatos de Presupuesto
- Guión Literario	Máquina de escribir, Material de consulta	Formatos de guión
- Guión Técnico	Fotocopiadora, Máquina de escribir	Formatos de guión, set de Dibujo (lápices, goma, escuadras, graphos, etc.)
PRODUCCION.		
	Cámara 35 mm. con lentes, gran angular, normal y telefoto zoom, tripié, equipo de iluminación (tres luces mínimo), mesa de copiado (reprovit), filtros básicos y creativos, flash, lentillas, cable disparador, set de laboratorio (probeta, termómetro, tanques, pinzas, reloj), montadora de calor, secadora de aire.	Película de transparencia, fotolámparas, pilas, monturas de cartón y de plástico, pegamento adhesivo, revelador proceso E-6.
	Mesa de luz, set de edición, mesa de copiado (reprovit), pinceles, graphos, filtros creativos, lentillas de acercamiento, duplicador de transparencias, cámara con lente duplicador.	Mascarilla de registro, gels de colores, monturas de registro wess, rojo opaco, cinta adhesiva, película de transparencia, película kodalith.
	Grabadora, mezcladora, micrófono, pedestal, bocinas, giradiscos, amplificador.	Cinta magnética de carrete abierto.
	Mezcladora, set de cables (DIN, RCA, Plug), bocinas, grabadoras, amplificador, giradisco	Discos diversos, cintas magnéticas de carrete abierto.

ETAPA/ACTIVIDAD**EQUIPO****MATERIALES****POST-PRODUCCION**

-Edición	Mesa de luz, grabadora, deck, amplificador, bocinas, set de cables.	Carruseles
-Grabación	Grabadora, amplificador, bocinas control de disolvencias, set de cables, proyectores, rack de proyección, pantalla.	Carruseles, cintas editadas (copias editadas)
-Proyección	Grabadora, amplificador, bocinas, control de disolvencias, set de cables, proyectores, rack, pantallas, desarmador, tijeras, martillo, clavos, linterna.	Cintas grabadas con pulsos, focos de proyector, cintas adhesivas

Anexo G :

Lista del resguardo de Audiovisuales producidos en el Colegio de Bachilleres.

NOMBRE	TIEMPO
1.- Luis y Aragón.	10.5 minutos
2.- Feliciano Bejar	6.5 minutos
3.- Jorge González Camarena	4.0 minutos
4.- Rafael Cauduro	10.0 minutos
5.- Rafael Coronel	5.0 minutos
6.- Francisco Corzas	12.0 minutos
7.- José Luis Cuevas	11.5 minutos
8.- Manuel Felguérez	7.5 minutos
9.- José García Ocejo	6.5 minutos
10.- Saturnino Herrán	9.5 minutos
11.- Frida Kahlo	11.0 minutos
12.- Gerardo Murillo (Dr. Atl)	12.5 minutos
13.- Leonardo Niernan	7.0 minutos
14.- Diego Rivera	8.0 minutos
15.- Vicente Rojo	15.0 minutos
16.- Adrián Soto	8.0 minutos
17.- David A. Siqueiros	5.0 minutos
18.- Francisco Toledo	6.5 minutos
19.- Cordelia Urueta	8.5 minutos
20.- Julio Ruelas	5.0 minutos
21.- Punto 20, Convergencia Plástica	18.0 minutos

NOMBRE	TIEMPO
22.-Héctor Azar	17.5 minutos
23.-Ofrendas de muertos	4.0 minutos
24.-Vialidad	13.0 minutos
25.-Danza de los Concheros	13.34 minutos
26.-Danzas Prehispánicas	5.0 minutos
27.-Bibliotecas	12.0 minutos
28.-Servicios Médicos	8.0 minutos
29.-Especies Marinas	6.0 minutos
30.-Currículum Marco p/Colegios de Bachilleres	10.15 minutos
31.-Instituto Nacional de Astrofísica, Óptica y Electrónica.	14.0 minutos
32.-XX Aniversario del Colegio de Bachilleres	12.0 minutos
33.-Plantel Núm. 3	6.0 minutos
34.-VI Encuentro de la Física	10.0 minutos
35.-IV Congreso de Profesores de Matemáticas	10.0 minutos
36.-Arte, Cultura y Deporte 93-A	6.0 minutos
37.-Compañía Titular de Danza	14.36 minutos
38.-Taller de Danza	11.48 minutos
39.-Taller de Música	8.5 minutos
40.-Paraescolares	10.5 minutos
41.-Inducción al Colegio de Bachilleres	12.0 minutos
42.-Arte, Cultura y Deporte 93-B	6.5 minutos
43.-Ecología 1994	9.5 minutos

GLOSARIO

Los términos que describo se relacionan con el contenido de la memoria, es posible que algunos sean redundantes, pero es mejor repetir que no definir.

- Amplitud de proyección:** Tamaño de una pantalla o escenario donde por su amplitud no todos los elementos que se proyectan son percibidos.
- Animación:** Técnica secuencial de imágenes fijas que por su velocidad simula una acción viva o en movimiento.
- Audiovisual:** Técnica que reúne en una pantalla la proyección de transparencias y una pista de audio.
- Audio-Visual:** Técnica o medio de comunicación que se basan en imagen y sonido y que no es un audiovisual.
- Barrido:** Efecto que se obtiene desde la toma fotográfica con exposiciones bajas y que da la sensación de movimiento en la transparencia.
- Bloquear:** Técnica que "tapa" por medio de mascarillas, recortes o rojo opaco alguna parte de la transparencia o créditos en kodalith.
- Canal:** Una grabadora puede dividir la señal en dos partes al momento de grabar la cinta. Cada parte es considerada como un canal.
- Competencia de Aparición:** Cuando son proyectados tantos elementos que compiten entre si quedando ocultos los más débiles.
- Corte:** Indica el cambio de la imagen en la pantalla instantáneamente sin disolvenca.
- Calificar:** Poner al carrete de la cinta datos como fecha, nombre del programa, velocidad de cinta, duración del programa, etc.
- Colgó:** Se pasó de tiempo y sobraron imágenes.
- Colores Falsos:** Efecto con filtros, colorantes, o gels para cambiar el color natural de las transparencias.

<u>Composición:</u>	Es la relación armónica y preconcebida que guardan los elementos que conforman la imagen.
<u>Copias de Trabajo:</u>	Copias de la cinta matriz armada, que se usan para las prácticas y ensayos.
<u>Correr Cinta:</u>	Prender la grabadora.
<u>Control de Disolvenca:</u>	Equipo que controla la función de dos o más proyectores, con disolvencias o corte directo.
<u>Diapositeca:</u>	O Diapoteca.- Archivo vivo donde se resguardan las transparencias con cierto orden para su uso y consulta.
<u>Edición:</u>	Dejar el número exacto de slides que corresponda al tiempo de grabación de una cinta. Montar, instalar o sobreponer varias transparencias o parte de ellas en una sola montura. De estudio; se llama al proceso que combina música y voz.
<u>Estudio:</u>	Instalación equipada con cabinas anti-ruídos y equipo de grabación.
<u>Espotear:</u>	Poner la cinta justo al inicio de la grabación.
<u>Fade:</u>	Disolvenca de imagen o sonido que entra o sale sin corte directo.
<u>Flasheo:</u>	En audiovisual son destellos de luz que hacen parpadear una imagen proyectada, con el fin de llamar la atención y remarcar una idea o mensaje.
<u>Gel:</u>	Acetato de color que se antepone a una transparencia o kodalith en la montura.
<u>Guión:</u>	Es la información que será leída y grabada para un audiovisual, el guión técnico, además contiene indicaciones sobre la imagen y la música.
<u>Gráficos:</u>	Información con títulos, líneas y dibujos que se copian en película kodalith y se colorean. Al proyectarse se ven letras de color con fondo negro.

<u>Halo:</u>	Efecto fotográfico que puede realizarse desde la toma o la reproducción del slide a través de filtros. Produce un resplandor muy agradable al rededor de los objetos.
<u>Imagen:</u>	Es la información fotográfica que en cadencias de tiempo se proporciona con una y otra transparencia.
<u>Kodalith:</u>	Película de alto contraste para títulos.
<u>Locación:</u>	Area natural donde no se ha hecho modificaciones para la toma de fotografías.
<u>Multimedia:</u>	Presentación de un audiovisual simultáneamente con otros medios (cine, T.V., Teatro, etc.) en un mismo show.
<u>Multi-imagen:</u>	Presentación de un audiovisual en varias pantallas.
<u>Musicalización:</u>	Selección de la música por disco y track. Grabación de música selecta en una cinta para ambientar un evento.
<u>Montura:</u>	Marco de cartón, plástico o plástico con vidrio (wess) que contienen la película de transparencia o los créditos en kodalith.
<u>Mascarilla:</u>	Realizadas en placas de aluminio muy delgada que bloquean eliminando parte de la imagen, se insertan en la montura.
<u>Mesa de Luz:</u>	O caja de luz, se utiliza para apreciar por efecto de contraluz, las transparencias para su edición.
<u>Motivación:</u>	Estado de ánimo positivo que se espera lograr en el espectador por medio de la presentación de un audiovisual.
<u>Pista Sonora:</u>	Es la cinta magnética que ya ha sido grabada con música y voz.
<u>Primer Plano:</u>	Indica cuando en una transparencia se ha decidido destacar por su tamaño algún elemento. También se utiliza cuando se desea anteponer la música a la voz o viceversa con volumen.

<u>Programar:</u>	En audiovisual, significa grabar un tono o pulso en una cinta, para que ésta al reproducirse, por medio del mismo programador indique los cambios preestablecidos para los proyectores.
<u>Penetración:</u>	Es la capacidad de persuasión que se obtiene en un espectador..
<u>Pulso:</u>	Señal electrónica que graba por frecuencia de sonido las órdenes, a los diferentes equipos en presentación automática.
<u>Percepción:</u>	Proceso visual que deriva un aprendizaje en el espectador.
<u>Puente:</u>	Recurso que une o crea la separación de ideas por medio de música sin voz. Se usa este signo () para indicar un puente.
<u>Rayado:</u>	Técnica que por acción directa en la película, deja una trama.
<u>Reprovit:</u>	Equipo profesional para el duplicado de documentos, fotografías, gráficas, etc.
<u>Revelado:</u>	Proceso de laboratorio que expone la imagen latente de un negativo o positivo.
<u>Sonorización:</u>	Prever e instalar el equipo de sonido necesario en un local para ambientar musicalmente y para la proyección audiovisual.
<u>Slide:</u>	Transparencia.
<u>Sobreimposición:</u>	Se puede lograr el juntar dos transparencias en un marco o por medio del funcionamiento simultaneo de dos proyectores.
<u>Story Board:</u>	Formato que contiene esbozadas y descritas las imágenes de un audiovisual.
<u>Stereo:</u>	Grabación en una cinta con dos señales diferentes.
<u>Tiempo virtual:</u>	Primera selección de transparencias donde el tiempo de proyección de cada una aún no ha quedado definitiva.

<u>Tiempo real:</u>	Tiempo definitivo de la proyección de un audiovisual.
<u>Temperatura de Color:</u>	Es el tono cálido o frío que se obtiene en una transparencia al momento de la toma o en su proceso de revelado. Se utiliza para describir la temperatura de la luz (al azul= cálido, al rojo= frío).
<u>Toma:</u>	Número de transparencia. Posición de la cámara al tomar una foto.
<u>Toma corriente:</u>	Enchufe de corriente eléctrica con o sin conexión a tierra o trifásico.
<u>Track:</u>	Pieza musical de un disco.
<u>Voz en off:</u>	En audiovisual es, sin voz. En Televisión, es donde se oye el locutor y éste no se ve.
<u>Visualización:</u>	Etapadonde se imaginan y bocetan las fotografías que se tomarán en la producción.

FUENTES DE CONSULTA

- ACKOFF, Russell. Cápsulas de Ackoff. Edit. Limusa. México, 1989. 204 p.
- ANDRE, Ricard. Diseño ¿Por qué? Edit. Gustavo Gili. España, 1982. 240 p.
- ARNHEIM, Rudolf. Arte y Percepción Visual. Edit. Alianza. España, 1979. 553 p.
- BARTHES, GREIMAS, ECO, GRITTI, MORIN, METZ, GENETTE, TODOROV, BREMOND, Análisis Estructural del Relato. Edit. Premiá México, 1990. 223 p.
- BIANCHI, Roberto y otros. Guía de la fotografía. Edit. Grijalbo. España, 1992. 255 p.
- BROWN JAMES, Lewis Richard. Instrucción Audiovisual. Edit. Trillas, México, 1975. 58 p.
- BRYAN, Key Wilson. Seducción Subliminal. Edit. Diana México 1981284p.
- CHION, Miguel. Como se escribe un Guión. Edit. Cátedra, España 1989. 220 p.
- DAVIS, Flora. La Comunicación no Verbal. Edit. Alianza. España 1985. 260 p.
- DEBONO, Edward. Seis sombreros para pensar. Edit. Granica. Argentina 1992. 223 p.
- DOLCKER, Christian. La Realidad Manipulada. Edit. Grijalbo Gili. España 1982. 121 p.
- DONDIS, D. A.: La Sintaxis de la Imagen. Edit. Gustavo Gili. España, 1980. 210 p.
- DUCKWORTH, Paul. Los Efectos Creativos en Fotografía. Edit. Daimon. España, 1980. 96 p.
- ECO, Umberto. Apocalípticos e Integrados Edit. Lumen. España, 1993. 366 p.
- ERTEL, Robert. E. La Producción Audiovisual. Edit. Multivisión. 88 p.
- FLICHY, P. Las Multinacionales del Audiovisual. Edit. Gustavo Gili. España, 1982. 278 p.
- GARCIA, Sánchez José Luis. Lenguaje Audiovisual Edit. Alhambra. México, 1988. 80 p.
- GARZA, Mercado Ario. Manual de Técnicas de la Investigación. Colegio de México. México 1979. 187 p.
- GIACOMANTONIO, Marcelo. La Enseñanza Audiovisual. Edit. Gustavo Gili. México, 1979. 214 p.
- GONZALEZ, Alonso Carlos. El Guión. Edit. Trillas. México, 1989. 61 p.
- H.K. Ehmer. Miseria de la Comunicación Visual. Edit. Gustavo Gili. España, 1977. 428 p.
- HALL, Edward T. La Dimensión Oculta. Edit. Siglo XXI. México 1983. 255 p.

- HANEY y ULLMER. El Maestro y los Medios Audiovisuales. México, 1990. 143 p.
- HOGG, J. Psicología y Artes Visuales. Edit. Gustavo Gili. España, 1975. 384 p.
- HURLBURT, Allen. Diseño Fotográfico. Edit. Gustavo Gili. España, 1985. 127 p.
- KEATING, Kathleen. Abrázame. Edit. Javier Vergara. Argentina 1988.
- KUPPERS, Harald. Fundamento de la teoría de los Colores. Edit. Gustavo Gili. España 1980. 205 p.
- LANGFORD, Michael. La Fotografía paso a paso. Edit. Blume. España, 1980. 229 p.
- LAZOTTI, Fontana Lucia. Comunicación Visual y Escuela. Edit. Gustavo Gili. España, 1983. 170 p..
- LINARES, Marco Julio. El Guión. Edit. Alhambra. México, 1989. 260 p.
- MERCADO, Salvador. Cómo hacer una Tesis. Edit. Limusa. México, 1993. 287 p.
- MORENO Y GARCIA, ROBERTO, LOPEZ ORTIZ, María Luisa. Historia de la Comunicación Audiovisual. Edit. Patria. México, D.F. 385 p. Ilus.
- PRIETO, Castillo Daniel. Diseño y Comunicación Edit. UAM. México, 1982. 147 p.
- PRIETO, Castillo Daniel. Discurso Autocrítico y Comunicación Alternativa. Edit. Premiá México 1990. 131 p.
- PRIETO, Castillo Daniel. Retórica y Manipulación Masiva Edit. Prenmiá México 1990 131 p
- PUENTE, Rosa J. Dibujo y Educación Visual. Edit. Gustavo Gili. México, 1990. 95 p.
- RICCI, Bitti Pío y CORTESM Santa. Comportamiento no verbal y Comunicación. España, 1977. 204 p.
- ROCK, Irvin. La Percepción. Edit. Labaor. España, 1985. 239 p.
- RODRIGUEZ., Estrada Mauro. Manual de Creatividad. Edit. Siglo XXI México, 1993, 144 p.
- SALVAT, Juan. Enciclopedia de la Fotografía Edit. Salvat. España, 1986, 1200 p.
- SCHRAMM, Wilbur, La Ciencia de la Comunicación Humana. Edit. Grijalbo. México, 1980. 191 p.
- VICTOROFF, Daniel. La Publicidad y su Imagen. Edit. Gustavo Gili. España, 1980. 138 p.
- Estructura y Funcionamiento del Colegio de Bachilleres. 1980
- Decreto de Creación Estatuto General del Colegio de Bachilleres. 1975.
- Declaración de Villa Hermosa y los Tratados de Toluca. S.E.P. 1974

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA